

3357-Article Text-6540-1-2- 20230213

by CEK TURNITIN

Submission date: 03-Apr-2024 11:21PM (UTC-0400)

Submission ID: 2339439046

File name: 3357-Article_Text-6540-1-2-20230213.rtf (7.14M)

Word count: 4020

Character count: 26728



8

BIOLOVA

Universitas Muhammadiyah Metro

<http://scholar.ummetro.ac.id/index.php/biolova/>

DOI :

eISSN 2716-473X
p ISSN 2716-4748

History Article

Received:

Approved:

Published:

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN SSCS (*SEARCH, SOLVE, CREATE AND SHARE*) BERBASIS *LESSON STUDY* TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF

Abstrack: Pendidikan memerlukan pembaharuan untuk mencetak generasi yang memiliki keahlian sesuai dengan tuntutan abad 21. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektivan model pembelajaran SSCS (*search, solve, create and share*) berbasis *lesson study* terhadap keterampilan berpikir kreatif. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dipadu dengan *lesson study*. Penelitian dilaksanakan di Universitas Negeri Malang dengan subyek 30 mahasiswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi, angket mahasiswa, soal dan rubrik berpikir kreatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada perbedaan antara pra perlakuan, siklus I dan siklus II yang ditunjukkan dengan $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau dapat dikatakan bahwa $3,11 > 3,10$, sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran SSCS mampu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif.

Kata kunci: keterampilan berpikir kreatif, *lesson study*, model pembelajaran SSCS (*search, solve, create and share*).

Abstrack: Education needs renewal to produce a generation that has skills in accordance with the demands of the 21st century. The purpose of this study was to determine the effectiveness of the lesson study-based SSCS (*search, solve, create, and share*) learning model on creative thinking skills. This type of research is classroom action research (CAR) combined with lesson study. The research was conducted at the State University of Malang with 30 student subjects. The instruments used in this study were observation sheets, student questionnaires, creative thinking questions, and rubrics. The results of this study indicate that there is a difference between pre-treatment, cycle I, and cycle II, as indicated by $F_{count} > F_{table}$, or, as it can be said, $3.11 > 3.10$, so it can be concluded that the learning model used by the model lecturer is able to improve creative thinking skills.

Key word: creative thinking skills, lesson study, SSCS learning model (*Search, Solve, Create, And Share*).

How to Cite

Penulis 1, Penulis 2, Penulis 3 (dst). Tahun. Judul. *Biolova* volume (nomor). halaman. (Times New Roman 10, justified)

Pada abad 21, perguruan tinggi mengembangkan kurikulum berdasarkan kerangka kualifikasi nasional Indonesia (KKNI) untuk mencetak generasi untuk menghadapi era globalisasi. Kurikulum ini mencetak generasi yang memiliki keterampilan abad 21. Dalam hal ini, mahasiswa dituntut mampu menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari melalui pemberdayaan keterampilan berpikir. Salah satunya keterampilan berpikir yang perlu diberdayakan yaitu keterampilan berpikir kreatif. Pemberdayaan keterampilan berpikir kreatif pada mahasiswa akan membantu mahasiswa dalam menghadapi era globalisasi agar tidak hanya mengikuti arus, melainkan harus memiliki dan membuat keputusan pribadi sendiri (Yusnaeni et al., 2016).

Menurut Slavin (2008), berpikir kreatif merupakan suatu proses yang digunakan ketika kita mendatangkan/memunculkan suatu ide baru. Aspek yang menunjukkan keterampilan berpikir kreatif menurut DeHaan (2009) yaitu : 1) berpikir berbeda (*divergent thinking*), memandang masalah dari berbagai sudut pandang yang berbeda, termasuk berpikir lancar, 2) berpikir konvergen (*convergent thinking*), atau fokus pada evaluasi ide, dan 3) berpikir analogis (*analogical thinking*), kemampuan untuk memahami ide. Keterampilan berpikir kreatif yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), merinci (*elaboration*), berpikir metafora (*metaphorical thinking*). Deskripsi aspek berpikir kreatif *generating ideas* (Treffinger, D.J., Young, G.C., Selby, E.C., & Shepardson, 2002).

