PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *SEARCH, SOLVE, CREATE AND SHARE* (SSCS) BERBANTUAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP KEMAMPUAN METAKOGNITIF DAN *BURNOUT*

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:
LINA ANGGRAINI
NPM: 1711050064
Jurusan: Pendidikan Matematika

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1443 H/2022 M

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *SEARCH, SOLVE, CREATE AND SHARE* (SSCS) BERBANTUAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP KEMAMPUAN METAKOGNITIF DAN *BURNOUT*

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:
LINA ANGGRAINI
NPM: 1711050064
Jurusan: Pendidikan Matematika

Pembimbing I : Dr. Bambang Sri Anggoro, M.Pd.
Pembimbing II : Komarudin, M.Pd.

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG

1443 H / 2022 M

ABSTRAK

Kemampuan metakognitif merupakan kemampuan yang perlu dimiliki oleh peserta didik, karena dengan adanya metakognitif diharapkan peserta didik bias mempunyai kemampuan dasar untuk menyelesaikan persoalan matematika. Berdasarkan hasil prapenelitian di MTs Al-Hasyimiyah Lampung Barat diperoleh bahwa kemampuan pemahaman metakognitif masih tergolong rendah yang ditunjukkan dari hasil tes dan diperlukan upaya untuk meningkatkan kemampuan tersebut, dan juga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar kejenuhan (*burnout)* ketika belajar dapat terasi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui model pembelajaran SSCS berbantuan video pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional terhadap *burnout* peserta didik kelas. Metode penelitian ini menggunakan penelitian kuantitaif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII MTs Al-Hasyimiyah Lampung Barat, dengan dua sampel penelitian yaitu kelas ekperimen dan kelas kontrol. Instrumen yang digunakan adalah tes kemampuan pemahaman konsep dan angket *burnout*.

Analisis data penelitian ini adalah uji *multivariate analysis of variance*, dengan taraf signifikan 5% diperoleh (1) Terdapat perbedaan model pembelajaran SSCS berbantuan video pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional terhadap kemampuan metakognitif dan *burnout* peserta didik, (2) Terdapat perbedaan model pembelajaran SSCS berbantuan video pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional terhadap kemampuan metakognitif peserta didik, dan (3) Terdapat perbedaan model pembelajaran SSCS berbantuan video pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional terhadap *burnout* peserta didik.

Kata Kunci: Model SSCS, Metakognitif, *Burnout*

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Lina Anggraini
NPM	: 1711050064
Jurusan/Prodi	: Pendidikan Matematika
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Search, Solve, Create And Share* (SSCS) Berbantuan Media Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Metakognitif Dan *Burnout*" adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.
Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung,
Penulis,

T Frisca Ninda Safilda
NPM. 1711050118

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar LampungTelp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **Pengaruh Model Pembelajaran *Search, Solve, Create, And Share (SSCS)* Berbantuan Media Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Metakognitif Dan Burnout**
Nama : **Lina Anggraini**
NPM : **1711050064**
Jurusan : **Pendidikan Matematika**
Fakultas : **Tarbiyah danKeguruan**

MENYETUJUI

Untuk dimunaqasyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

PembimbingI	PembimbingII
Dr. Bambang Sri Anggoro, M.Pd.	**Komarudin, M.Pd**
NIP. 198402282006041004	**NIP.-**

Mengetahui
Ketua Jurusan Pendidikan Matematika

Rizki Wahyu Yunian Putra, M.PD
NIP. -

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *SEARCH, SOLVE, CREATE, AND SHARE (SSCS)* BERBANTUAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP KEMAMPUAN METAKOGNITIF DAN BURNOUT** yang disusun oleh: **LINA ANGGRAINI, NPM. 1711050064**, Program Studi **Pendidikan Matematika,** Telah diujikan dalam sidang Munaqasyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada hari Rabu, Tanggal 27 April 2022 pukul 10.01-12.00 WIB, Tempat: Ruang Sidang Aplikasi Google Meet.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua Sidang	**: DR. H. Subandi, MM**	(.....)
Sekretaris	**: SALSABILA, S.STAT., M.SI.**	(.....)
Penguji Utama	**: Rizki Wahyu Yunian Putra, M.PD.**	(.....)
Penguji Pendamping I	**: Dr. Bambang Sri Anggoro**	(.....)
Penguji Pendamping II	**: KOMARUDIN, M.PD.**	(.....)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd
NIP. 196408281988032002

MOTTO

...إِنَّ ٱللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوۡمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُواْ مَا بِأَنفُسِهِمۡۗ ...

"Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum, sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri".

(QS. Ar - Rad: 11)

"Success needs a process"

"Tangga kesuksesan tak pernah penuh sesak dibagian puncak"

(Napoleon Hill)

PERSEMBAHAN

Puji syukur atas segala nikmat dan kemudahan yang telah Allah Swt berikan shingga saya dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik. Sebagai ungkapan rasa cinta kasih dan rasa hormat yang tulus skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku, Bapak Sawadi dan Ibu Ruslau yang telah membesarkanku, mendidikku, menuntun setiap lagkahku, mengajarkanku arti kesabaran dan senantiasa selalu berdoa untuk kesuksesanku.
2. Saudara kandungku Asnilauwati dan Siswanto yang selalu mendukung dan memberi semangat kepadaku selama ini.
3. Keluarga besarku yang selalu memberi dukungan dalam studiku selama ini.
4. Almamaterku Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang memberikan bekal ilmu untuk masa depanku.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Penulis di lahirkan di Provinsi Lampung, Kota Liwa, Kabupaten Lampung Barat pada tanggal 08 Juli 1999 sebagai anak bungsul yang lahir dari pasangan Bapak Sawadi dan Ibu Ruslau. Adapun Identitas diri dan pendidikan yang pernah di tempuh oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Identitas

a. Nama	: Lina Anggraini
b. NPM	: 1711050064
c. Alamat	: Jl. Tri Mulyo Desa Sinar Jaya
d. E-mail	: linaanggraini879@gmail.com
e. HP	: 085789456273

2. Riwayat Pendidikan

1. SD N 01 Sumber Alam, Lulus Pada Tahun 2011
2. SMP N 01 Air Hitam, Lulus Pada Tahun 2014
3. SMA N 01 Way Tenong, Lulus Pada Tahun 2017

Dan pada Tahun 2017, penulis terdaftar sebagai Mahasiswi di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Program Studi Pendidikan Matematika melalui jalur Seleksi Penerimaan Akademik Nasional Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri (SPAN-PTKIN).

Bandar Lampung, 2022

Lina Anggraini
NPM. 1711050064

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

*Alhamdulillahirabbil'alamin,*puji syukur penulis haturkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan segala nikmat dan kemudahan serta kelancaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul: **Pengaruh Model Pembelajaran *SEARCH, SOLVE, CREATE AND SHARE (SSCS)* Berbantuan Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Metakognitif Dan Burnout** dalam rangka memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. H. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
2. Bapak Dr. Nanang Supriadi, M.Sc selaku Ketua Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
3. Bapak Dr. Bambang Sri Anggoro, M.Pd selaku Pembimbing I dan Bapak Komarudin, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah tulus, ikhlas, sabar membimbing, meluangkan waktunya dan memberi pengarahan serta motivasi dan semangat kepada penulis dalam penulisan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan khususnya untuk Jurusan Pendidikan Matematika yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan kepada penulis selama menutut ilmu di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
5. Ibu Siti Mabruroh,S.Pd selaku Kepala Sekolah MTS Al-Haysimiah Lampung Barat, dan Ibu Suci Eka Wati,S.Pd selaku guru mata pelajaran matematika serta seluruh staff, karyawan dan

peserta didik yang telah memberikan bantuan demi kelancaran penelitian skripsi ini.

6. Sahabat-sahabat Manjhalita (Ninda, Melly, Novie, Ella) terima kasih atas kesediannya memberikan dukungan dan motivasi. Semoga kesuksesan menyertai kita semua.
7. Sahabat-sahabat Crew Naz Cake (Ibu Shanti, Bapak Wira, Om Kris, Om iyan , Om Efi, Om Tri, Winda, Shela, Bella, Leha, Rina, Ve), terimakasih atas semangat, canda, tawa, dan solidaritas yang terjalin selama ini.
8. Sahabat-sahabat kelas ,Noffa,Novie, Meria dan seluruh teman-teman yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, terimakasih atas canda tawa yang pernah terjalin selama ini.
9. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Matematika 2017, terima kasih atas kebersamaan, semangat dan motivasi yang telah diberikan.
10. Kelompok PPL SMA 16 Bandar Lampung yang sangat luar biasa, momen-momen bersama kalian tidak akan pernah terlupa.
11. Sahabat-sahabat Kelompok KKN Sinar Jaya, (Ani, Ade, Dimas) terimakasih sudah mewarnai hari-hari semester akhir.
12. Semua pihak yang bertanya “kapan sidang?”, “kapan wisuda?’’, “kapan nyusul?”, dan sejenisnya, kalian adalah alasanku segera menyelesaikan tugas akhirku.
13. Almamater UIN Raden Intan Lampung.

Semoga Allah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua dan berkenan membalas semua kebaikan yang diberikan kepada penulis. Penulis berharap skripsi ini dapat memberi manfaat bagi kita semua.

Wassalamu’alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Bandar Lampung, 2022
Penulis,

Lina Anggraini
NPM. 1711050064

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL ..... **i**
ABSTRAK ..... **ii**
PERNYATAAN ..... **iii**
PERSETUJUAN ..... **iv**
PENGESAHAN ..... **v**
MOTTO ..... **vi**
PERSEMBAHAN ..... **vii**
RIWAYAT HIDUP ..... **viii**
KATA PENGANTAR ..... **ix**
DAFTAR ISI ..... **xi**
DAFTAR TABEL ..... **xiv**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xv**

BAB I PENDAHULUAN
A. Penegasan Judul 1
B. Latar Belakang Masalah 3
C. Identifikasi dan Pembatasan Masalah 13
1. Identifikasi Masalah 13
2. Batasan Masalah 14
D. Rumusan Masalah 14
E. Tujuan Penelitian 15
F. Manfaat Penelitian 15
G. Kajian Penelitian Terdahulu 16

BAB II LANDASAN TEORI DAN HIPOTESIS
A. Model Pembelajaran 19
B. Model Pembelajaran SSCS (*Search, Solve, Create and Share*) 20
1. Pengertian Model Pembelajaran SSCS 20
2. Tahapan Model SSCS 22
3. Kelebihan dan Kekurangan Model SSCS 23
C. Media Video Pembelajaran 24
1. Pengertian Video Pembelajaran 24
2. Karakteristik Video Pembelajaran 25
3. Tujuan Video Pembelajaran 26
4. Kelebihan dan Kekurangan Video Pembelajaran 27
D. Model Pembelajaran SSCS Berbantuan Media Video Pembelajaran 27

E. Metakognitif 29
1. Pengertian Metakognitif 29
2. Indikator Metakognitif 32
F. *Burnout* 34
1. Pengertian *Burnout* 34
2. Indikator *Burnout* 35
3. Faktor-faktor Penyebab *Burnout* 36
G. Pengajuan Hipotesis 36
1. Hipotesis Penelitian 37
2. Hipotesis Statistik 37

BAB III METODE PENELITIAN
A. Waktu dan Tempat Penelitian 39
B. Pendekatan Penelitian dan Jenis Penelitian 39
1. Pendekatan Penelitian 39
2. Jenis Penelitian 39
C. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel 40
1. Populasi 40
2. Teknik Pengambilan Sample 41
3. Sample 42
D. Definisi Operasional Variabel 42
E. Teknik Pengumpulan Data 43
1. Tes 43
2. Angket 43
F. Instrumen Penelitian 43
1. Tes 44
a) Uji Validitas 44
b) Uji Daya Beda 46
c) Uji Tingkat Kesukaran 47
d) Uji Reliabilitas 48
2. Angket 49
a) Uji Validitas 50
b) Uji Reliabilitas 51
G. Uji Prasyarat Analisis 53
1. Uji Normalitas 53
2. Uji Homogenitas 54
H. Uji Hipotesis 55

BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN
A. Analsisi Hasil Uji Coba Soal 59
1. Uji Validitas 59

2. Uji Daya Beda 60
3. Uji Tingkat Kesukaran 61
4. Uji Reliabilitas..... 61
5. Kesimpulan Uji Coba Soal 62
B. Deskripsi Data 63
C. Analisis Data Penelitian 64
1. Uji Normalitas 64
2. Uji Homogenitas 64
3. Uji Hipotesis..... 65
D. Pembahasan 67

BAB V PENUTUP
A. Kesimpulan..... 75
B. Rekomendasi 75

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Nilai Ulangan Harian 6
Tabel 1.2 Data Nilai Tes Kemampuan Metakognitif 7
Tabel 2.1 Tahap-Tahap Pembelajaran SSCS..... 22
Tabel 2.2 Langkah-Langkah SSCS berbantu Video..... 28
Tabel 2.3 Indikator Metakognitif 33
Tabel 3.1 Desain Faktorial 40
Tabel 3.2 Populasi Kelas VIII MTs Al-Hasyimiyah 41
Tabel 3.3 Sampel Penelitian 42
Tabel 3.4 Interpretasi Indeks Korelasi..... 46
Tabel 3.5 Klasifikasi Daya Beda 47
Tabel 3.6 Tingkat Kesukaran Butir Soal 48
Tabel 3.7 Kriteria Penskoran Jawaban 50
Tabel 3.8 Interpretasi Indeks Korelasi “r” *Product Moment*..... 51
Tabel 3.9 Tabel Manova..... 56
Tabel 3.10 *Bartlett*..... 57
Tabel 4.1 Validitas Butir Soal Tes 60
Tabel 4.2 Daya Beda Butir Soal 60
Tabel 4.3 Kesukaran Butir Soal 61
Tabel 4.4 Reliabilitas Soal..... 62
Tabel 4.5 Kesimpulan Hasil Uji Coba Soal..... 62
Tabel 4.6 Deskripsi Data Amatan Hasil Tes Metakognitif 63
Tabel 4.7 Deskripsi Data Amatan *Burnout* 64
Tabel 4.8 Uji Normalitas 64
Tabel 4.9 Uji Homogenitas 65
Tabel 4.10 Hasil Uji Manova secara Simultan 66
Tabel 4.11 Hasil Uji Manova secara Parsial 66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Lampiran 1..... 83
2. Lampiran 2..... 84
3. Lampiran 3..... 86
4. Lampiran 4..... 87
5. Lampiran 5..... 89
6. Lampiran 6..... 98
7. Lampiran 7..... 100
8. Lampiran 8..... 102
9. Lampiran 9..... 105
10. Lampiran 10..... 109
11. Lampiran 11..... 110
12. Lampiran 12..... 111
13. Lampiran 13..... 115
14. Lampiran 14..... 126
15. Lampiran 15..... 136
16. Lampiran 16..... 137
17. Lampiran 17..... 139
18. Lampiran 18..... 148
19. Lampiran 19..... 149
20. Lampiran 20..... 150
21. Lampiran 21..... 153
22. Lampiran 22..... 157
23. Lampiran 23..... 158
24. Lampiran 24..... 160

BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Judul skripsi ini ialah **"Pengaruh Model Pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) berbantuan Media Video Pembelajaran terhadap Kemampuan Metakognitif dan *Burnout*"**,dalam hal ini guna menghindar dari kesalahan terhadap pemahaman dan pengertian dengan judul skripsi ini, maka peneliti menjabarkan istilah yang termuat dalam proposal ini, yaitu:

Tertulis pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) bahwa pengaruh merupakan daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan dan perbuatan seseorang. Berdasarkan pengertian tersebut maka peneliti menyimpulkan bahwa pengaruh merupakan sumber daya atau kekuatan yang dapat memberikan perubahan atau membentuk sesuatu yang lain.

Dalam proses pembelajaran terdapat tujuan pembelajaran ingin diraih. Dalam mencapai tujuan itu dibutuhkan perlakuan atau kekuatan yang dapat memengaruhi gaya belajar yang nantinya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar. Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh salah satu sebabnya yaitu dari model pembelajaran yang digunakan. Model pembelajaran yaitu suatu konsepsi dari pembelajaran yang dirancang dan disusun berdasarkan prosedur yang tersistem dan konseptual yang didalamnya terdapat beberapa aspek, yang dijadikan panduan oleh guru saat proses belajar sedang berlangsung guna mencapai tujuan yang ingin dicapai. Pada tiap model pembelajaran dapat mengarahkan kita terhadap desain pembelajaran agar pembelajaran dapat lebih menarik dan tujuan pembelajaran dapat dicapai.

Model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) ialah ialah suatu model pembelajaran yang belajar dalam proses memecahkan permasalahan dan pengembangan dalam

kemampuan menyelesaikan masalah.[1] Dalam model ini peserta didik terlibat dengan penyelidikan, menambah rasa ingin tahu dan bertanya serta dalam pemecahan permasalahan dalam dunia nyata. Pemecahan masalah pada model SSCS ini memiliki empat tahapan yaitu penyelidikan masalah (*search),* merencanakan dalam memecahkan masalah (*solve),* melakukan konstruksi dalam memecahkan masalah (*create),* dan tahap terakhir yaitu mengkomunikasin kesimpulan dari pemecahan masalah yang diperoleh (*share).*Berdasarkan hal tersebut, peneliti berasumsi model pembelajaran SSCS yaitu suatu model pembelajaran untuk mempermudah guru dalam menambah pemahaman konsepnya peserta didik karena dengan model pembelajaran ini peserta didik dapat berperan aktif dalam menyelesaikan masalah dengan mandiri dan pendidik berperan hanya sebagai perantara saat proses belajar.

Media video pembelajaran merupakan media yang mengandalkan indera penglihatan dan indera pendengaran. Media pembelajaran berupa video bisa sebagai perantara bagi peserta didik dalam menyimak materi pelajaran. Penulis simpulkan bahwa media audio visual yaitu suatu media yang dapat digunakan saat proses belajar mengajar yang berisikan gambar bergerak dengan suara didalamnya.

Metakognitif ialah tingkat mampu tidaknya seseorang dalam memahami pemikirannya sendiri, pemikirannya sendiri direfleksikan, serta kegiatan belajarnya dikontrol atas dasar pemahaman dan refleksi pemikirannya sendiri.[2] Dalam proses pembelajaran metakognitif mempunyai arti yang bias dikatakan sangat penting, karena proses kognitif dari pengetahuan yang dimiliki dapat menyeleksi suasana dan strategi guna meningkatkan pengetahuan kognitif di masa mendatang. Adapun pada penelitian ini yang dimaksud meta kognitif ialah metakognitif dalam hal kemampuan. Dengan adanya metakognitif

---

[1]Nurlaili Tri Rahmawati, Iwan Junaedi, dan Ary Woro Kurniasih, "UJME 2 (3) (2013)," *journal.unnes.ac.id* (2013), diakses Juni 14, 2021.

[2]Husamah dan Setianingrum Yanur, *Desain Pembelajaran Berbasis Pencapaian Kompetensi* (Bandung: Prestasi Pustaka, 2011).

diharapkan peserta didik bias mempunyai kemampuan dasar yang memiliki makna, lebih dari sekedar memiliki kemampuan berpikir, namun peserta didik juga dituntut untuk bias merencanakan, mengevaluasikan proses serta mengontrol hasil dari proses berpikir. Peneliti menyimpulkan kemampuan kognitif pada matematika merupakan kemampuan seseorang yang dimiliki dalam hal pemecahan masalah matematika dan juga bias menjadikan pembelajaran yang menjenuhkan menjadi pembelajaran yang mengasikkan sehingga tujuan belajar akan dapat tercapai dengan baik.

Kejenuhan dalam belajar atau dikenal dengan *burnout* yaitu suatu sindrom dalam diri seseorang yang mana orang tersebut merasakan lelah secara emosional dan sinisme yang biasanya dialami ketika seseorang melakukan beberapa pekerjaan. *Burnout* ialah sebuah keadaan mental seseorang yang merasakan bosan dan lelah yang berlebih sehingga berakibat timbul rasa enggan, bosan, lesu, cemas dan kurangnya semangat dalam belajar. *Burnout* juga dapat disebabkan oleh aktivitas yang itu-itu saja yang dilakukan oleh seseorang. *Burnout* tidak melulu dialami oleh seorang pekerja namun juga bias dirasakan oleh pelajar atau mahasiswa. Peserta didik atau pelajar yang mengalami kondisi *burnout* dapat berakibat ke arah prestasi yang rendah, yang biasanya dapat dilihat dengan turunnya prestasi nilai belajar, malas dalam belajar, tidak aktif di dalam kelas, acuh, tidak mampu, tidak mengerjakan tugas karena merasa terbebani, mudah tersinggung, suasana hati mudah berubah-ubah, mudah cemas dan lain-lain. Peneliti menyimpulkan *burnout* merupakan keadaan jenuh atau stres seseorang akibat rutinitas yang mereka jalani. Sedangkan dalam penelitian ini *burnout* yang dimaksud adalah kejenuhan yang dialami peserta didik kelas VIII dalam proses pembelajaran matematika di MTs Al-Hasyimiyah Lampung Barat.

B. Latar Belakang Masalah

Guruan ialah suatu bagian terpenting pada kehidupan dalam sejarah peradaban manusia. Dengan mengikuti guruan manusia bisa meningkatkan potensi yang dimiliki individu untuk

meraih sejahtera dalam kehidupan. Sejak Allah SWT menciptakan manusia, berawal pada masa Nabi Adam AS aktivitas belajar ini dimulai. Hal ini sesuai dengan firman Allah SWT dalam Al-Qur'an surat Al-Baqarah ayat 31:

وَعَلَّمَ ءَادَمَ ٱلۡأَسۡمَآءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمۡ عَلَى ٱلۡمَلَٰٓئِكَةِ فَقَالَ أَنۢبِـُٔونِي بِأَسۡمَآءِ هَٰٓؤُلَآءِ إِن كُنتُمۡ صَٰدِقِينَ ٣١

Artinya: *"dan Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada para malaikat lalu berfirman: "sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu memang benar orang-orang yang benar!"* (Q.S. Al-Baqarah : 31)[3]

Guruan menjadi salah satu cita-cita Negara Indonesia yang tercantum pada Pembukaan UUD 1945, yaitu mencerdasakan kehidupan bangsa. Jika kualitas guruan di suatu negara baik, maka negara itu dapat mengalami kemajuan di berbagai bidang. Suatu negara dengan kualitas guruan tinggi atau rendah dipengaruhi oleh berbagai faktor.Salah satu penyebab keberhasilan proses guruan ialah proses belajar mengajar matematika di kelas.[4] Selain itu, media dan model yang digunakan juga dapat memengaruhi efisiensi pembelajaran di kelas.

Matematika ialah mata pelajaran yang terstruktur, terorganisir dan hierarkis dalam proses pembelajaran, artinya mata pelajaran dapat dihubungkan satu sama lain.[5] Selain pembelajaran

---

[3]Departemen Agama RI, *Mushaf Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Jakarta: Alhuda, 2002).

[4]Kemampuan Berpikir Kritis dkk., *Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Berdasarkan Kecerdasan Multiple Intelligences*, *Jurnal Pendidikan Matematika*, vol. 8, 2017, diakses Juni 14, 2021.

[5]Program Studi Pendidikan Matematika STKIP Muhammadiyah Pringsewu Lampung, Abi Fadila Pendidikan Matematika, Dan Stkip Muhammadiyah Pringsewu, *Eksperimentasi Pendekatan Matematika Realistik Dengan Pemberian Tugas Ditinjau Dari Kemampuan Awal Terhadap Hasil Belajar Matematika*, *ejournal.umpri.ac.id*, vol. 1, n.d.,

dan pemahaman konsep, matematika juga memiliki banyak hasil dari proses pembelajaran.[6] Matematika salah satu cabang ilmu yang sangat penting terutama dalam menghadapi era globalisasi. Pada kenyataannya banyak sekali konsep dari ilmu matematika yang dipakai dalam pemecahan masalah sehari-hari, misalkan dalam permasalahan ekonomi, social dan alam.[7]

Pembelajaran matematika memiliki salah satu tujuan yaitu untuk menjadikan peserta diidk dapat menyelesaikan masalah. Kemampuan pemecahan masalah yang harus dimiliki peserta didik meliputi kemampuan memahami masalah, menemukan solusi, mengimplementasikannya, dan mengecek hasil kesimpulan. Peserta didik akan menggunakan pengalaman dan kemampuan kreatif mereka sebelumnya saat memecahkan masalah matematika. Pribadi yang kreatif ialah seseorang yang berhasil mengaktifkan tingkat kreatifitasnya. Hal tersebut dapat dipengaruhi karena faktor pengaruh lingkungan atau proses pembelajaran.[8] Pesreta didik akan dapat memiliki kemampuan pemecahan masalah jika pendidik juga menerapkan cara pemecahan masalah kepada peserta didik dengan efektif.

