

BAB 2 TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar adalah kemampuan yang dicapai siswa setelah proses pembelajaran, yang dapat membawa perubahan perilaku dalam pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa (Purwanto, 2014). Selanjutnya menurut Susanti, R. (2023) Hasil belajar siswa adalah salah satu indikator utama dalam mengevaluasi keberhasilan proses pendidikan. Hasil belajar yang baik tidak hanya mencerminkan kemampuan akademik siswa tetapi juga mencakup kemampuan bekerja sama. Menurut Bloom et al. (1956) hasil belajar dibedakan menjadi tiga aspek yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor.

Aspek kognitif sangat erat kaitannya dengan kemampuan berfikir siswa. Menurut Irfan (2019) aspek kognitif merupakan aspek yang mencakup segala proses belajar yang berkaitan dengan kegiatan mental (otak). Hal ini sejalan dengan pendapat Nur (2023) bahwa hasil belajar kognitif menggambarkan tingkat penguasaan mata pelajaran yang dipelajari siswa atau pemahaman dan pengetahuan siswa yang diperoleh selama kegiatan pembelajaran berupa pengetahuan menuju teori yang berkaitan dengan unsur-unsur pengetahuan dan pengembangan keterampilan intelektual siswa.

Aspek kognitif menurut Anderson & Krathwohl.D.R (2001) yaitu :

1. Mengingat (*Remembering*)

Kemampuan tingkat pengetahuan adalah mengingat dan mengenali kembali pengetahuan, fakta, dan konsep, dari yang sudah dipelajari.

2. Memahami (*Understanding*)

Kemampuan kognitif tingkat pemahaman adalah membangun makna atau memaknai pesan pembelajaran, termasuk dari apa yang diucapkan, dituliskan, dan digambar.

3. Mengaplikasikan (*Applying*)

Kemampuan kognitif tingkat mengaplikasikan adalah menggunakan ide dan konsep yang telah dipelajari untuk memecahkan masalah pada situasi atau

kondisi real (sebenarnya). Aplikasi disini dapat diartikan sebagai penerapan atau penggunaan hukum-hukum, rumus, metode dan prinsip dalam konteks atau situasi yang lain.

4. Menganalisis (*Analyzing*)

Kemampuan kognitif tingkat menganalisis adalah menggunakan informasi untuk mengklasifikasi, mengelompokkan, menentukan hubungan suatu informasi dengan informasi lain, antara fakta dan konsep, argumentasi dan kesimpulan.

5. Mengevaluasi (*Evaluating*)

Kemampuan kognitif tingkat mengevaluasi adalah kemampuan dalam menilai suatu objek, atau informasi dengan kriteria tertentu.

6. Mencipta (*Creating*)

Kemampuan kognitif tingkat mencipta adalah meletakan atau menghubungkan bagian-bagian didalam suatu bentuk keseluruhan yang baru, berdasarkan sub kategori tertentu.

Adapun faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri, diantaranya faktor jasmani, faktor psikologi, dan faktor kelelahan. Faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar individu, yang meliputi faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat. Dengan beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar, guru harus bijaksana dalam menentukan suatu model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan untuk mencapai tujuan belajar. Sehingga guru dapat menciptakan situasi dan kondisi yang kondusif saat proses belajar mengajar berlangsung dan siswa bisa lebih aktif (Nabillah & Abadi, 2019).

2.1.2 Model Pembelajaran *Search, Solve, Create, Share* (SSCS)

Search, Solve, Create and Share (SSCS) adalah model pembelajaran yang menggunakan pendekatan *problem solving* yang didesain untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan meningkatkan pemahaman terhadap konsep ilmu. SSCS dikembangkan oleh (Pizzini et al., 1988) . Model SSCS melibatkan siswa dalam menyelidiki sesuatu, membangkitkan minat bertanya serta memecahkan

masalah-masalah yang nyata. SSCS merupakan model pembelajaran yang memberikan kebebasan dan keleluasaan kepada siswa untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan berpikir dalam rangka memperoleh pemahaman ilmu dengan melakukan penyelidikan dan mencari solusi dari permasalahan yang ada.