Hasil observasi yang dilakukan kepada mahasiswa pendidikan biologi yang menempuh matakuliah pengembangan bahan ajar pada bulan

Agustus sampai September menunjukkan bahwa selama proses pembelajaran mahasiswa cenderung mengantuk, bermain *smartphone* dan merasa bosan karena model pembelajaran yang digunakan kurang efektif, perkuliahan bersifat monoton dengan waktu pembelajaran yang relatif lama. Hal ini akan berpengaruh pada cara berpikir mahasiswa yang cenderung pasif. Jika otak diberdayakan untuk berpikir secara aktif dan kreatif maka akan berdampak pada hasil belajar mahasiswa. Yusnaeni et al. (2016) menyatakan bahwa terdapat hubungan positif antara kemampuan berpikir kreatif dengan hasil belajar kognitif siswa. Keterampilan berpikir kreatif memiliki peran positif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa (Supardi, 2012).

Solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan ini dengan menggunakan model pembelajaran yang mampu memberdayakan keterampilan berpikir mahasiswa yaitu model pembelajaran SSCS (*Search, Solve, Create and Share*). Pada dasarnya, setiap model pembelajaran mengarahkan untuk mendisain pembelajaran supaya dapat membantu mahasiswa sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai (Trianto, 2010). SSCS (*Search, Solve, Create and Share*) merupakan salah satu model pembelajaran yang terpusat pada mahasiswa. Model ini melibatkan mahasiswa dalam mencari (fase *Search*), menyelesaikan permasalahan (fase *Solve*), merancang dan membuat sesuatu (fase *Create*) dan membagikan hasil/solusi (fase *Share*) (Awang & Ramly, 2008). Model pembelajaran SSCS terdiri dari empat sintak yaitu pertama fase *search* yang bertujuan untuk mengidentifikasi masalah, kedua fase *solve* yang bertujuan untuk merencanakan dan melaksanakan

penyelesaian masalah, ketiga fase *create* yang bertujuan untuk menuliskan solusi masalah yang diperoleh, dan keempat adalah fase *share* yang bertujuan untuk mensosialisasikan solusi masalah. Pada proses pembelajaran, model SCS ini dapat diterapkan berbasis *Lesson Study*.

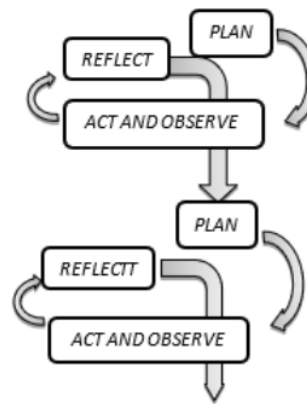
Pembelajaran berbasis *Lesson Study* adalah pendekatan peningkatan kualitas pembelajaran yang berasal dari Jepang (Susilo & Husnul, 2011). Pada kegiatan *Lesson Study* sekelompok guru secara kolaboratif dan berkesinambungan melaksanakan, mengobservasi, dan melaporkan hasil pembelajaran. *Lesson Study* yang membangun *Learning Community* akan membuat guru semakin bersemangat untuk meningkatkan kualitas mengajarnya. Jika seorang guru dapat mengetahui kekurangan dan kelebihan dari dirinya dalam hal mengajar, maka guru akan selalu ingin membenahi dirinya menjadi lebih baik. Kualitas guru yang baik dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran sehingga pembelajaran lebih aktif dan efisien. Model pembelajaran ini diterapkan dengan berbasis *Lesson Study* diharapkan dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Pada penelitian ini *Lesson Study* yang akan digunakan memiliki 3 tahapan seperti digambarkan pada siklus pengkajian pembelajaran *Lesson Study* di Indonesia yaitu *Plan*, *Do*, dan *See*. Tahap perencanaan (*plan*) bertujuan menghasilkan rancangan pembelajaran yang diyakini mampu membelajarkan peserta didik secara efektif dan membangkitkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran. Tahap pelaksanaan (*do*), dimaksudkan untuk menerapkan rancangan pembelajaran yang sudah direncanakan. Tahap pengamatan dan refleksi (*see*) dimaksudkan untuk

menemukan kelebihan dan kekurangan pelaksanaan pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran SCS (*search, solve, create and share*) terhadap keterampilan berpikir kreatif.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dipadu dengan kegiatan *Lesson Study* (LS). Rancangan penelitian tindakan ini menggunakan model spiral dari Kemmis dan Taggart (1990), sehingga dalam tiap siklusnya terdapat 4 tahapan penting yang harus dilakukan yaitu, perencanaan (*plan*), tindakan (*act*), pengamatan (*observe*), refleksi (*reflect*). Detail dari bagan siklus PTK dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Modifikasi Gambar Model Spiral Kemmis dan Taggart (1990) dalam (Susilo, H., Chotimah, H., & Sari, 2009).