Proses belajar matematika di MTs Al-Hasyimiah Lampung Barat, pada proses belajar pendidik menggunakan model pembelajaran yang masih belum berinovasi. Pada saat belajar matematika peserta didik masih cenderung pasif. Hal ini peneliti temukan ketika melakukan observasi di sekolah tersebut, dan peserta didik cenderung hanya mencatat apa yang didengar dari pendidik yang mengakibatkan terjadinya komunikasi satu arah saja, kebanyakan peserta didik belum begitu menguasai model dan konsep matematika, sehingga ketika ditemukan dengan

---

[6]Fredi Ganda Putra UIN Raden Intan Lampung, *Eksperimentasi Pendekatan Kontekstual Berbantuan Hands On Activity (HoA) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik, Jurnal Pendidikan Matematika*, vol. 8, 2017,

[7]Bambang Sri Anggoro, *Pengembangan Modul Matematika Dengan Strategi Problem Solving untuk Mengukur Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa, Jurnal Pendidikan Matematika*, vol. 6, Desember 18, 2015,

[8]Bambang Sri Anggoro, "Analisis Persepsi Siswa SMP terhadap Pembelajaran Matematika ditinjau dari Perbedaan Gender dan Disposisi Berpikir Kreatif Matematis," *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 2 (Desember 20, 2016): 153–166.

soal yang sedikit berbeda dari yang diajarkan mereka kesulitan dalam menyelesaikannya serta peserta didikpun masih kurang berani dan kurang aktif dalam menanyakan yang belum dipahami kepada pendidik setelah pendidik selesai dalam penyampaian materi. Selain itu, ekspresi peserta didik ketika proses pembelajaran menunjukkan kejenuhan dan bosan dengan materi pembelajaran dan model yang digunakan. Sehingga hasil belajar yang didapatkan masih cenderung kecil. Dan itu dapat kita lihat berdasarkan hasil ulangan harian dari peserta didik kelas VIII MTs Al-Hasyimiyah Lampung Barat, sebagai berikut:

Tabel 1.1
Daftar Nilai Ulangan Harian Kelas VIII Semester 2 MTs Al-Hasyimiah Lampung Barat Tahun Ajaran 2020/2021

Kelas	Nilai Peserta Didik		Jumlah
	$x < 75$	$x \geq 75$	
VIII A	18	8	26
VIII B	20	6	26
VIII C	21	6	27
Jumlah	59	20	79
Presentase	74,68%	25,32%	100%

Keterangan : x = nilai peserta didik

Berdsarkan hasil nilai ulangan harian pada kelas VIII, dari 79 peserta didik hanya 25,32% saja yang mendapatkan nilai di atas KKM, hal tersebut memperlihatkan bahwa hasil belajar peserta didik yang masih rendah. Hasil yang peneliti peroleh dari hasil tes metakognitif peserta didik juga sesuai dengan hasil tersebut. Tes yang peneliti gunakan berupa soal uraian yang peneliti adopsi dari penelitian sebelumnya, yang sudah valid dan reliabel.[9]

[9]Dwi susanti - SKRIPSI Jurusan Pendidikan Matematika UIN Raden Intan Lampung 2015, "Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Tipe POE (*Preddiction, Observation, and Explanation)* Terhadap Kemampuan Metakognitif Ditinjau dari Aktivitas Belajar Peserta Didik.

Data hasil pra penelitian yang penulis peroleh tercantum dalam table berikut.

Tabel 1.2
Hasil Tes Kemampuan Metakognitif Kelas VIII Semester 2 MTs Al-Hasyimiah Lampung Barat Tahun Ajaran 2020/2021

Kelas	**Nilai Peserta Didik**		**Jumlah**
	$x < 75$	$\boldsymbol{x \geq 75}$	
VIII A	20	6	26
VIII B	22	4	26
Jumlah	42	10	52
Presentase	80,7%	19,3%	100%

Keterangan : x = nilai peserta didik

Berdasarkan Tabel 1.1 nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yang digunakan di MTs Al-Hasyimiah adalah 75. Itu berarti peserta didik dapat dikatakan tuntas dalam belajar ketika mencapai nilai lebih dari atau sama dengan 75. Dapat dilihat pada tabel hasil pemberian tes kemampuan metakognitif tersebut pada materi Statistika ternyata dalam kemampuan metakognitif nilai yang diperoleh oleh peserta didik masih dibawah KKM.P ada kelas VIII A terdapat 6 peserta didik yang mencukupi KKM dari 26 peserta didik. Pada kelas VIII B terdapat 4 peserta didik yang mencukupi KKM dan 22 peserta didik dibawah KKM. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan metakognitif peserta didik di MTs Al-Hasyimiah masih tergolong rendah dan diperlukan upaya untuk meningkatkan kemampuan tersebut. Hal ini terjadi karena kurangnya baru ide-ide yang membuat peserta didik lebih tertarik dan lebih percaya diri dalam belajar matematika secara langsung berkaitan dengan kemampuan matematika.[10]

Guru perlu berupaya menggunakan berbagai metode maupun strategi yang bervariasi, serta menyiapkan media

[10] Widyastuti, R., et.al., "Understanding Mathematical Concept: The Effect Of Savi Learning Model With Probing-Prompting Techniques Viewed From Self-Concept" *Series: Journal of Physics: Conference Series* 1467 (2020)

pemeblajaran yang sesuai dan tepat sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk senang dalam belajar matematika serta mampu dimanfaatkan peserta didik sebagai sumber belajar mandiri.[11]

Berdasarkan informasi yang peneliti peroleh dari guru, rendahnya kemampuan metakognitif peserta didik diakibatkan peserta didik yang cenderung hanya menerima materi yang diajarkan oleh pendidik dan tidak ada usaha untuk mencari tahu terlebih dahulu materi sebelum dimulainya pembelajaran, peserta didik kesulitan merefleksikan materi pelajaran yang disampaikan dengan pengalamannya juga dikarenakan rendahnya motivasi belajar yang dimiliki oleh peserta didik, hal ini peneliti temukan ketika observasi disekolah tersebut, terlihat aktivitas yang dilakukan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik enggan bertanya ketika ada materi yang kurang dipahami, peserta didik hanya duduk dan mendengarkan penjelasan membuat suasana belajar menjadi pasif dan membosankan. Faktor lain yang menyebabkan hasil belajar peserta didik masih rendah karena proses pembelajaran yang cenderung kurang bervariatif yang mengakibatkan peserta didik merasa jenuh dalam belajar atau dikenal dengan *burnout*.

Burnout ialah sebuah keadaan mental seseorang yang merasakan bosan dan lelah yang berlebih sehingga berakibat timbul rasa enggan, bosan, lesu, cemas dan kurangnya semangat dalam belajar, yang ditandai dengan turunnya hasil prestasi belajar peserta didik.

Berdasarkan hal itu peneliti berasumsi diperlukan inovasi perencanaan pembelajaran berikut penerapannya yang tersistem dan terkonsep dibantu dengan media visual. Pentingnya pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran secara optimal berdampak kepada pemahaman isi materi oleh peserta didik[12] membuat peserta

---

[11] Kusuma, R.D.F.D., Nasution, S.P., Anggoro, B.S., "Multimedia Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Komputer" *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), (2018): 191 - 199.

[12] Anggoro, B.S., Haka, N.B., Hawani, "Pengembangan Majalah Biologi Berbasis Al-Qur'an Hadist Pada Mata Pelajaran Biologi Untuk Peserta Didik Kelas X Di Tingkat SMA/MA" *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 5(2), (2019): 164 - 172.

didik jadi lebih aktif dan bersemangat dalam belajar untuk meningkatkan kemampuan metakognitif dan mengurangi *burnout* peserta didik. Selain itu, peneliti berharap nantinya inovasi ini dapat menambah aktivitas peserta didik yang dapat meningkatkan interaksi dan komunikasi antar peserta didik dan juga guru. Penetapan pilihan model pembelajaran yang tepat juga akan berpengaruh terhadap tingkat keberhasilan dan penguasaan materi pelajaran.[13]

Didasarkan dari paparan di atas maka diperlukannya beberapa inovasi oleh guru dalam mengajar guna meningkatkan kemampuan memecahkan masalah yang dimiliki oleh peserta didik. Hal ini juga sejalan dengan Firman Allah SWT. yang tercantum di bawah ini.

لَهُۥ مُعَقِّبَٰتٞ مِّنۢ بَيۡنِ يَدَيۡهِ وَمِنۡ خَلۡفِهِۦ يَحۡفَظُونَهُۥ مِنۡ أَمۡرِ ٱللَّهِۗ إِنَّ ٱللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوۡمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُواْ مَا بِأَنفُسِهِمۡۗ وَإِذَآ أَرَادَ ٱللَّهُ بِقَوۡمٖ سُوٓءٗا فَلَا مَرَدَّ لَهُۥۚ وَمَا لَهُم مِّن دُونِهِۦ مِن وَالٍ

Artinya: *"bagi manusia selalu diikuti oleh malaikat, di depan dan di belakangnya, mereka menjaganya dari perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan suatu kaum sehingga mereka merubah apa yang ada pada diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menakdirkan keburukan pada suatu kaum, maka tidak ada yang dapat menolaknya dan tidak ada pelindung bagi mereka selain Dia".*(Q.S. Ar-Ra'd : 11)[14]

Ayat tersebut di atas, menerangkan bahwa nasib suatu manusia tidak akan berubah dan Allah tidak akan merubahnya sampai ia sendiri yang berusaha untuk merubah nasibnya. Hal ini berkaitan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu peneliti berusaha untuk melakukan inovatif terhadap pembaharuan pembelajaran matematika. Adapun inovasi yang peneliti lakukan yakni dengan merubah model pembelajaran dan menambahkan media belajar yang bias mengubah suasana pembelajaran yang

---

[13]Mohammad Syaifuddin, "Implementasi Pembelajaran Tematik di Kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta," *pdfs.semanticscholar.org* (2017), diakses Juni 14, 2021.