Dalam proses pelaksanaannya, kegiatan belajar dimulai dengan pemberian masalah atau kondisi berkaitan dengan materi yang akan dipelajari. Kemudian siswa mencari (*search*) informasi untuk mengidentifikasi situasi atau masalah yang disajikan, setelah mengetahui permasalahan yang dihadapi kemudian siswa membuat hipotesis dan merencanakan cara menyelesaikan (*solve*) masalah tersebut, dengan informasi dan rencana yang telah disiapkan siswa, membuat (*create*) solusi penyelesaian kemudian menyajikannya untuk dibahas bersama-sama dengan teman dan guru, siswa membagi (*share*) pengetahuan satu sama lain.

Adapun aktivitas tiap sintaks model pembelajaran SSCS dapat dilihat pada tabel 2.1.

Tabel 2.1 Sintaks Model SSCS

Sintaks	Kegiatan Pembelajaran	
	Guru	Siswa/Peserta didik
<i>Search</i>	1) Guru meminta siswa membentuk kelompok yang beranggotakan 5-6 orang. 2) Guru menyajikan sebuah video mengenai permasalahan pada materi yang akan dipelajari. 3) Guru membagikan Lembar Kerja Siswa 4) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi permasalahan yang sudah ditayangkan pada video. 5) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan jika ada yang kurang dipahami terkait	1) Siswa membentuk kelompok yang beranggotakan 5-6 orang. 2) Siswa mengamati video yang disajikan oleh guru. 3) Siswa menerima Lembar Kerja Siswa 4) Siswa memahami masalah yang terdapat pada video. mengetahui apa yang diketahui, apa yang ditanyakan dan apa yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah 5) Siswa mengajukan pertanyaan yang ada pada LKS yang kurang dipahami.

Sintaks	Kegiatan Pembelajaran	
	Guru	Siswa/Peserta didik
	pertanyaan yang ada pada LKS.	
<i>Solve</i>	1) Guru meminta siswa untuk mencari solusi dan mengumpulkan data dalam menemukan penyelesaian dari masalah yang ada. 2) Guru membimbing siswa selama kegiatan pembelajaran untuk dapat memecahkan masalah.	1) Siswa mencari solusi dan mengumpulkan data dalam menemukan penyelesaian dari masalah yang ada. 2) Siswa mengumpulkan data untuk memecahkan masalah.
<i>Create</i>	1) Guru meminta siswa untuk menganalisis data dan mulai mencatat hasil diskusi dan jawaban pada LKS.	1) Siswa menganalisis data yang sudah didapatkan untuk menghasilkan kesimpulan yang tepat melalui diskusi kelompok dan mencatat hasil diskusi pada LKS
<i>Share</i>	1) Guru meminta setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya didepan kelas secara bergilir. 2) Guru meminta kelompok lain untuk menanggapi atau menyanggah hasil diskusi kelompok yang mempresentasikan hasil diskusinya	1) Masing-masing kelompok maju untuk menyampaikan hasil diskusi berdasarkan hasil yang telah disepakati oleh kelompoknya. 2) Siswa menanggapi atau menyanggah hasil yang disampaikan anggota kelompok yang sedang

Menurut (Putriyana et al., 2020) berikut ini kelebihan dari model pembelajaran SSCS :

1. Pada awal pembelajaran sudah dihadapkan pada masalah-masalah nyata, sehingga peserta didik tertarik untuk belajar.
2. Peserta didik lebih sering belajar secara berkelompok dan guru lebih banyak memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat menyelesaikan masalahnya sendiri.

3. Kegiatan peserta didik dalam pembelajaran menggunakan model SSCS sangat bervariasi mulai dari diskusi, melakukan percobaan, dan presentasi yang membuat peserta didik semangat dan tidak merasa bosan selama mengikuti pembelajaran.

Dari beberapa penjelasan di atas dapat kita simpulkan bahwa pada pembelajaran SSCS, siswa dibimbing untuk mencari apa yang mereka butuhkan dalam belajar dan memperluas pengetahuan mereka sendiri sehingga mengalami proses pembelajaran bermakna. SSCS juga digunakan untuk membuat pembelajaran lebih terfokus pada siswa lebih banyak berdiskusi, dan bereksplorasi. Model pembelajaran tersebut sangatlah ideal untuk dikembangkan dalam pembelajaran IPA terutama fisika.