Penelitian ini dilaksanakan pada matakuliah Pengembangan Bahan Ajar Biologi (PBAB) Jurusan Biologi FMIPA Universitas Negeri Malang pada semester gasal 2018/2019 di ruang GKB.204. Subjek penelitian sebanyak 30 orang yang terdiri atas 3 orang laki-laki dan 27 orang perempuan. Waktu pelaksanaan

penelitian yaitu pada bulan Oktober – Desember 2018. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, angket, dan tes tulis. Data diperoleh dari mahasiswa dan *observer* melalui pengamatan di kelas. Data yang terkumpul kemudian dianalisis, refleksi, dan ditarik kesimpulan. Keterampilan berpikir kreatif mahasiswa diukur dengan menggunakan rubrik berpikir kreatif dan lembar penilaian keterampilan berpikir kreatif untuk siklus I dan II. Data tersebut kemudian dihitung persentasenya, kemudian diinterpretasikan menggunakan uji Anava tunggal. Kriteria yang digunakan untuk menentukan keberhasilan PTK LS adalah jika ada beda signifikan yang positif antara rerata skor keterampilan berpikir kreatif siklus II ketika dibandingkan siklus I.

HASIL

A. Paparan Data

1. Siklus I

a. Perencanaan Tindakan I

Perencanaan tindakan I meliputi 1) Penentuan fokus permasalahan yang akan diteliti, 2) Penyusunan perangkat pembelajaran, seperti: *lesson design* b) *chapter design* c) Satuan Acara Pembelajaran (SAP), 3) Penyusunan instrumen yang akan digunakan meliputi: a) rancangan rubrik keterampilan berpikir kreatif, b) soal *pretest* siklus 1, c) soal *posttest* siklus 1 d) lembar observasi keterlaksanaan sintaks model pembelajaran SSCS, e) lembar observasi *Lesson Study*.

b. Pelaksanaan Tindakan I

Penelitian pada siklus I dilakukan sebanyak 3 pertemuan dengan masing-masing pertemuan ada *plan*, *do* dan *see*. Kegiatan *plan* dilakukan pada hari Sabtu, 29 September 2018 dengan 2 orang

Observer (mahasiswa) untuk menyusun SAP, *Lesson Design*, *Chapter Design* dan instrumen penilaian keterampilan berpikir kreatif. Pengintegrasian model pembelajaran SSCS dan instrumen keterampilan berpikir kreatif juga turut dikritisi dan difinalisasi pada kegiatan *plan* ini.

Kegiatan *Do* dilakukan dengan *Open Class (OP)* pada pertemuan pertama dilakukan dalam 4 jam kuliah penuh. Pelajaran dimulai dengan pengenalan dosen model, *Observer* dan tugasnya, agar mahasiswa tidak merasa terganggu oleh adanya *Observer* di dalam kelas. Pada langkah awal dilakukan apersepsi dengan menyajikan video tentang kegiatan pembelajaran di sekolah menggunakan bahan ajar yang kurang tepat dan lengkap. Mahasiswa menunjukkan ketertarikan dengan memberikan pertanyaan dan komentar terkait video tersebut.

Kegiatan inti meliputi sintaks SSCS yaitu dosen menayangkan video permasalahan tentang pentingnya bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran untuk memicu konflik kognitif dalam pikiran mahasiswa. dosen model membagi mahasiswa menjadi beberapa kelompok. Dosen model menginstruksikan mahasiswa untuk menemukan masalah dalam video tersebut (*Search*). Masalah yang diberikan berkaitan dengan penyusunan materi ajar dalam bahan ajar. Mahasiswa selanjutnya mencari cara memecahkan masalah pada video tersebut (*Solve*) dan dituliskan dalam LKM. Tahap selanjutnya, *Create*, yaitu mahasiswa menciptakan atau menyusun penyelesaian masalah dan mempresentasikan hasil pemecahan masalah di depan kelas (*Share*).