[14]Departemen Agama RI, *Mushaf Al-Qur'an dan Terjemahannya*.

berbeda dari sebelumnya, serta menjadikan peserta didik untuk dapat terlibat aktif dalam belajar dan senang belajar matematika. Dengan begitu dapat meningkatnya kemampuan metakognitif peserta didik dan teratasinya *burnout*.Pentingnya pendidikan membuatnya tidak hanya sebagai kewajiban namun juga kebutuhan bagi tiap individu, yang mana individu dapat mengembangkan dirinya dengan adanya pendidikan.[15]

Prestasi pada pelajaran yang masih memiliki hasil belajar yang rendah menuntut guru untuk dapat membangun suasa belajar yang kreatif, efektif, aktif serta mengasikkan.[16] Oleh karean hal tersebut maka dibutuhkannya model pembelajaran yang jika diterapkan dapat membantu peserta didik jadi lebih aktif dan suasana belajar jadi lebih menyenangkan. Salah satu alternatifnya adalah model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS). Model SSCS ini terdiri dari empat fase, yaitu; 1) *search*, 2) *solve*, 3) *create* 4) *and share*. Tiap fase tersebut memiliki tujuan yaitu mengidentifikasikan masalah (*search)*, merencanakan dan melaksanakan penyelesaian masalah (*solve*), menuliskan solusi masalah yang diperoleh (*create*) dan mensosialisasikan solusi dari masalah (*share*).[17]

Penelitian model pembelajaran SSCS ini sudah pernah dilakukan beberapa kali, salah satunya oleh Maida Deli yang menerapkan model pembelajaran SSCS guna menambah motivasi belajarnya peserta didik diperoleh simpulan bahwa penerapan model ini bisa menambah motivasi peserta didik dalam belajar terkhusus peserta didik kelas VII-2 SMP Negeri 13 Pekanbaru. Yang menjadikan model pembelajaran ini lebih unggul ialah

---

[15]Bambang Sri Anggoro, *Meningkatkan Kemampuan Generalisasi Matematis Melalui Discovery Learning dan Model Pembelajaran Peer Led Guided Inquiry, Jurnal Pendidikan Matematika*, vol. 7, Juni 16, 2016,

[16]Nia Agustiana, Nanang Supriadi, dan Uin Raden Intan Lampung, "Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Dengan Penerapan Pendekatan Bridging Analogy Ditinjau Dari Keyakinan Diri Increasing Mathematical Reasoning Ability With The Application Of Analogy Bridging Approach Reviewed From Self-Efficacy," *jurnal.balitbangda.lampungprov.go*)

[17]Eka Periartawan dkk., *Pengaruh Model Pembelajaran Sscs Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas Iv Di Gugus Xv Kalibukbuk, Journal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD*, vol. 2, 2014,

peningkatan kemampuan peserta didik dalam bertanya, interaksi antar peserta didik menjadi lebih baik, rasa tanggungjawab peserta didik meningkat terkait dalam cara belajarnya.[18]

Faktor lain yang perlu diperhatikan selain model pembelajaran dan media pembelajaran, yaitu kemampuan metakognitif. Perbedaan psikologis saat pembelajaran juga dipengaruhi oleh kemampuan metakognisi. Pengembangan pemahaman konsep yang dimiliki peserta didik dapat dilakukan dengan cara mengembangkan kemampuan metakognisinya, melalui kemampuan metakognisi yang dimiliki oleh peserta didik maka mereka dapat mengkonstruksi pengetahuan, menerapkan dan mempelajari lebih dalam konsep-konsep, yang kemudian mengahasilkan jawaban ilmiah yang merepresentasikan pemahaman. Kenyataannya, kemampuan metakognitif di lapangan masih belum maksimal. Khususnya di MTs Al Hasyimiah Lampung Barat, terbukti dengan melihat hasil tes peserta didik yang masih banyak dibawah KKM. Kurangnya menerapkan kemampuan metakognisi terhadap peserta didik dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik yang rendah.

Kemampuan metakognitif pernah dilakukan penelitian sebelumnya oleh Abyta Kusumaningtias dkk dengan menerapkan model *Problem Based Learning* dipadu Strategi *Numbered Heads Together* terhadap Kemampuan Metakognitif, Berpikir Kritis dan Kognitif Biologi. Dari penelitian tersebut diperoleh informasi bahwa peningkatan kemampuan metakognitif menggunakan model konvensional sangat sedikit jika dibanding dengan penerapan model PBL dipadu NHT disebabkan model konvensional bersifat *teacher centered* artinya pembelajaran hanya berjalan satu arah, metode ceramah yang digunakan membuat peserta didik pasif dalam proses pembelajaran dan cenderung kurangnya interaksi antar peserta didik artinya peserta

[18] Maida, Deli. "Penerapan Model Pembelajaran Search Solve Create Share (Sscs) Untuk Meningkatkan *Motivasi* Belajar Matematika Siswa Kelas Vii-2 Smp Negeri 13 Pekanbaru". *Jurnal Primary*. Vol. 4 No. 1 (2015)

didik kurang bias bertukar pendapat.[19]Hasil belajar kognitif berkaitan dengan kemampuan kognitif, kaitannya ialah ketika kemampuan metakognitifnya tinggi maka kemampuan kognitifnya juga tinggi.[20]

Proses belajar mewajibkan peserta didik untuk mengembangkan kemampuan metakognitif dan meningkatkan pengetahuan sebagai upaya penguasaan materi pembelajaran. Namun rata-rata peserta didik mengalami kejenuhan saat pembelajaran terlebih pada materi yang sulit dipahami oleh mereka. Kejenuhan dalam belajar itu dikenal dengan istilah *burnout*. *Burnout* menjadi pemicu terjadinya stres pada peserta didik. *Burnout* belajar merupakan rentang waktu yang dipakai untuk pembelajaran namun tidak membuahkan hasil. Kejenuhan belajar yang dialami oleh peserta didik dapat menyebabkan seolah-olah peserta didik tidak memperoleh apa-apa terkait pengetahuan dan kecakapannya yang tidak ada kemajuan.[21] Salah satu sebab dari timbulnya rasa jenuh saat belajar ialah telah sampai batas dari kemampuan jasmaninya yang dikarenakan bosan dan letih. *Cross* dalam bukunya *The Psycology of Learning* berpendapat bahwa letih dalam belajar terbagi menjadi tiga, yaitu:

1) keletihan indra peserta didik.
2) keletihan fisik peserta didik.
3) keletihan mental peserta didik[22]

Kejenuhan belajar didefinisikan sebagai suatu kondisi fisik yang yang lelah, mental yang lelah, emosi dan juga sikap seseorang atau pekerjaan karena keintensifan seseorang melibatkan diri dalam pekerjaannya dan dalam waktu yang panjang. Namun dalam kenyataan setiap individu memiliki daya

---

[19]Siti Zubaidah Dan Sri Endah Indriwati, *Pengaruh Problem Based Learning Dipadu Strategi Numbered Heads Together Simas Eric Learning Model View Project Genetics Mapping On Local Rice Varieties View Project*, *Researchgate.Net*, N.D.,

[20]Atus Sholihah, Siti Zubaidah, Dan Susriyati Mahanal, *Memberdayakan Keterampilan Metakognitif Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Dengan Model Pembelajaran Reading Concept Map-Reciprocal Teaching (Remap Rt)*, *Journal.Um.Ac.Id*, N.D.,

[21]Muhibbin Syah, *Psikologi Guruan Dengan Pendekatan Baru* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002).

[22]M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah* (Jakarta: Lentera Hati, 2002).

tahan terhadap tuntutan di lingkungan berbeda, tetap saja setiap orang pasti mempunyai kesempatan yang sama dalam merasakan kejenuhan.[23]

Pada penelitian ini, peneliti melakukan inovasi pembelajaran dengan mengkolaborasikan model pembelajaran SSCS menggunakan media video pembelajaran yang diharapkan membuat suasana baru bagi peserta didik dan meningkatkan semangat belajar peserta didik. Materi ajar dapat dimuat dalam suatu media video pembelajaran yang apik, dimana video pembelajaran itu dapat dilihat dan didengar atau dengan konsep *audio-visual*. Digunakannya model pembelajaran SSCS berbantuan media video pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan kemampuan metakognitif peserta didik dan mengatasi *burnout* peserta didik.

Berdasarkan hasil paparan latar belakang di samping maka peneliti berasumsi diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan metakognitif dan mengatasi *burnout* dan peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul penelitian "**Pengaruh Model Pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) berbantuan Media Video Pembelajaran terhadap Kemampuan Metakognitif dan Burnout Peserta Didik Kelas VIII di Mts Al-Hasyimiyah Lampung Barat".**

C. Idetifikasi Masalah Dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Latar belakang di atas telah memaparkan beberapa permasalahan, dari permasalahan tersebut maka peneliti mengidentifikasi masalah-masalah yang ada sebagai berikut:

a. Proses pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran yang kurang tepat.
b. Kreativitas dan kemampuan metakognitif peserta didik yang masih rendah dalam penggalian informasi.
c. Masih tingginya tingkat cemas dan kejenuhan (*burnout*) peserta didik saat belajar.

---

[23]Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013).

d. Peserta didik kebanyakan beranggapan bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit dan menakutkan, sehingga mengakibatkan rendahnya motivasi belajar matematika peserta didik.

2. Batasan Masalah

Identifikasi masalah di atas kemudian peneliti batasi maslahnya untuk menghindari perluasan makna, yaitu:

a. Model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) yang digunakan oleh peneliti berbantuan video pembelajaran.
b. Penelitian ini dibatasi pada kemampuan metakognitif peserta didik dan mengatasi *burnout* yang terjadi pada peserta didik.
c. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas VIII semester genap tahun pelajaran 2020/2021 di MTs Al-Hasyimiyah Lampung Barat

D. Rumusan Masalah

Berikut ini merupakan rumusan masalah pada penelitian ini dengan didasarkan pada latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah yang sebelumnya telah diuraikan di atas:

1. Apakah terdapat perbedaan model pembelajaran SSCS berbantuan video pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional terhadap kemampuan metakognitif dan *burnout* peserta didik kelas VIII MTs Al-Hasyimiyah Lampung Barat?
2. Apakah terdapat perbedaan model pembelajaran SSCS berbantuan video pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional terhadap kemampuan metakognitif peserta didik kelas VIII MTs Al-Hasyimiyah Lampung Barat?
3. Apakah terdapat perbedaan model pembelajaran SSCS berbantuan video pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional terhadap *burnout* peserta didik kelas VIII MTs Al-Hasyimiyah Lampung Barat?

E. Tujuan Penelitian

Berikut ini merupakan tujuan dari penelitian yang peneliti lakukan dengan mengacu pada rumusan masalah di atas:

1. Untuk melihat dan mengetahui perbedaan model pembelajaran SSCS berbantuan video pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional terhadap kemampuan metakognitif dan *burnout* peserta didik kelas VIII MTs Al-Hasyimiyah Lampung Barat.
2. Untuk melihat dan mengetahui perbedaan model pembelajaran SSCS berbantuan video pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional terhadap kemampuan metakognitif peserta didik kelas VIII MTs Al-Hasyimiyah Lampung Barat.
3. Untuk melihat dan mengetahui model pembelajaran SSCS berbantuan video pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional terhadap *burnout* peserta didik kelas VIII MTs Al-Hasyimiyah Lampung Barat.

F. Manfaat Penelitian

Peneliti mengharapkan penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, antar lain:

1. Bagi guru

   Semoga penelitian ini dapat jadi bahan untuk memudahkan guru dalam menjadikan pembelajaran di kelas menjadi lebih aktif dan bias dijadikan salah satu acuan alternative model pembelajaran yang dapat digunakan di sekolah, serta bisa dijadikan bahan bagi guru sebagai pengembangan model pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif.
2. Bagi peserta didik

   Peserta didik dapat meningkatkan pemahaman pembelajaran dan kreativitas dalam belajar. Menambah motivasi peserta didik dalam menjadikan pribadi yang berani dan aktif mengemukakan ide atau gagasan yang ditemukan secara mandiri dalam pembelajaran matematika.
3. Bagi peneliti

Penelitian ini bermanfaat bagi peneliti yaitu sebagai bahan pengembangan ilmu baik yang sudah dipelajari maupun yang belum dipelajari, serta sebagai bahan dalam mempersiapkan diri untuk dijadikan pengalaman dikemudian hari sebagai bekal menjadi seorang guru.