2.1.3 Keterkaitan Model *Search, Solve, Create, Share* (SSCS) dengan Hasil Belajar Siswa

Berikut merupakan kaitan antara model SSCS dan hasil belajar kognitif terdapat pada Tabel 2.2.

Tabel 2.2 Keterkaitan Antara Model SSCS dan Hasil Belajar Kognitif

Sintaks Pembelajaran	Indikator hasil belajar kognitif	Keterkaitan
Langkah 1 <i>Search</i> (menyelidiki masalah)	C1 (mengidentifikasi)	Siswa difokuskan untuk memahami dan mengidentifikasi masalah kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan materi yang dipelajari kemudian menyimpulkan masalah dengan membuat pertanyaan.
Langkah 2 <i>Solve</i> (merencanakan)	C2 (memprediksi)	Siswa difokuskan untuk membuat prediksi jawaban, serta diarahkan oleh guru untuk membuat rencana penyelesaian masalah yang telah diberikan di awal pembelajaran.

Sintaks Pembelajaran	Indikator hasil belajar kognitif	Keterkaitan
Langkah 3 <i>Create</i> (melaksanakan)	C3 (melaksanakan) dan C4 (Menganalisis)	➤ siswa melakukan kegiatan praktikum sederhana yang dibimbing oleh guru untuk memperoleh data dengan tujuan menjawab atau menyelesaikan masalah yang diberikan di awal pembelajaran. ➤ Siswa menganalisis hasil data yang diperoleh setelah melaksanakan kegiatan praktikum.
Langkah 4 <i>Share</i> (mensosialisasikan)	C4 (menegaskan)	Siswa menegaskan kembali hasil pengolahan data dan mensosialisasikan hasil diskusi di depan kelas.

2.1.4 Fluida Dinamis

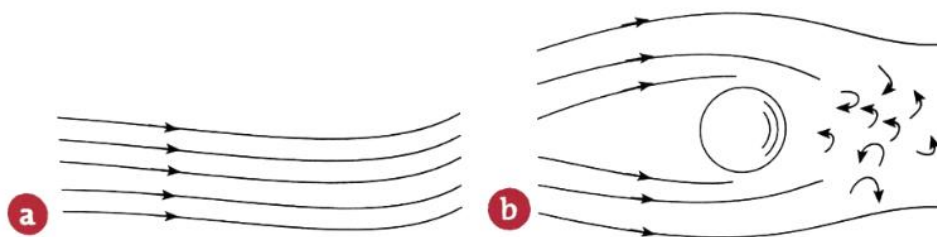
Materi fluida dinamis merupakan salah satu konsep fisika yang sangat mudah ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, seperti pada aliran air keran di rumah dan di sekolah, bahkan pada peredaran darah manusia pun terdapat konsep fluida dinamis. Fluida dinamis merupakan fluida atau suatu zat yang mengalir atau bergerak (tidak diam). Contoh lain fluida dinamis dalam kehidupan ialah pada udara yang mengalir relatif terhadap pesawat yang sedang terbang.

Menurut (Kanginan, 2016), kajian fluida dinamis yang akan dipelajari saat ini perlu diasumsikan sebagai fluida ideal. Adapun yang dimaksud fluida ideal ialah sebagai berikut.

- a. Aliran fluida dapat merupakan aliran tunak (*steady*) atau tak tunak (*non-steady*). Jika kecepatan v di suatu titik adalah konstan terhadap waktu, aliran fluida dikatakan tunak, contohnya ialah arus air yang mengalir dengan tenang

(kelajuan aliran rendah). Pada aliran tak tunak, kecepatan v di suatu titik tidak konstan terhadap waktu, contohnya gelombang pasang air laut.