Kegiatan akhir diisi dengan penyimpulan dan penugasan dari pembelajaran hari ini. Dosen model menutup perkuliahan dan

mengingatkan agar seluruh mahasiswa minggu depan segera mempersiapkan kerangka bahan ajar yang akan dibuat. Pembelajaran di pertemuan berikutnya menggunakan sintak pembelajaran yang telah disusun sebelumnya dengan format yang sama dengan hari ini.

Kegiatan *see* atau refleksi dilakukan segera setelah melaksanakan tahap *do* pada pertemuan pertama ini dilakukan pemberitahuan dari observer berupa data pengamatan. Windy R.M. selaku observer I melaporkan bahwa pada saat pembelajaran, mahasiswa sudah aktif dalam kegiatan pembelajaran, semua mahasiswa mengerjakan LKM yang dibagikan.

Pada saat pembelajaran dosen memberikan dua kasus yang berhubungan dengan topik yang akan dipelajari. Video yang ditayangkan sudah cukup untuk mempermudah mahasiswa dalam mengidentifikasi masalah. Selain itu, dosen juga membimbing mahasiswa mengidentifikasi masalah dan mencari solusi dalam memecahkan permasalahan. Kendala yang dialami selama pembelajaran yaitu ketika pemutaran video, tidak terdapat soundnya. Selain itu, *ice breaking* dilakukan terlalu dekat dengan waktu setelah istirahat sehingga kurang berfungsi banyak untuk mengembalikan semangat belajar mahasiswa. Durasi *ice breaking* sebaiknya dikurangi dan dosen model sebaiknya membawa *speaker* jika ingin menggunakan media video.

Nurul Ika N. sebagai observer 2 menyatakan bahwa secara keseluruhan aktivitas pembelajaran sudah baik. Mahasiswa mengikuti pembelajaran dengan menyaksikan video yang berisi permasalahan dalam pembelajaran, kemudian mahasiswa memecahkan masalah secara berkelompok dan mempresentasikan hasil pemecahan

masalah di depan kelas. Selama pembelajaran dosen model berkeliling dan memberikan pertanyaan seputar materi kepada mahasiswa dan memberikan *ice breaking*. Dosen model juga menjelaskan dengan suara yang keras dan jelas. Selain itu, dosen model juga memberikan pertanyaan studi kasus sehingga mahasiswa tertantang untuk menjawab dan berpikir tingkat tinggi.

Observasi I dilakukan selama pelaksanaan tindakan I menggunakan instrumen yang meliputi lembar keterlaksanaan sintaks oleh dosen dan lembar keterlaksanaan *LS (plan, do, see)*. Lembar observasi ini diisi oleh *Observer* agar data yang dibutuhkan dapat terekam secara keseluruhan. Keterlaksanaan sintaks siklus I pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Persentase Sintaks SSCS Siklus I

No	Pertemuan	Persentase	Rata-rata
1.	I	86,37%	87,88%
2.	II	77,28%	
3.	III	100%	

Data pada Tabel 1. menunjukkan bahwa rerata keterlaksanaan sintak model SSCS pada siklus I adalah 87,88%. Skor tersebut mengindikasikan bahwa ada satu sintak dari SSCS yang tidak terlaksana dengan jelas atau dominan, yakni sintak *Share*. Pelaksanaan model pembelajaran SSCS sangat didominasi oleh sintak *Search*, *Solve*, dan *Create*, dimana seperti pada SAP pada ketiga sintak inilah keterampilan berpikir kreatif banyak diberdayakan. Hal ini menyebabkan proporsi kedua sintak tersebut secara mutlak mendominasi sintak *Share* sehingga diperoleh rerata keterlaksanaan yang demikian.

c. Refleksi

Refleksi dilakukan dan diperoleh data dari observasi pada siklus I menunjukkan bahwa rerata keterlaksanaan sintaks sebesar 87,88% sehingga masih perlu perbaikan utamanya pada aspek keterlaksanaan model pembelajaran. Hal ini dapat diupayakan melalui pemunculan sintak *Share* secara lebih dominan dan jelas. Upaya ini perlu dilakukan guna mencapai pembelajaran yang lebih baik sehingga hasil yang optimal dapat diraih. Sintak *Create* yang dilakukan di luar kelas juga tetap dipertahankan pada siklus II karena mahasiswa menunjukkan peningkatan aktivitas dan produktivitas kerja jika diberikan keleluasaan dalam mengembangkan bahan ajar.