G. Kajian Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan Anita Novianti, Epon Ningrum, Mamat Ruhimat dengan judul penelitian Penerapan Model Pembelajaran Search, Solve, Create, and Share (SSCS) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik Kelas X IPS 1 SMA Negeri 4 Bandung pada tahun 2013, di peroleh hasil penelitian: (1) Model pembelajaran SSCS bisa untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran mendukung keefektifan dalam belajar yang menggambarkan tahapan-tahapan pembelajaran yang dilakukan dari tindakan pertama, kedua, dan ketiga mengalami perkembangan ke arah yang lebih baik. (2) meningkatnya pemahaman konsep yang dimiliki oleh peserta didik di tiap indikator dan terus meningkat di tiap tindakannya. Perbedaan pada penelitian ini terletak pada variabel Y dan persamaan terletak pada variabel X.[24]
2. Penelitian yang dilakukan Meky Saputra dengan judul penelitian penerapan model SSCS dengan metode experiment pada konsep fuida statis untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas XI IPA 1 SMAN 4 Kota Bengkulu pada tahun 2014, diperoleh hasil penelitiandari ketuntasan belajar kognitif peserta didik pada siklus I yaitu 79,6yang kemudian mengalami peningkatan pada siklus II yaitu 84,2 dan pada siklus III sebesar 89,5. Hasil dari ketuntasan belajar psikomotorik peserta didik pada siklus I yaitu 9,8yang kemudian mengalami peningkatan pada siklus II yaitu 10,4 dan pada siklus III sebesar 10,7. Hasil dari ketuntasan belajar aspek

[24]Anita Novianti, "Penerapan Model Pembelajaran Search, Solve, Create, And Share (Sscs) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik Kelas X Ips 1 Sma Negeri 4 Bandung : Penelitian Tindakan Kelas Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Hakekat Geografi," 2013.

afektif peserta didik pada siklus I yaitu9,85yang kemudian mengalami peningkatan pada siklus II yaitu 10,3 dan pada siklus III sebesar 10,7. Daya serap peserta didik siklus I 79,6% meningkat pada siklus II menjadi 84,2% dan 89,5% pada siklus III. Hasil dari ketuntasan belajar klasik peserta didik pada siklus I yaitu 79,4% yang kemudian mengalami peningkatan pada siklus II yaitu 91,2% dan pada siklus III sebesar 100%. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa model SSCS jika diterapkan dalam pembelajaran dengan menggunakan metode eksperimen bisa meningkatkan hasil belajar dan aktivitas peserta didik. Perbedaan pada penelitian ini terletak pada variabel x dan y yang digunakan. Sedangkan persamaannya terletak pada metode pembeajaran yang digunakan yaitu SSCS.[25]

[25]Meky Syaputra, Connie Connie, Dan Sutarno Sutarno, "Penerapan Model Sscs (Search, Solve, Create, Share) Dengan Metode Eksperimen Pada Konsep Fluida Statis Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas Xi Ipa1 Sman 4 Kota Bengkulu" (2014).

BAB II
LANDASAN TEORI DAN HIPOTESIS

A. Model Pembelajaran

Model adalah rencana yang susun secara eksklusif menggunakan dengan menggunakan tahapan yang tersusun dan terinci yang akan digunakan pada suatu kegiatan. Selain itu juga model serring disebut design yang dirancang untuk dilaksanakan dan diadakan kedepannya.[26] Desain sangat menentukan proses belajar mengajar seperti; program komputer, film-film, buku-buku, dan kurikulum yang dapat membuat suatu model pembelajaran. Digunakan model pembelajaran untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi dan dapat meminimalisir waktu untuk menyampaikan materi ketika pembelajaran.

Joyce & Well mengemukakan bahwa model pembelajaran yaitu suatu kondisi yang baik yang dipakai guru untuk panduan ketika pembelajaran. Ketika berinteraksi didalam pembelajaran antara peserta didik dan guru dimana masing-masing memiliki perannya tersendiri, seorang guru berupaya untuk membantu peserta didik mengembangkan bakat dan kemampuannya, selain itu juga guru memilih dan menentukan prosedur yang tepat agar tujuan pembelajaran bisa tercapai.[27]

Model pembelajaran menurut Miftahul Huda dalam bukunya *Cooperative Learning* merupakan bagan tahapan yang sistematis untuk menyusun pengalaman dalam belajar dan pedoman bagi guru untuk menerapkan kegiatan belajar demi tercapainya tujuan dalam pembelajran.[28] Dalam setiap pembelajaran ada tahapan yang harus peserta didik lakukan dan dibimbing oleh guru. Firman Allah dalam surat An-Nahl ayat 125 yang berbunyi:

---

[26]Netriwati, *Microteaching Matematika*, 2 ed. (Bandar Lampung: Gemilang, 2018).

[27]Nurdyansyah, *Inovasi Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013* (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016).

[28]Miftahul Huda, *Cooperative Learning* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013).

ٱدۡعُ إِلَىٰ سَبِيلِ رَبِّكَ بِٱلۡحِكۡمَةِ وَٱلۡمَوۡعِظَةِ ٱلۡحَسَنَةِۖ وَجَٰدِلۡهُم بِٱلَّتِي هِيَ أَحۡسَنُۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعۡلَمُ بِمَن ضَلَّ عَن سَبِيلِهِۦ وَهُوَ أَعۡلَمُ بِٱلۡمُهۡتَدِينَ

Artinya: *"Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk".*(QS. An-Nahl:125)[29]

Guru adalah salah satu penentu berhasil atau tidaknya peserta didik sesuai dengan ayat diatas. Sebagai seorang guru harus terlebih dahulu memahami materi ajar dengan baik dan menentukan model dalam pembelajaran yang akan diterapkan agar dapat melakukan proses belajar dengan baik. Konsep, prosedur dan sistem pada setiap model pembelajaran berbeda-beda.

Kesimpulan yang peneliti ambil dari beberapa pemaparan diatas yaitu model pembelajaran merupakan rencana atau rancangan pembelajaran yang tersusun secara sistematis dan konseptual yang digunakan sebagai panduan dalam proses belajar agar peserta didik lebih mudah memahami materi dan menghemat waktu yang digunakan secara belajar. Tujuan, sifat materi dan kemampuan peserta didik sangat mempengaruhi pemilihan model pembelajaran. Diharapkan guru mampu mengerti karakter peserta didik dan mampu memilih model yang baik untuk diterapkan. Kemampuan peserta didik tidak sama sehingga jika pemilihan model tepat akan membantu peserta didik agar mudah memahami materi dan tujuan pembelajaran akan mudah dicapai.

B. Model Pembelajaran *Search, Solve, Create, And Share* (SSCS)

1. Pengertian Model SSCS

Model pembelajaran SSCS adalah model yang mempelajari tentang pemecahan masalah dan pengembangannya.[30]Pizzni pada tahun 1998 pertama kali yang mengembangkan model SSCS pada pelajaran

[29]Departemen Agama RI, *Mushaf Al-Qur'an dan Terjemahannya*.
[30]Tri Rahmawati, Junaedi, dan Woro Kurniasih, "UJME 2 (3) (2013)."

Sains(IPA).Kemudian Pizzini dan Shepardson pada tahun 1990 mengemukakan bahwa model SSCS cocok diterapkan dalam ilmu matematika oleh guru.*Regional Education Laboratories*atau Lembaga Departemen Guruan Amerika Serikat (US *Department of Education*) pada tahun 2000 melaporkan bahwasannya model SSCS masuk dalam salah satu model yang memperoleh*grant* yang dapat digunakan dan dikembangkan pada pelajaran IPA dan matematika[31]4 fase yang terdapat dalam model ini antara lain:

1) Identifikasikan masalah (*Search*),
2) Perencanaan dan pelaksanaan dalam menyelesaikan masalah (*Solve*),
3) Solusi yang ditemukan kemudian ditulis (*Create*) dan
4) Melakukan sosialisasi terkait solusi masalah (*Share*).[32]

Model pembelajaran SSCS menurut Baroto yaitu pembelajaran menggunakan pendekatan problem solving untuk meningkatkan pemahaman konsep dan kemampuan berpikir kritis peserta didik.[33]Peserta didik dituntut berpikir aktif ketika memecahkan masalah dan mencari solusinya dengan cara bekerjasama.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut peneliti menyimpulkan SSCS adalah model pembelajaran yang membantu guru dalam meningkatkan kemampuan metakognitif dan mengatasi *burnout* dimana dalam proses pembelajaran melalui tahap-tahap SSCS memberdayakan peserta didik agar aktif, berinteraksi dengan teman dalam mencari solusi untuk permasalahan yang diberikan dan peran guru dikelas sebatas menjadi fasilitator.

Untuk mendapatkan pemahaman ilmu dan solusi keluar dari permasalahan maka digunakan model SSCS agar

---

[31]M Irwan - penelitian-pendidikan, "Pengaruh Pendekatan Problem Posingmodel Search," *jurnal.upi.edu* (n.d.),

[32]N Suciati dkk., "Model Pembelajaran Search, Solve, Create dan Share (SSCS) dengan Strategi Metakognitif terhadap Kemampuan Siswa Menyelesaikan Masalah dan Berpikir Kritis …," *karya-ilmiah.um.ac.id* (n.d.),

[33]B Wibowo dkk., "Pembelajaran Fisika Menggunakan Model Sscs (Search, Solve, Create and Share) Dan Model Pq4r (Preview, Questions, Read, Reflect, Recite, and Review) Ditinjau," *103.23.224.239* (n.d.),

kreativitas dan kemampuan dalam berpikir dapat berkembang.[34]Kegiatan pembelajaran diawali dengan memberikan permasalahan yang berhubungan dengan materi yang akan dibahas.

2. Tahapan Model SSCS

Pizzini, Abel dan Shepardson dalam Zainul Mustofa[35], kegiatan belajar menggunakan metode SSCS terdiri dari empat tahap yaitu:

Tabel 2.1
Tahap-tahap Pembelajaran SSCS

Tahap	Kegiatan yang dilakukan
Search	a. Menjelaskan kondisi/soal berupaapa yang diketahuidan apa yang di tanyakan. b. Investigasi dan mengamati kondisi tersebut. c. Membuat pertanyaan d. Menganalisis informasi yang sudah ada agar menjadi sekumpulan ide.
Solve	a. Setelah ide dihasilkan, lalu menjalankan rencana untuk memperoleh solusi b. Mengembangkan kemampuan kreatif dan pemikiran kritis lalu membuat berupa dugaan jawaban. c. Memilih cara memecahkan masalah dan d. Data dikumpulkan dan dilakukan analisis
Create	a. Berdasarkan dugaan, kemudian menciptakan solusi permasalahan

[34]RP Utami - Bioedukasi: Jurnal Pendidikan Biologi dan undefined 2011, "Pgaruh Model Pembelajaran Search Solve Create And Share (SSCS) dan Problem Based Instruction (PBI) Terhadap Prestasi Belajar dan Kreativitas Siswa," *jurnal.uns.ac.id* (n.d.),

[35]Z Mustofa - SKRIPSI Jurusan Fisika-Fakultas MIPA UM dan undefined 2015, "Pengaruh Model Pembelajaran SSCS (Search, Solve, Create and Share) dengan Strategi Mind Mapping terhadap Penguasaan Konsep Fisika Pokok Bahasan Teori," *karya-ilmiah.um.ac.id* (n.d.), diakses Juni 14, 2021.

	b. Menguji dugaan yang telah dibuat agar mengetahui apakah benar atau salah. c. Peserta didik memperlihatkan hasilnya yang berbentuk model dengan sekreatif mungkin
Share	a. Mempresentasaikan hasil temuan solusi kepada guru atau peserta didik lainnya. b. Menerima masukan kemudian mengevaluasi solusi yang diperoleh.

Sumber: Pizzini, Abel dan Sherpardson (1998) dalam Zainul Mustofa (2015)

Menurut tabel diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa tahapan pembelajaran menggunakan metode SSCS terdiri dari 4 tahap yaitu *search, solve, create and share.*

3. Kelebihan dan Kekurangan Metode Pembelajaran SSCS

Keunggulan model pembelajaran SSCS yaitu dapat memperbaiki keaktifan peserta didik, meningkatkan pemikiran kritis peserta didik, dan meningkatkan cara belajar yang bertanggung jawab pada peserta didik serta mampu melakukan komunikasi secara efektif baik lisan ataupun tulisan.[36]

a. Bagi guru
   1) Mampu menanggapi luasnya minat peserta didik
   2) Menjadikan peserta didik aktif dalam belajar
   3) Menanamkan kemampuan berpikir tingkat tinggi
b. Bagi peserta didik
   1) Memperoleh pengalaman menyelesaikan suatu permasalahan
   2) Bertanggung jawab dalam belajar dan hasil kerja
   3) Menumbuhkan rasa ketertarikan

[36]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 (Juli 6, 2015): 71, Diakses Juni 13, 2021,

4) Memiliki kerjasama yang baik dalam hal integrasi pengetahuan dan kemampuan dengan peserta didik lainnya.
5) Informasi dapat diolah dengan mandiri
6) Menggunakan kemampuan berpikir tingkat tinggi.[37]

Sedangakn kekurangannya yaitu peserta didik harus paham pendalaman konsep dan harus berfikir tingkat tinggi ketika pembelajaran.