- b. Aliran fluida dapat termampatkan (*compressible*) atau tak termampatkan (*incompressible*). Jika fluida yang mengalir tidak mengalami perubahan volume atau massa jenis ketika ditekan, aliran fluida tersebut dikatakan tak termampatkan. Akan tetapi, jika sebaliknya maka fluida tersebut dikatakan termampatkan. Hampir semua zat cair yang bergerak (mengalir) dianggap sebagai aliran tak termampatkan. Bahkan, gas yang memiliki sifat sangat termampatkan, pada kondisi tertentu dapat mengalami perubahan massa jenis yang dapat diabaikan. Pada kondisi ini aliran gas dianggap sebagai aliran tak termampatkan. Misalnya pada penerbangan dengan kelajuan yang jauh lebih kecil daripada kelajuan bunyi di udara (340 m/s). Gerak relatif udara terhadap sayap-sayap pesawat terbang dapat dianggap sebagai aliran fluida yang tak termampatkan.
- c. Aliran fluida dapat berupa aliran kental (*viscous*) atau tak kental (*non-viscous*). Kekentalan aliran fluida mirip dengan gesekan permukaan pada gerak benda padat. Pada kasus tertentu, seperti pelumasan pada mesin mobil, kekentalan memegang peranan sangat penting. Akan tetapi, dalam banyak kasus kekentalan dapat diabaikan.
- d. Aliran fluida dapat merupakan aliran garis (*streamline*) arus atau aliran turbulen. Aliran turbulen ditandai oleh adanya aliran yang berputar. Hal tersebut dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1 (a) Aliran Garis Arus atau Laminar, (b) Aliran Turbulen

Sumber : Kanginan, 2016

Debit adalah laju suatu volume atau besaran yang menyatakan volume fluida yang mengalir melalui suatu penampang tertentu dalam satuan waktu tertentu.

$$\text{Debit} = \frac{\text{Volume Fluida}}{\text{Waktu}} \rightarrow Q = \frac{V}{t} \quad (1)$$

Satuan SI untuk volume V adalah m^3 dan untuk selang waktu t adalah s , sehingga satuan SI untuk debit adalah m^3/s atau m^3s^{-1} . Karena volume fluida adalah $V =$ luas penampang $A \times$ panjang lintasan l , maka:

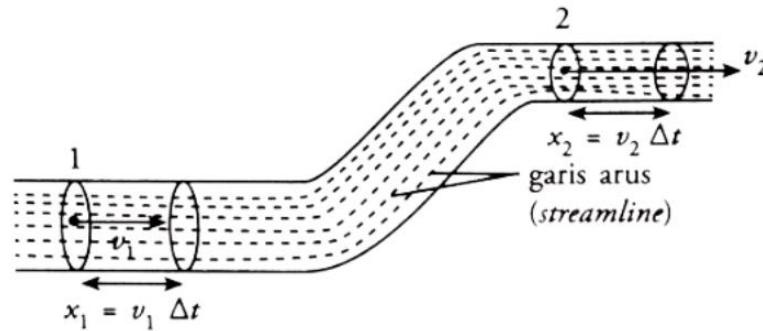
$$Q = \frac{Al}{t} \quad (2)$$

Kemudian untuk panjang lintasan l dibagi waktu t adalah kecepatan aliran fluida, maka dari Persamaan 2 dapat ditulis:

$$Q = Av \quad (3)$$

Dengan A adalah luas penampang dengan satuan m^2 dan v adalah kecepatan aliran fluida dengan satuan m/s .

Asas kontinuitas adalah ketentuan yang menyatakan keadaan fluida yang tak termampatkan dan mengalir dalam keadaan tunak, maka laju aliran volume fluida di setiap titik memiliki nilai atau besar yang sama. Misalnya, jika suatu fluida mengalir dengan aliran tunak, massa fluida yang masuk ke salah satu ujung pipa haruslah sama dengan massa fluida yang keluar dari ujung pipa yang lain selama selang waktu yang sama. Hal ini berlaku karena pada aliran tunak tidak ada fluida yang dapat meninggalkan pipa melalui dinding-dinding pipa (garis arus tidak dapat saling berpotongan). Tinjau suatu fluida yang mengalir dengan aliran tunak dapat dilihat pada Gambar 2.2.