2. Siklus 2

a. Perencanaan Tindakan II

Perencanaan tindakan II ditujukan guna mempersiapkan pelaksanaan siklus II. Siklus II dari PTK LS ini melibatkan pelaksanaan ujian lisan sarana untuk menilai perkembangan keterampilan berpikir kreatif. Lebih lanjut dalam perencanaan siklus II ini dilakukan finalisasi instrument ujian lisan.

b. Pelaksanaan Tindakan II

Kegiatan *plan* dilakukan pada hari Minggu, 4 November 2018 dengan 2 orang *Observer* (mahasiswa) guna membahas kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada materi validasi bahan ajar. *Observer* kembali menekankan tentang pentingnya penyampaian tujuan pembelajaran dan relevansi apersepsi. *Observer* mengusulkan untuk menggunakan dua bahan ajar yang belum divalidasi dan sudah divalidasi lalu dibandingkan kelengkapannya sebagai bahan ajar yang siap diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

Kegiatan *Do* Pada kegiatan pembelajaran kali ini dosen model memberikan apersepsi sesuai kesepakatan dengan *observer*. Mahasiswa masih agak kesulitan menentukan bahan ajar yang lebih siap untuk diterapkan di kegiatan pembelajaran. Dosen model memberikan beberapa petunjuk tentang definisi dan kegunaan validasi bahan ajar. Kegiatan inti meliputi sintaks *SSCS* yaitu dosen model memberikan masalah tentang validasi bahan ajar (*Search*). Masalah yang diberikan masih berhubungan dengan bahan ajar yang digunakan saat apersepsi. Mahasiswa diajak untuk menyusun definisi dan kegunaan validasi bahan ajar dengan kalimatnya sendiri. Mahasiswa menemukan bahwa validasi bahan ajar diperlukan untuk memutuskan bahwa bahan ajar tersebut layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran serta layak sebagai solusi permasalahan pembelajaran.

Mahasiswa menyusun solusi permasalahan tentang validasi bahan ajar, yaitu validasi bahan memerlukan perangkat validasi berupa lembar validasi yang diberikan pada validator ahli (*Solve*). Selanjutnya mahasiswa menyusun kerangka lembar validasi bahan ajar untuk bahan ajar yang sudah dibuat. Mahasiswa menggunakan kriteria dari BSNP dan artikel jurnal ilmiah untuk menyusun kerangka tersebut (*Create*). Kerangka kemudian dipresentasikan di depan kelas sesuai bahan ajar yang dibuat. Tugas untuk pertemuan minggu depan adalah mengembangkan kerangka lembar validasi menjadi lembar validasi yang utuh sesuai dengan saran dan perbaikan dari audiens serta dosen model. Sintak *Share* dilakukan pada pertemuan berikutnya.

Kegiatan *see* atau refleksi dilakukan segera setelah melaksanakan tahap *do* pada

pertemuan pertama ini dilakukan pemberitahuan dari *Observer* berupa data pengamatan. In Murtini selaku *Observer* 1 melaporkan bahwa kegiatan pembelajaran sudah terlaksana dengan baik meskipun kegiatan pembelajaran hari ini tidak sepadat siklus sebelumnya. Ada beberapa mahasiswa yang datang terlambat sehingga kurang memahami penjelasan dan instruksi dosen model ketika pembelajaran berlangsung. Durasi kegiatan apersepsi terlalu lama karena contoh bahan ajar kurang dipahami oleh mahasiswa.

Nurul Ika N. selaku observer 2 menyatakan bahwa perhatian dosen model kurang menyeluruh, sebaiknya dosen model berkeliling hingga ke siswa yang berada di tepi ruangan. Durasi pembelajaran yang lama dan kegiatan pembelajaran yang tidak terlalu padat menyebabkan beberapa siswa mengantuk dan tertidur. Keterlaksanaan sintaks siklus II pembelajaran pada Tabel 2.