C. Media Video Pembelajaran

1. Pengertian Media Video Pembelajaran

Media dalam bahasa latin disebut "*Medius"* secara harfiah artinya yaitu "tengah", "perantara" atau "pengantar", media dapat diartikan sebagai alat bantu dalam aktivitas suatu kegiatan. Pada proses pembelajaran diperlukan pula media yang dapat mendukung penyampaian materi ajar dan mempermudah peserta didik memahami materi yang diajarkan. Media dalam kegiatan belajar diartikan sebagai sarana prasarana yang bisa menyampaikan pengetahuan dan informasi ketika interaksi antara guru dan peserta didik. Ketepatan pemilihan media pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran sangat berperan terhadap keefektifan pembelajaran yang dapat mengubah persepsi peserta didik terhadap pembelajaran matematika sehingga dapat menyampaikan materi ajar dengan lebih jelas dan mudah dipahami peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membangkitkan motivasi dan minat mengantar pada pencapaian tujuan pembelajaran**.** Salah satu media yang dapat digunakan yaitu media video pembelajaran.

Dalam meningkatakan kualitas pendidikan maka dibentuk pengembangan metode pembelajaran, kurikulum dan berbagai media pembelajaran. Salah satunya yaitu pembaruan

---

[37]Edward L. Pizzini, *Sscs Implementation Hanbook* (Lowa: The University Of Lowa, 1991).

pada inovasi belajar.[38] Video pembelajaran adalah alat dengan unsur*audio-visual* yang alat yang digunakan ketika belajar membantu tulisan dan kata yang terucap dalam mentransfer pengetahuan, ide dan sikap.[39] Sebagai guru tentu menyadari, bahwa tanpa penggunaan media maka pembelajaran jadi sukar dipahami peserta didik, terutama pada materi yang butuh ketelitian dan kompleks.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat peneliti menyimpulkan media video pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran yang terdapat dua unsur indera yaitu pendengaran dan penglihatan, dimana didalam video tersebut termuat informasi dan pengetahuan tentang materi pembelajaran dan dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah. Peserta didik lebih termotivasi belajarnya ketika menggunakan media video dan akhirnya meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Karakteristik Media Video Pembelajaran

Menurut Cheppy Riyana yang dikutip oleh Miftahul Khairani dkk, mengatakan untuk menciptakan video pembelajaran yang meningkatkan motivasi belajar peserta didik diperlukan pengembangan video pembelajaran dengan memerhatikan kriteria dan karakteristiknya.[40] Karakteristik video pembelajaran meliputi:

a) *Clarity of massage* (Kejelasan Pesan)
   Melalui media video pembelajaran peserta didik bisa mendapat informasi pelajaran dan memahaminya secara utuh sehingga materi yang disampaikan dapat tersimpan dalam memori jangka panjang.
b) *Stand alone* (Berdiri Sendiri)

---

[38]Regita Anesia dan Bambang Sri Anggoro., "Pengembangan Media Komik berbasis Android pada Pokok Bahasan Gerak Lurus," *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education* 1, no. 2 (Juli 29, 2018): 149–153,

[39]Syaiful Bahri Djaramah dan Azwan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010).

[40]M Khairani, … S Sutisna - Jurnal Biolokus: Jurnal, dan undefined 2019, "Studi meta-analisis pengaruh video pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik," *jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id* (n.d.), diakses Juni 14, 2021.

Video yang dibuat tidak berdasarkan pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan dengan bahan ajar lainnya.

c) *User friendly* (ramah digunakan dengan pemakainya)
Artinya video yang diciptakan dengan gerakan yang jelas, bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti. Paparan materi yang ditampilkan bersifat membantu pemakai memahami isi pesan dengan mudah dan mudah diakses.

d) Metakognitif isi
Materi yang disajikan harus bersifat representative, seperti simulasi atau demonstrasi.

e) Visualisasi dengan media
Penyajian video memuat teks, animasi, suara dan video sesuai tuntutan materi dan memiliki tingkat keakurasian yang tinggi.

f) Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi
Video dihasilkan menggunakan teknologi rekayasa digital dengan resolusi tinggi yang dapat support diberbagai system computer atau ponsel.

g) Dapat digunakan secara kelompok ataupun individu[41]

3. Tujuan Penggunaan Media Video Pembelajaran

Tujuan dari penggunaan media video pembelajaran antara lain:

a) Tujuan Kognitif
   1) Mengembangkan kemampuan kognitif (kemampuan mengenal kembali dan memberi rangsangan gerak dan sensasi)
   2) Menunjukkan rangakaian gambar diam tanpa suara seperti media foto dan film bingkai walaupun kurang ekonomis.
   3) Menjadi contoh dalam bersikap dan berbuat ketika berpenampilan.

[41]Ibid.

b) Tujuan Afektif

Penggunaan media video pembelajaran dengan efek dan teknik, video dapat mempengaruhi emosional dan sikap peserta didik.

c) menampilkan masalah kehidupan sehingga memicu peserta didik untuk berdiskusi.[42]

4. Kelebihan dan Kekurangan Video Pembelajaran

Menurut Daryanto sebagaimana dikutip Friendha Yuanta, pada media video pembelajaran terdapat beberapa kelebihan dan beberapa kekurangannya, yaitu:

a) Kelebihan-kelebihan
   1) Dapat memperlihatkan dengan nyata hal yang sulit untuk dibayangkan
   2) Menambah satu dimensi dimana di dalam video bisa menampilkan gambar yang bergerak dan juga dapat mendengarkan suara yang ada dalam video.

b) Kekurangan
   1) Material pendukung, video memerlukan alat proyeksi untuk menampilkan gambarnya
   2) *Opposition*, keraguan penonton yang disebabkan oleh cara mengambil gambar yang kurang tepat yang terkadang menimbulkan kesalah tafsiran oleh yang melihat.
   3) *Budget*, membuat video memakan biaya yang tidak sedikit.[43]

D. Model Pembelajaran SSCS Berbantuan Media Video Pembelajaran

Dalam pelaksanaannya ketika menerapkan model pembelajaran SSCS peneliti menggunakan media video pembelajaran, peneliti berharap model SSCS berbantuan media

---

[42]Novita, Lina., Elly Sukmanasa, dan Mahesa Yudistira Pratama. " Penggunaan Moedia Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa" *Indonesian Journal of Primary Education* 3, no.2, 2019,

[43]Ibid.

video pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan metakognitif dan mengatasi *burnout* peserta didik dengan materi yang didesign menarik lewat video dan menciptakan suasana baru dalam belajar. Langkah-langkah penerepannya sebagai berikut:

Tabel 2.2
Langkah-langkah Model Pembelajaran SSCS Berbantuan Media Video Pembelajaran

Tahap	Model Pembelajaran SSCS	Model Pembelajaran SSCS Berbantuan Media Video Pembelajaran
Search	a. Guru menjelaskan soal/kondisi yang berupa apa yang diketahui, apa yang di tanyakan.	a. Guru menjelaskan soal/kondisi yang berupa apa yang diketahui, apa yang di tanyakan melalui media pembelajaran interaktif
	b. Peserta didik menginfestigasi kondisi tersebut.	b. Peserta didik menginfestigasi kondisi tersebut melalui media pembelajaran interaktif
	c. Guru membuat pertanyaan-pertanyaan kecil.	c. Guru membuat pertanyaan-pertanyaan kecil berbantu media pembelajaran interaktif
	d. Menganalisis secara kelompok menggunakan informasai yang sudah ada sehingga menjadi sekumpulan ide.	d. Peserta didik secara berkelompok melakukan analisis dengan informasi dari soal yang disajikan berupa media video pembelajaran yang sudahada sehingga menjadi sekumpulan ide
Solve	a. Setelah mendapat ide selanjutnya menjalakan rencana untuk memperoleh solusi.	a. Setelah menghasilkan ide kemudian peserta didik (kelompok) melaksanakan rencana agar memperoleh solusi.
	b. Peserta didik (kelompok) mengembangkan pemikiran kritis dan kreatif, lalu	b. Peserta didik (kelompok) mengembangkan pemikiran kritis dan

	membuat dugaan jawaban.	kreatif, lalu membuat berupa dugaan jawaban melalui video pembelajaran.
	c. Peserta didik memilih cara dalam pemecahan masalah	c. Peserta didik memilih cara dalam pemecahan masalah
	d. Peserta didik mengumpulkan dan menganalisis data	d. Peserta didik mengumpulkan dan menganalisis data yang ditampilkan media video pembelajaran.
Create	a. Berdasarkan dugaan selanjutnya membuat produk berupa solusi permasalah.	a. Berdasarkan dugaan kemudian peserta didik menuliskan penciptaan produk berupa solusi dari permasalahan.
	b. Uji dugaan untuk mengetahui benar atau salah oleh peserta didik	b. Peserta didik melakukan uji dugaan yang dibuat apakah benar atau salah.
	c. Peserta didik mempresentasikan hasil yang berupa model sekreatif mungkin.	c. Peserta didik diminta menyiapkan hasil diskusi untuk dipresentasikan dengan berbantu media pembelajaran interaktif.
Share	a. Peserta didik menjelaskan solusi yang ditemukan kepada guru atau peserta didik lainnya.	a. Peserta didik menjabarkan solusi masalah yang ditemukan kepada guru atau peserta didik lainnya melalui media pembelajaran interaktif.
	b. Menerima masukan dan melakukan evaluasi terhadap solusi yang diperoleh.	b. Peserta didik lainnya memberikan tanggapan, selanjutnya melakukan evaluasi terhadap solusi yang diperoleh.

E. Metakognitif

1. Pengertian Metakognitif

Metakognitif terdiri dari imbuhan “meta” dan “kognisi”. Meta adalah awalan untuk kognisi yang artinya “sesudah” kognisi. Penambahan awalan “meta” pada kognisi

untuk merefleksikan ide bahwa metakognitif yaitu sebagai kognisi tentang kognisi, berpikir tentang berpikir atau pengetahuan tentang pengetahuan.[44]

John Flavell adalah psikolog Universitas Stanford yang mengenalkan istlah metakognisi sekitar tahun 1976 yang didefinisikan sebagai pemikiran tentang pemikiran (*thinking about thinking*) atau pengetahuan seseorang tentang proses kognitifnya (*One's knowledge concerning one's own cognitive processes*).[45] Flavell mengatakan metakognitif yaitu kesadaran seseorang mengenai proses berpikir dan kemampuan dalam mengontrol kognitifnya.

Husamah dan Yanur mengemukakan metakognitif adalah kata yang berhubungan dengan yang diketahui mengenai diri sendiri sebagai suatu individu yang belajar dan mengontrol serta menyesuaikan perilaku.[46] Metakognitif adalah kemampuan melihat kemampuan diri sendiri agar dapat mengontrol apa yang dilakukan secara optimal. Kemampuan seperti ini kemampuan seseorang akan tinggi ketika memecahkan masalah sehingga muncul pertanyaan: apa yang saya sedang kerjakan? mengapa saya harus mengerjakan ini? Hal apa yang sekiranya bisa membantu saya menyelesaikan ini?.[47]

Brown mendefinisikan "metakognitif adalah kesadaran akan aktifitas diri sendiri, metode yang dipakai untuk mengatur proses kognisi diri sendiri dan suatu penguasaan terhadap bagaimana mengarahkan, merencanakan, dan memantau aktivitas kognitif".

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan para ahli diatas, peneliti menyimpulkan kemampuan metakognitif merupakan kesadaran peserta didik dalam merencanakan,

---

[44]Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010).

[45] Theresia Kriswanti Nugrahaningsih "Metakognisi Siswa SMA Kelas Akselerasi dalam Menyelesaika... - Google Cendekia,"

[46]Husamah dan Yanur, *Desain Pembelajaran Berbasis Pencapaian Kompetensi*.

[47]Ibid.

mempertimbangkan, menilai dan mengontrol strategi kognitif dalam diri sendiri. Metakognitif mempunyai arti penting karena dapat menuntun kita untuk menyeleksi strategi dalam meningkatkan kemampuan kognitif dan memandu dalam menata suasana. Dalam penelitian inii yaitu metakognitif sebagai kemampuan. Kemampuan metakognitif peserta didik cenderung dituntuk untuk dapat sadar dalam merancang, melakukan pengontrolan, dan melakukan evaluasi terhadap proses dan hasil berpikir.