Gambar 2.2 Fluida yang Mengalir pada Suatu Bagian Pipa

Sumber : Kanginan, 2016

Selama selang waktu Δt , fluida pada 1 bergerak ke kanan menempuh jarak $x_1 = v_1 \Delta t$ dan fluida pada 2 bergerak ke kanan menempuh jarak $x_2 = v_2 \Delta t$. Oleh karena itu, volume $V_1 = A_1 x_1$ akan masuk ke pipa pada bagian 1 dan volume $V_2 = A_2 x_2$ akan keluar dari bagian 2. Dengan menyamakan massa fluida yang masuk pada bagian 1 dan yang keluar dari bagian 2 selama selang waktu Δt , maka akan diperoleh persamaan kontinuitas untuk fluida tak termampatkan sebagai berikut.

$$A_1 v_1 = A_2 v_2 = \dots = \text{konstan} \quad (4)$$

Karena $Av = Q$, maka persamaan kontinuitas untuk fluida tak termampatkan dapat juga dinyatakan sebagai persamaan debit konstan.

$$Q_1 = Q_2 = \dots = \text{konstan} \quad (5)$$

Berdasarkan Persamaan 4, maka persamaan kontinuitas dapat diubah menjadi:

$$\frac{v_1}{v_2} = \frac{A_2}{A_1} \quad (6)$$

Di mana, kelajuan aliran fluida tak termampatkan berbanding terbalik dengan luas penampang yang dilaluinya. Karena diameter pipa dapat dianggap berbentuk lingkaran dengan luas $A = \pi r^2 = \frac{\pi d^2}{4}$, dengan r adalah jari-jari pipa dan d adalah diameter pipa. Jika disubstitusikan ke Persamaan 6, maka:

$$\frac{v_1}{v_2} = \frac{A_2}{A_1} \rightarrow \frac{v_1}{v_2} = \left(\frac{\pi r_2}{\pi r_1} \right)^2 = \left(\frac{\frac{\pi d_2}{4}}{\frac{\pi d_1}{4}} \right)^2 \quad (7)$$

Sehingga, kelajuan aliran fluida tak termampatkan berbanding terbalik dengan kuadrat jari-jari penampang atau diameter penampang.

$$\frac{v_1}{v_2} = \left(\frac{r_2}{r_1} \right)^2 = \left(\frac{d_2}{d_1} \right)^2 \quad (8)$$

Jika seseorang memencet ujung selang (memperkecil luas penampang), maka laju aliran air yang keluar akan semakin besar.

Daya oleh debit fluida terjadi karena debit Q suatu air terdapat dalam ketinggian h tertentu, di mana ketinggian tersebut tentunya memiliki energi potensial Ep .

$$Ep = mgh \quad (9)$$

Sehingga daya P dapat dibangkitkan oleh energi potensial tersebut dengan persamaan:

$$P = \frac{Ep}{t} = \frac{mgh}{t} \quad (10)$$

Karena $m = \rho V$, maka

$$P = \frac{(\rho V)gh}{t} = \rho \left(\frac{V}{t} \right) gh = \rho Qgh \quad (11)$$

Jika air dimanfaatkan untuk membangkitkan listrik dengan efisiensi sistem generator adalah η , Persamaan 11 menjadi persamaan daya listrik sebagai berikut.

$$P = \eta \rho Qgh \quad (12)$$

Keterangan :

P = daya (Watt)

η = efisiensi generator

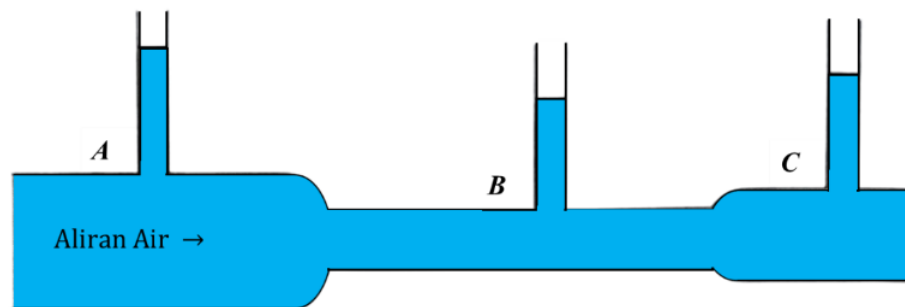
ρ = massa jenis air (kg/s^3)

g = percepatan gravitasi (m/s^2)

h = ketinggian (m)