Tabel 2. Persentase Sintaks SSCS Siklus II

No	Pertemuan	Persentase	Rata-rata
1.	I	72,73%	75%
2.	II	77,72%	

Data pada Tabel 2 menunjukkan bahwa rerata keterlaksanaan sintak model SSCS pada siklus II adalah 75%. Skor tersebut mengindikasikan bahwa hingga akhir dari siklus II penerapan sintak SSCS tidak dapat terlaksana dengan baik. Hal ini disebabkan implementasi sintaks SSCS tidak dapat diselesaikan dalam satu kali pertemuan, namun seluruh sintaks SSCS telah terlaksana jika dilihat dari lembar keterlaksanaan sintaks pembelajaran.

a) Refleksi II

Observasi pada siklus II menunjukkan bahwa rerata

keterlaksanaan sintaks sebesar 75%. Hal ini mengindikasikan bahwa upaya perbaikan pada siklus 2 sudah cukup dilakukan namun belum mampu secara signifikan meningkatkan capaian keterlaksanaan model. Hal ini terjadi karena sintaks *Create* yang memerlukan waktu yang panjang sehingga persentase keterlaksanaan sintaks menjadi rendah. Sintaks *Create* dan *Share* mengindikasikan kontribusi signifikan pada peningkatan keterampilan berpikir kreatif.

B. Temuan Penelitian

1. Keterlaksanaan Pembelajaran

Observasi yang dilakukan berdasarkan lembar keterlaksanaan model pembelajaran SSCS oleh observer menunjukkan tidak adanya perbedaan yang signifikan antara keterlaksanaan SSCS pada siklus I dan II. Awal sintaks *Create* dan *Share* cenderung tidak dilaksanakan dalam satu pertemuan karena sintaks *Create* memerlukan durasi yang panjang dan menyesuaikan dengan kegiatan menyusun bahan ajar dan validasi sesuai pada RPS.

2. Keterampilan berpikir kreatif

Aspek yang menjadi fokus dari penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran SSCS terhadap peningkatan keterampilan berpikir kreatif. Keterampilan berpikir kreatif yang yang diamati berhubungan langsung dengan penyusunan bahan ajar dan kegiatan validasi bahan ajar.

Evaluasi keterampilan berpikir kreatif berupa soal esay yang diberikan diakhir pembelajaran tatap muka. Hasil uji ANOVA dari skor keterampilan berpikir kreatif siklus I dan II disajikan secara berurutan pada tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Hasil Anava Keterampilan berpikir kreatif

Anova: Single Factor KBK
ANOVA

Source of Variation				
n	df	F	P-value	F crit
Between Groups	2	33,4483	2,06628E-11	3,11
Within Groups	8			
Total	10			

Berdasarkan Tabel 3. diperoleh data Fhitung 3,11 yang berarti lebih besar dari Ftabel 3,10 maka dapat diputuskan bahwa model SSCS ¹³dampak positif terhadap keterampilan berpikir kreatif.

PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian PTK yang ditujukan guna mengetahui peningkatan ketrampilan berpikir kreatif setelah diterapkan model pembelajaran SSCS pada matakuliah Pengembangan Bahan Ajar. Lebih lanjut, hasil analisis data menunjukkan bahwa ada perbedaan signifikan antara pra perlakuan siklus I dan siklus II. Hal ini mengindikasikan bahwa model pembelajaran yang digunakan oleh dosen model mampu meningkatkan ketrampilan berpikir kreatif. Peningkatan tersebut tidak lepas dari keunggulan model SSCS.

Sintaks pertama model pembelajaran SSCS yaitu *search*, pada tahap ini siswa akan mengidentifikasi masalah, lalu menggali informasi sebanyak-banyaknya tentang masalah yang akan dipecahkan. Identifikasi masalah ini berhubungan dengan kemampuan berpikir kreatif karena siswa dilatih untuk menemukan dan membangun pengetahuan sendiri melalui berbagai informasi dari berbagai referensi yang dimiliki.

Siswa sangat aktif bertukar pendapat dan bertanya mengenai hal-hal yang belum diketahui. Hasil tukar pendapat dan informasi tersebut akan dicari hubungannya sehingga muncul ide baru yang belum pernah diwujudkan. Munculnya ide baru tersebut merupakan bagian dari proses berpikir kreatif (Faelasofi, 2017).

Tahap *solve* bertujuan untuk merencanakan penyelesaian masalah. Pada tahap ini siswa dapat merencanakan berbagai macam cara untuk menyelesaikan permasalahan (Hatari et al., 2016). Sintaks ini berhubungan dengan berpikir kreatif karena setiap siswa punya cara masing-masing dalam memecahkan masalah. Cara yang berbeda inilah yang merupakan bagian dari berpikir kreatif, yang mana kreatifitas siswa dalam menyelesaikan masalah akan berbeda-beda tergantung dari pengetahuan dan sudut pandang masing-masing (Mursidik, E.M.; Samsiyah, N.; & Rudyanto, 2015). Lebih lanjut, pemecahan masalah yang dilakukan dengan cara nontradisional dan nonkonvensional dianggap sebagai pemecahan yang baik. Artinya pemecahan masalah dianggap sebagai solusi yang mengandung kadar kreativitas. Salah satu cara memecahkan permasalahan pada tahap ini melalui berdiskusi dengan teman sejawat (Diani, Herliantari, et al., 2019; Erlistiani, M.; Syachruraji, A.; & Andriana, 2020).