Di dalam Al-Qur'an juga Allah telah berfirman terkait manusia yang semestinya melakukan pengaturan terhadap apa yang sedan dan akan dilakukan sebagaimana firman Allah dalam Q.S. Al Hashr :18 :

يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُواْ ٱتَّقُواْ ٱللَّهَ وَلۡتَنظُرۡ نَفۡسٞ مَّا قَدَّمَتۡ لِغَدٖۖ وَٱتَّقُواْ ٱللَّهَۚ إِنَّ ٱللَّهَ خَبِيرُۢ بِمَا تَعۡمَلُونَ

Artinya: "hai orang-orang yang beriman, bertaqwalah kepada Allah dan hendaklah setiap diri memperhatikan apa yang telah diperbuatnya untuk hari esok (akhirat), dan bertaqwalah kepada Allah, sesungguhnya Allah maha mengetahui apa yang kamu kerjakan". (Q.S. Al-Hashr : 18)[48]

Makna dari ayat tersebut yaitu setiap individu sebaiknya mengevaluasi amal-amal yang sudah dilakukan, seperti halnya dengan perusahaan yang mengetes kualitas produk-produknya. Selain itu juga sebaikanya menghitung bekal yang akan dibawa dalam perjalanan hidup kemasa depan.[49] Sehingga disimpukan bahwa menurut islam setia individu perlu memperimbangkan apa saja yang akan dikerjakan dimasa depan dan mengontrol setiap tindakan dengan memikirkan apapun yang akan dilakukan dengan penuh kesadaran.

---

[48]Departemen Agama RI, *Mushaf Al-Qur'an dan Terjemahannya*.
[49] M. Quraish Shihab, Al-Lubab, (Tangerang: Lentera Hati, 2012), h. 227

2. Indikator Metakognitif

Brown secara khusus membatasi empat indikator metakognitif: perencanaan, pemantauan, evaluasi, dan revisi. Keempat indikator tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:[50]

a) Perencanaan (*Planning*): menentukan banyaknya waktu untuk menyelesaikan tugas, strategi apa yang akan diapakai, bagaimana memulai tugas, harus melibatkan sumber daya apa, harus mengikuti instruksi yang mana, apa yang harus digunakan untuk menyelesaikan dan hal apa yang harus diberikan secara penuh (intens) dan lainnya.

b) Pemantauan (*Monitor*): kesadaran *online* tentang "mengapa saya melakukan?". Monitoring memerlukan pertanyaan "apakah ini masuk akal?", "apakah terlalu cepat bagi saya untuk mencoba?", "apakah yang saya pelajari sudah cukup?".[51] Monitoring dengan mengecek perkembangan dari seseorang dalam memilih strategi yang lebih tepat ketika merasa bahwa strategi yang digunakan tidak sesuai.[52]

c) Evaluasi (*evaluation*): menilai (*judgements*) terkait bagaimana prosesnya dan hasil pikirannya data belajar. "apakah strategi yang saya gunakan perlu diubah?, "apakah saya perlu suatau bantuan?", "apakah semua tugas saya yang berkaitan dengan akademik (gambar, makalah, syair atau puisi, model, perencanaan dan lain-lain) sudah diselesaikan?".[53] Berikut ini merupakan indikator yang digunakan dalam kemampuan metakognitif yang telah diadaptasi:

---

[50]L Miyoung -, "Designing metacognitive maps for web-based learning," *cyberleninka.ru* (n.d.),

[51]Mulyadi Seto, AM Heru Basuki, dan Rahardjo Wahyu, *Psikologi Guruan (Dengan Pendekatan Teori Baru Dalam Psikologi* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2016).

[52]SM Iskandar - Erudio Journal of Educational Innovation dan undefined 2016, "Pendekatan keterampilan metakognitif dalam pembelajaran sains di kelas," *erudio.ub.ac.id* (n.d.),

[53]Seto, Basuki, dan Wahyu, *Op. Cit.* 215

Tabel 2.3
Indikator Kemampuan Metakognitif[54]

No.	Komponen	Indikator
1	Perencanaan (*Planning*)	Persiapan pengetahuan awal yang dimiliki dan sesuai.
		Strategi kognitif yang nantinya akan dipergunakan
		Tujuan dari pembelajaran yang akan dicapai
		Waktu yang akan digunakan untuk menyelesaikan tugas belajar
2	Pemantauan (*Monitoring*)	Pemantauan strategi-strategi kognitif yang sedang digunakan
		Pemantauan waktu yang digunakan
		Kegiatan memantau tercapai atau tidaknya tujuan belajar
		Memantau relevan atau tidaknya pengetahuan awalnya dengan pengetahuan yang baru diterima
3	Evaluasi (*Evaluatio*n)	Evaluasi relevansi pengetahuan asal dengan materi pelajaran baru
		Evaluasi strategi-strategi kognitif yang telah digunakan
		Evaluasi ketercapaian belajar
		Evaluasi waktu yang digunakan

[54]I Wayan Puja Astawa, "Kontribusi Kemampuan Algoritma dan Kemampuan Metakognitifserta Apresiasi Matematika terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa SMK di KabupatenKarangasem", Universitas Guruan Ganesha Bali, 2011. H 165.

F. *Burnout*

1. Pengertian *Burnout*

Istilah burnout pertama kali dikemukakan pada tahun 1974 oleh Freudenberger, seorang psikolog klinis yang sangat akrab dengan respon stres yang ditunjukkan oleh petugas pelayanan masyarakat. Burnout adalah sindrom stres psikologis metakognitif yang menunjukkan efek negatif akibat reaksi stres tersebut. pekerjaan., Rutin atau pelajaran. Seseorang yang mengalami burnout menjadi kurang antusias dan kurang tertarik pada hal-hal yang diminatinya. Selain itu, beberapa peneliti melihat burnout sebagai bagian dari stres. Karena persyaratan, aturan, dan tugas yang diberikan kepadanya, kelelahan dapat terjadi. Kegiatan yang sama yang dilakukan individu setiap hari juga dapat menyebabkan kelelahan.

Kreitner dan Kinicki (1992) berpendapat bahwa *burnout* merupakan akibat yang ditimbulkan dari stress yang panjang dimana biasa terjadi ketika seseorang mulai meragukan/menanyakan nilai dari kepribadiannya. *Burnout* ialah suatu kondisi kehilangan fisik dan energy mental dalam diri seseorang. Hal tersebut biasa terjadi ketika harapa seseorang yang tidak sesuai dan tidak di dukung. Burnout biasanya berupa kelelahan fisik, mental, dan emosional yang intens. Kurangnya kejelasan tentang hak dan tanggung jawab kerja serta konflik peran.[55] *Burnout* juga merupakan suatu sindrom akibat adanya tekanan kerja yang menyebabkan penderitanya merasa letih, kelelahan mental, emosional, dan perasaan tidak berdaya yang disebabkan oleh stress akibat pekerjaan yang sangat berat.[56] *Burnout* sering terjadi pada

---

[55] Cordes, C. L., & Dougherty, T. W.A review and integrationof resources on job burnout. Academy of Management Review, 18, 625 – 656. (1993)

[56]Adawiyah, Rabiatul, dan Jacobus Belida Blikolong. "Hubungan Antara Dukungan Sosial Dan *Burnout* Pada Karyawan Rumah Sakit" *Jurnal Psikologi*, Vol. 11 *No.2*, (2018): 190-199

profesi terutama yang berhubungan dengan bidang jasa seperti dokter, perawat dan guru.[57]

Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa burnout adalah perubahan sikap dan perilaku yang bermanifestasi sebagai penarikan diri secara psikologis dari seorang guru atau pekerjaan, merasa tidak berdaya, merasa putus asa, jatuh ke dalam kesedihan yang mendalam, dan terus-menerus menyebabkan kelelahan. Dan tidak berdaya, merasa kekurangan energi untuk bekerja atau belajar, bersikap kasar kepada orang lain, dan tidak peduli terhadap lingkungan.

2. Indikator *Burnout*

Kejenuhan dalam aktivitas belajar memiliki tanda-tanda yang sering dijumpai, seperti rasa enggan untuk belajar, malas, lesu dan kurangnya gairah atau semangat untuk belajar. Maslach dan Leitter mengemukakan bahwa *burnout* mempunyai tiga indikator, yaitu:

a) *Exhaustion* (Kelelahan Emosi)

Kelelahan mengacu pada perasaan lelah karena kebutuhan belajar. Ketika peserta didik merasa lelah, mereka merasakan hal-hal lain secara fisik, emosional dan spiritual. Kelelahan fisik dapat bermanifestasi sebagai sakit kepala, mual, ketegangan otot punggung, dll. Kelelahan mental peserta didik dimanifestasikan sebagai kegiatan belajar yang tidak menyenangkan dan perasaan gagal.Kelelahan emosional mahasiswa diwujudkan dalam bentuk kebosanan, kesedihan, depresi, kecemasan dan beban kegiatan akademik.Kelelahan dapat membuat peserta didik kekurangan energi ketika menghadapi tugas-tugas akademik dan orang-orang di sekitarnya.

b) *Cynicism* (Dipersonalisasi)

Sinisme adalah sikap sinis atau terasing terhadap pembelajaran. Ketika peserta didik merasa sinis, mereka

[57]Nurita A, Dianti, dan Ardi Findyartini. "hubungan tipe motivasi terhadap kejadian *burnout*". *eJKL*, Vol.7, *No.2*, (2019): 115-121

akan mengadopsi sikap acuh tak acuh, menjauh dari pekerjaan atau orang-orang yang terlibat, dan meminimalkan keterlibatan mereka dalam lingkungan. Sinisme mahasiswa seringkali diwujudkan dalam ketidakpedulian dan keengganan mereka untuk belajar dengan malas.Perilaku negatif seperti ini dapat berdampak serius pada prestasi peserta didik.

c) *Reduce Academic Efficacy* (Menurunnya Kepercayaan Diri Akademik)

Penurunan efikasi akademik mengacu pada menurunnya kepercayaan diri akademik akibat menurunnya kemampuan, motivasi, dan produktivitas diri. Peserta didik dengan kepercayaan akademik yang berkurang akan merasa tidak kompeten, yang mengarah pada ketidakpuasan terhadap diri mereka sendiri, pekerjaan mereka, dan bahkan kehidupan mereka.

3. Faktor-faktor Penyebab *Burnout*

Burnout merupakan salah satu jenis emosi negatif yang muncul dalam kegiatan akademik, yang akan mempengaruhi kinerja peserta didik. Burnout dapat berasal dari internal atau eksternal peserta didik. Menurut hakim, penyebab burnout mahasiswa umumnya karena proses monoton yang berlangsung lama. Faktor umum adalah sebagai berikut:

a) Metode yang kurang berubah
b) Hanya belajar di tempat tertentu
c) Tidak berubahnya suasana belajar
d) Kurangnya hiburan atau entertainment
e) Ketegangan mental yang kuat dan tahan lama selama belajar

G. Pengajuan Hipotesis

Dalam penelitian hipotesis dikenal sebagai jawaban sementara dari pertanyaan-pertanyaan yang ada di dalam penelitian, yang mana diperlukan pengujian empiris.Dikatakan

hipotesis ini bersifat sementara, karena benar atau tidaknya masih belum terbukti artinya perlu diuji lebih lanjut sesuai data dari tempat kejadian.

1. Hipotesis penelitian
   a) Terdapat perbedaan model pembelajaran SSCS berbantuan video pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional terhadap kemampuan metakognitif dan *burnout* peserta didik kelas VIII MTs Al-Hasyimiyah Lampung Barat.
   b) Terdapat perbedaan model pembelajaran SSCS berbantuan video pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional terhadap kemampuan metakognitif peserta didik kelas VIII MTs Al-Hasyimiyah Lampung Barat.
   c) Terdapat perbedaan model pembelajaran SSCS berbantuan video pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional terhadap *burnout* peserta didik kelas VIII MTs Al-Hasyimiyah Lampung Barat.