Q = debit aliran (m^3/s)

Pada materi fluida dinamis, terdapat pembahasan hukum Bernoulli. Hukum Bernoulli menyatakan “Pada pipa mendatar (horizontal), tekanan fluida paling besar adalah pada bagian yang kelajuan airnya paling kecil, dan tekanan paling kecil adalah pada bagian yang kelajuan airnya paling besar”. Pernyataan tersebut dikemukakan pertama kali oleh Daniel Bernoulli (1700-1782) dan dikenal sebagai Asas Bernoulli. Sebagai ilustrasi, lihat Gambar 2.3.



Gambar 2.3 Ilustrasi Asas Bernoulli

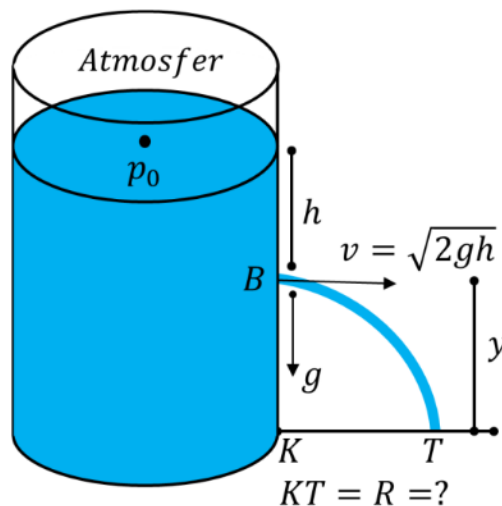
Sumber : Kanginan, 2016

Dari Gambar 2.3, terlihat pipa yang mendatar dan memiliki diameter yang menyempit. Kelajuan fluida yang paling besar ada pada pipa yang menyempit (pipa B), tetapi tekanannya justru yang paling rendah. Hal tersebut ditandai oleh paling rendahnya permukaan fluida yang naik dalam tabung B, (saluran horizontal adalah pipa dan saluran vertikal adalah tabung).

Selain itu, Hukum Bernoulli menyatakan bahwa jumlah dari tekanan (p), energi kinetik per-satuan volume ($\frac{1}{2}\rho v^2$), dan energi potensial per-satuan volume (ρgh) memiliki nilai yang sama pada setiap titik sepanjang suatu garis arus, maka:

$$p + \frac{1}{2}\rho v^2 + \rho gh = \text{konstan} \quad (13)$$

Teorema Torricelli hanya berlaku jika ujung atas wadah terbuka terhadap atmosfer dan luas lubang jauh lebih kecil daripada luas penampang wadah. Ilustrasi dari teorema Torricelli dapat dilihat pada Gambar 2.4.



Gambar 2.4 Sebuah Tanki Berisi Cairan di Atas Lantai
Sumber: Kanginan, 2016

Menghitung kecepatan semburan :

$$v = \sqrt{2gh} \quad (14)$$

Menghitung jangkauan mendatar semprotan:

$$R = \sqrt{2hy} \quad (15)$$

Keterangan:

p = tekanan (N/m²)

h = ketinggian permukaan air di atas lubang (m)

y = kedalaman dasar di bawah lubang (m)

v = kecepatan semburan air (m/s²)

R = jarak jangkauan horizontal (m)

Terdapat berbagai pemanfaatan dari hukum Bernoulli, di antaranya: (1) tabung venturi yang merupakan sebuah pipa yang memiliki bagian yang menyempit, misalnya karburator pada kendaraan bermotor dan venturimeter yang dipasang pada pipa untuk mengukur kelajuan cairan; (2) tabung pitot yang merupakan tabung yang digunakan untuk mengukur kelajuan gas; (3) penyemprot parfum; (4) gaya angkat pada sayap pesawat terbang.

2.2 Penelitian yang Relevan

Temuan penelitian yang relevan dengan penelitian penulis berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Search, Solve, Create, Share* (SSCS) terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Fluida Dinamis" adalah sebagai berikut:

1. Menurut Nazarudin (2020) diperoleh hasil bahwa model pembelajaran SSCS berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPA SMA Negeri 1 Belitang Hilir pada materi Jaringan Tumbuhan.
2. Menurut Noorwahidah, et al. (2025) menyatakan bahwa implementasi model pembelajaran SSCS secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa mengalami peningkatan pemahaman terhadap materi pelajaran, dan memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan sebelum implementasi model SSCS. Dengan demikian, model pembelajaran SSCS terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di MTs Raudhatul Jannah.
3. Menurut Abadi (2021) juga ditemukan bahwa Penerapan Model SSCS dalam mata pelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SDN 75 Malewang Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros.
4. Menurut Sariasih (2023) menyimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 1 Mengwi setelah menerapkan Model Pembelajaran SSCS.
5. Menurut Sari, et al. (2024) menyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar kognitif siswa yang signifikan antara kelas yang diberikan model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) berbantuan video etnosains dengan

kelas yang diberikan pembelajaran konvensional, hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $10,98 > 2,01$.

Berdasarkan beberapa penelitian yang telah disebutkan di atas, dapat diketahui bahwa model pembelajaran SSCS berhasil diterapkan dan memberikan pengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran. Perbedaan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti terdapat pada materi pelajaran yang digunakan yaitu materi fluida dinamis. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Search, Solve, Create, Share* (SSCS) terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Fluida Dinamis.

2.3 Kerangka Konseptual

Dalam penelitian, kerangka berpikir yang jelas diperlukan untuk membimbing dan mengembangkan penelitian. Hal ini memastikan pemahaman yang mendalam terhadap rumusan masalah dan tujuan penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru fisika kelas X di SMA Negeri 3 Tasikmalaya, diperoleh informasi bahwa siswa masih mengalami kesulitan untuk menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar kognitif siswa masih dalam kategori sangat kurang dan masih belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 77.

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi tinggi rendahnya hasil belajar kognitif siswa, faktor tersebut bisa berasal dari diri siswa maupun luar diri siswa. Salah satu faktor khususnya yaitu dari model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Selama ini, proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model konvensional dengan metode ceramah yang terkadang membuat siswa cenderung pasif, jenuh, dan merasa bosan.