2. Hipotesis Statistik
   a. $H_{0AB}: \alpha\beta_{ij} = 0$untuk setiap $i = 1, 2$ dan $j = 1, 2$ (Tidak terdapat perbedaan model pembelajaran SSCS berbantuan video pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional terhadap kemampuan metakognitif dan *burnout* peserta didik).
      $H_{1AB}: \alpha\beta_{ij} \neq 0$untuk setiap $i = 1, 2$ dan $j = 1, 2$ (Terdapat perbedaan model pembelajaran SSCS berbantuan video pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional terhadap kemampuan metakognitif dan *burnout* peserta didik).
   b. $H_{0A}: \alpha_1 = \alpha_2$ (Tidak terdapat perbedaan model pembelajaran SSCS berbantuan video pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional terhadap kemampuan metakognitif peserta didik).

$H_{1A}: \alpha_1 \neq \alpha_2$ (Terdapat perbedaan model pembelajaran SSCS berbantuan video pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional terhadap kemampuan metakognitif peserta didik).

c. $H_{0B}: \beta_1 = \beta_2$ (Tidak terdapat perbedaan model pembelajaran SSCS berbantuan video pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional terhadap *burnout* peserta didik).

$H_{1B}: \beta_1 \neq \beta_2$(Terdapat perbedaan model pembelajaran SSCS berbantuan video pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional terhadap *burnout* peserta didik)

DAFTAR PUSTAKA

Abi Fadila "Eksperimentasi Pendekatan Matematika Realistik Dengan Pemberian Tugas Ditinjau Dari Kemampuan Awal Terhadap Hasil Belajar Matematika" *e-Dumath*. 1, no. 2 (2015).

Adawiyah, Rabiatul, dan Jacobus Belida Blikolong. "Hubungan Antara Dukungan Sosial Dan *Burnout* Pada Karyawan Rumah Sakit" *Jurnal Psikologi* 11, no. 2 (2018): 190-199

Agustiana, Nia, Nanang Supriadi, Dan Komarudin. "Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Dengan Penerapan Pendekatan Bridging Analogy Ditinjau Dari Keyakinan Diri Increasing Mathematical Reasoning Ability With The Application Of Analogy Bridging Approach Reviewed From Self-Efficacy." *Inovasi Pembangunan: Jurna; Litbang* 7, no. 1 (2019).

Anesia, Regita, Bambang Sri Anggoro, Dan Indra Gunawan. "Pengembangan Media Komik Berbasis Android Pada Pokok Bahasan Gerak Lurus." *Indonesian Journal Of Science And Mathematics Education* 1, no. 2 (2018): 149–153.

Anggoro, Bambang Sri., Haka, N.B., Hawani, "Pengembangan Majalah Biologi Berbasis Al-Qur'an Hadist Pada Mata Pelajaran Biologi Untuk Peserta Didik Kelas X Di Tingkat SMA/MA" *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi* 5, no. 2 (2019): 164 - 172.

Anggoro, Bambang Sri. "Analisis Persepsi Siswa Smp Terhadap Pembelajaran Matematika Ditinjau Dari Perbedaan Gender Dan Disposisi Berpikir Kreatif Matematis." *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 2 (2016): 153–166.

_____ "Pengembangan Modul Matematika Dengan Strategi Problem Solving Untuk Mengukur Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa", *Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no.2 (2015)

Astawa, I Wayan Puja. "Kontribusi Keterampilan Algoritmik Dan Keterampilan Metakognitif Serta Apresiasi Matematika

Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa SMK Di Kabupaten Karangasem". Universitas Pendidikan Ganesha Bali, 2011.

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)

Departemen Agama Ri. *Mushaf Al-Qur'an Dan Terjemahannya*. Jakarta: Alhuda, 2002.

Desmita. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010.

Dewi, Suci Eka. "Wawancara Guru Bidang Studi Matematika Kelas VIII MTs. Al-Hasyimiah" (2021).

Djaramah, Syaiful Bahri, Dan Azwan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Pt. Rineka Cipta, 2010.

Dwi susanti "Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Tipe POE (*Preddiction, Observation, and Explanation)* Terhadap Kemampuan Metakognitif Ditinjau dari Aktivitas Belajar Peserta Didik. *Skripsi* UIN Raden Intan Lampung 2015,

Ganda Putra, Fredi. "Eksperimentasi Pendekatan Kontekstual Berbantuan Hands On Activity (Hoa) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik". *Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no.1 (2017).

Hadi, Sutrisno. *Statistik Ii*. Yogyakarta: Yayasan Penerbitan Fakultas Psikologi, 1997.

Huda, Miftahul. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013.

Husamah, Dan Setianingrum Yanur. *Desain Pembelajaran Berbasis Pencapaian Kompetensi*. Bandung: Prestasi Pustaka, 2011.

Irwan. "Pengaruh Pendekatan Problem Posing Model Search, Solve, Create And Share (SSCS) Dalam Upaya Meningkatkan

Kemampuan Penalaran Matematis Mahasiswa Matematika" *Jurnal Penelitian Pendidikan* 12, no. 1 (2011)

Jaya, Indra. *Penerapan Statistik Untuk Penelitian Guruan*. Jakarta: Prenamedia, 2020.

Khairani, M., Sutisna , dan Slamet S, "Studi Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik." *Jurnal Biolokus: Jurnal Penelitian dan Pendidikan Biologi* 2, no. 1 (2019)

Kusuma, R.D.F.D., Nasution, S.P., Anggoro, B.S., "Multimedia Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Komputer" *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), (2018): 191 - 199.

Luthans, Fred. *Perilaku Organisasi*. 10 Ed. Yogyakarta: Pt. Andi, 2006.

Majid, Abdul. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013.

Martono, Nanang. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Rajawali Press, 2015.

Mujib, dan Mardiyah. "Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Berdasarkan Kecerdasan Multiple Intelligences." *Jurnal Pendidikan Matematika*. 8, no.2 (2017).

Netriwati. "Meningkatkan Kemampuan Berfikir Logis Matematis Mahasiswa Dengan Menggunakan Rangkaian Listrik Pada Materi Logika Di Iain Raden Intan Lampung." *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan* 6, no. 1 (2015)

_____ *Microteaching Matematika*. 2 Ed. Bandar Lampung: Gemilang, 2018.

Novalia, Dan Syazali. *Olah Data Penelitian Guruan*. Bandar Lampung: Anugerah Utama Raharja, 2014.

Novianti, Anita. "Penerapan Model Pembelajaran Search, Solve, Create, And Share (SSCS) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik Kelas X IPS 1 Sma Negeri 4 Bandung : Penelitian Tindakan Kelas Pada Mata Pelajaran Geografi

Materi Hakekat Geografi" *Skripsi*, 2013.

Novita, Lina., Elly Sukmanasa, dan Mahesa Yudistira Pratama. "Penggunaan Moedia Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa" *Indonesian Journal of Primary Education* 3, no.2 (2019)

Nurdyansyah. *Inovasi Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016.

Nurita A, Dianti, dan Ardi Findyartini. "hubungan tipe motivasi terhadap kejadian *burnout*". *eJurnal Kedokteran Indonesia*.7, no.2, (2019): 115-121

Periartawan, Eka, Gst Ngr Japa, Wayan Widiana, "Pengaruh Model Pembelajaran Sscs Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas IV Di Gugus XV Kalibukbuk" *Journal Mimbar Pgsd Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pgsd*. 2, no. 1 (2014).

Pizzini, Edward L. *Sscs Implementation Hanbook*. Lowa: The University Of Lowa, 1991.

Riduwan. *Metode & Teknik Penyusunan Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2000.

Seto, Mulyadi, Am Heru Basuki, Dan Rahardjo Wahyu. *Psikologi Guruan (Dengan Pendekatan Teori Baru Dalam Psikologi*. Jakarta: Pt. Raja Grafindo Persada, 2016.

Shihab, M. Quraish. *Tafsir Al-Mishbah*. Jakarta: Lentera Hati, 2002.

Sholihah, Atus, Siti Zubaidah, Dan Susriyati Mahanal. "Memberdayakan Keterampilan Metakognitif Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Dengan Model Pembelajaran Reading Concept Map-Reciprocal Teaching (Remap RT)". *Journal Pendidikan* 1, no. 4 (2016).

Sirini M. Iskandar "Pendekatan Keterampilan Metakognitif Dalam Pembelajaran Sains Di Kelas." *Erudio.*2, no.2 (2014)

Sri Anggoro, Bambang. "Meningkatkan Kemampuan Generalisasi Matematis Melalui Discovery Learning Dan Model

Pembelajaran Peer Led Guided Inquiry". *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 1 (2016).

Suciati, N, L Yuliati, W Wartono "Model Pembelajaran Search, Solve, Create Dan Share (Sscs) Dengan Strategi Metakognitif Terhadap Kemampuan Siswa Menyelesaikan Masalah Dan Berpikir Kritis" *Tesis*, 2013.

Sudijono. *Pengantar Evaluasi Guruan*. Jakarta: Pt. Raja Grafindo Persada, 2015.

Sudjana, Nana. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009.

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)*. Bandung: Alfabeta, 2013.

Suharsimi, Arikunto. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Pt. Rineka Cipta, 2016.

Sunarya, Yaya. "Re-Analisis Tingkat Kebaikan Item Tes Inteligensi: Advanced Progresive Matrices." *Wahana Karya Ilmiah Pendidikan* 2, no. 1 (2017).

Susanto, Hery, Achi Rinaldi, Dan Novalia. "Analisis Validitas Reabilitas Tingkat Kesukaran Dan Daya Beda Pada Butir Soal Ujian Akhir Semester Ganjil Mata Pelajaran Matematika." *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*. 6, no. 2 (2015).

Syah, Muhibbin. *Psikologi Guruan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002.

Syaifuddin, Mohammad. "Implementasi Pembelajaran Tematik Di Kelas 2 Sd Negeri Demangan Yogyakarta." *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* 2, no. 2 (2017).

Syaputra, Meky, Connie Connie, Dan Sutarno Sutarno. "Penerapan Model SSCS (Search, Solve, Create, Share) Dengan Metode Eksperimen Pada Konsep Fluida Statis Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas Xi Ipa1 Sman 4 Kota Bengkulu" (2014).

Tanzeh, Ahmad. *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: Teras,

2019.

Tri Rahmawati, Nurlaili, Iwan Junaedi, Dan Ary Woro Kurniasih. " Keefektifan Model Pembelajaran Sscs Berbantuan Kartu Masalah Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa" "*Unnes Journal of Mathematics Education* 2, no. 3 (2013).

Um, Z Mustofa. "Pengaruh Model Pembelajaran Sscs (Search, Solve, Create And Share) Dengan Strategi Mind Mapping Terhadap Penguasaan Konsep Fisika Pokok Bahasan Teori." *Seminar Nasional Fisika dan Pembelajaran* (2015).

Utami, Rintih Putri. "Pengaruh Model Pembelajaran Search Solve Create And Share (SSCS) Dan Problem Based Instruction (PBI) Terhadap Prestasi Belajar Dan Kreativitas Siswa." *Bioedukasi: Jurnal Pendidikan Biologi* 4, no. 2 (2011).

Wibowo, B, C Cari, S Sarwanto "Pembelajaran Fisika Menggunakan Model SSCS (Search, Solve, Create And Share) Dan Model PQ4R (Preview, Questions, Read, Reflect, Recite, And Review) Ditinjau dari Motivasi Belajar dan Tingkat Berpikir." *Inkuiri: Jurnal Pendidikan IPA* 5, no. 3 (2016)

Widyastuti, R., et.al., "Understanding Mathematical Concept: The Effect Of Savi Learning Model With Probing-Prompting Techniques Viewed From Self-Concept" *Series: Journal of Physics: Conference Series* 1467 (2020)

Wulandari, Dewi. "Multivariate Analysis Of Variance (Manova) Untuk Memperkaya Hasil Penelitian Pendidikan" *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*. 9, no. 1 (2018).

Zubaidah, Siti, Dan Sri Endah Indriwati. "Pengaruh Problem Based Learning Dipadu Strategi Numbered Heads Together Simas Eric Learning Model View Project Genetics Mapping On Local Rice Varieties View Project." *Jurnal Penelitian Kependidikan* 23, no. 1 (2013).