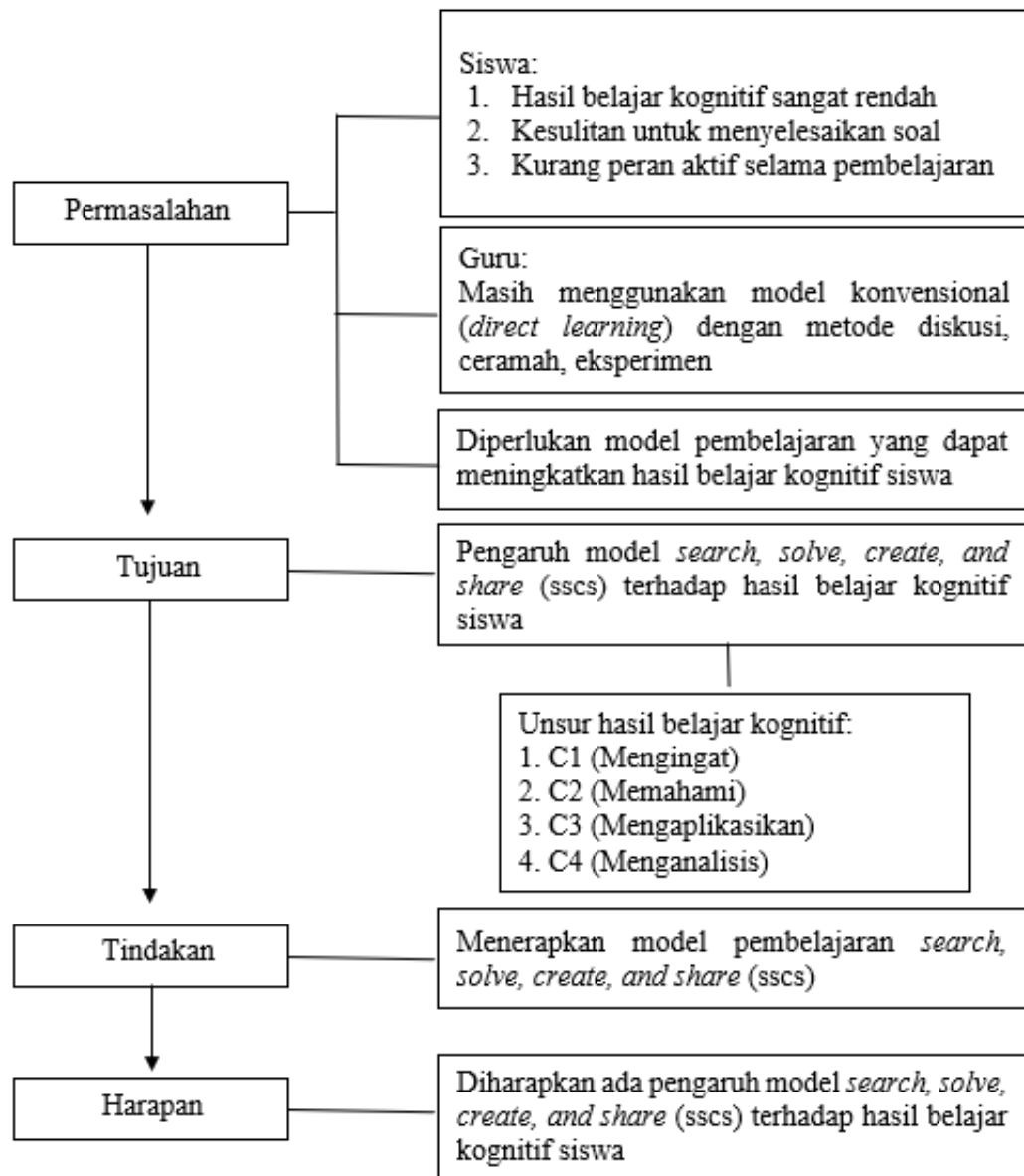
Maka dari itu, diperlukannya upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa diantaranya dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa didalam menyelidiki situasi yang baru, memikirkan sejumlah pertanyaan – pertanyaan dan memecahkan masalah secara realistis. Salah satu model pembelajaran yang dianggap dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan

hasil belajar kognitif siswa merupakan model pembelajaran yang dicetuskan oleh Pizzini yaitu model pembelajaran *Search, Solve, Create, Share* (SSCS).

Model pembelajaran *Search, Solve, Create, Share* (SSCS) terdiri dari 4 tahap yang dimulai dengan siswa diberikan masalah atau kondisi yang terkait dengan materi yang akan dipelajari selama proses pelaksanaannya. Setelah itu, siswa menyelidiki masalah (*search*) kemudian siswa membuat hipotesis dan merencanakan cara menyelesaikan masalah (*solve*). Setelah menyelesaikan masalah, siswa membuat (*create*) solusi dan menyajikannya untuk dibahas dengan teman dan guru mereka, sehingga mereka membagi (*share*) pengetahuan satu sama lain. Dengan demikian siswa dapat terlibat aktif dalam mengaplikasikan materi dan konsep yang sedang dipelajari, melatih analisis siswa dalam memecahkan masalah, dan mengembangkan kemandirian sehingga dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

Penelitian ini ingin menguji hasil belajar kognitif siswa, dengan indikator mengacu pada teori S.Bloom revisi, ranah kognitif yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut: Mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3) dan menganalisis (C4). Berdasarkan yang telah di uraikan, peneliti menduga ada pengaruh model *Search, Solve, Create, Share* (SSCS) terhadap hasil belajar kognitif pada materi fluida dinamis.

Kerangka konseptual dalam penelitian ini dijelaskan dalam skema Gambar 2.5



Gambar 2.5 Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan pertanyaan dalam rumusan masalah, hipotesis penelitian ini adalah:

H_0 : Tidak ada Pengaruh Model *Search, Solve, Create, Share* (SSCS) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Fluida Dinamis di kelas XI SMA Negeri 3 Tasikmalaya tahun ajaran 2024/2025.

H_a : Ada Pengaruh Model *Search, Solve, Create, Share* (SSCS) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Fluida Dinamis di kelas XI SMA Negeri 3 Tasikmalaya tahun ajaran 2024/2025.