Siswa dilatih untuk menjadi pemecah masalah yang baik dan dapat memperluas solusi. Kemampuan seseorang untuk memecahkan masalah bersifat abstrak karena berlangsung dalam otak seseorang, sehingga akan berpengaruh pada sikap dan kepedulian seseorang (Whimbey, A., Lohhead, J., & Ronald, 2013). Hubungannya dengan sikap, seorang pemecah masalah harus yakin bahwa masalah yang dihadapinya dapat

dipecahkan dengan aktivitas menganalisis masalah dengan cermat dan teliti. Hal ini yang juga mempengaruhi hasil belajar kognitif siswa karena siswa akan mampu menganalisis dengan permasalahan saat proses pembelajaran. Hubungan dengan kepedulian yaitu siswa akan peduli pada akurasi solusi dalam memecahkan masalah, sehingga mereka akan lebih hati-hati dalam memahami fakta dan hubungannya secara lengkap, sehingga berdampak pula pada hasil belajar kognitif (Abidin, Y., Mulyati, T., 2017).

Tahap *create* bertujuan untuk melaksanakan penyelesaian masalah, siswa menghasilkan produk yang berupa solusi masalah. Siswa harus mampu menerapkan solusi ke dalam situasi baru yang dialaminya dalam kehidupan sehari-hari, baik saat ini maupun di masa mendatang. Siswa diharapkan mampu melahirkan ide, produk atau pun sesuatu yang bermanfaat di masa mendatang. Melalui cara pandang inilah akan terbentuk generasi yang kreatif (Abidin, Y., Mulyati, T., 2017). Siswa menghasilkan produk berupa bahan ajar pada mata kuliah ini yang diharapkan bermanfaat di masa mendatang, khususnya untuk bekal mengajar di sekolah.

Tahap ini akan dilanjutkan dengan tahap *share*. Tahap *share* bertujuan untuk mengutarakan atau mengkomunikasikan penyelesaian masalah yang dilakukan. Siswa yang memiliki kreativitas tinggi juga memiliki kecenderungan koneksi yang kuat saat melakukan kolaborasi bersama teman-temannya, sehingga mereka akan mampu menerapkan idenya dalam lingkungan masyarakat (Greenstein, 2012). Penelitian serupa

menyatakan bahwa model pembelajaran SSCS dapat meningkatkan hasil belajar IPA (DH et al., 2022). Diani et al., (2019) menyatakan bahwa SSCS sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan *creative problem solving* siswa, dengan kategori tinggi. Penelitian lain juga menyatakan terdapat pengaruh yang signifikan antara model SSCS terhadap keterampilan berpikir kreatif (Milama et al., 2017; Ningsih, 2019).

Pembelajaran ini juga menggunakan *lesson study* yang dipadukan dengan model pembelajaran SSCS. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan *lesson study* dapat membantu guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan guru dapat meningkatkan kinerja guru dalam menyusun perangkat pembelajaran dan melatih guru dalam mengkoordinir kelas. *lesson study* yang digunakan juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa khususnya keterampilan berpikir kreatif. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilakukan dengan guru menganalisis masalah pembelajaran dan menyelesaikannya dengan menerapkan *lesson study* (Asri, 2022).

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa model SSCS berbasis *lesson study* efektif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif mahasiswa.

SARAN

Peneliti menyarankan bahwa penelitian ini dapat digunakan sebagai

rujukan penelitian selanjutnya yang serupa dan penelitian dengan variable terikat yang berbeda .

DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, Y., Mulyati, T., & Y. H. (2017). *Pembelajaran Literasi*. Bumi Aksara.
- Asri, N. A. (2022). Pengaruh Pembelajaran Kolaboratif Berbasis Lesson Study Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa The Effect of Lesson Study-Based Collaborative Learning on Students' Critical Thinking Ability. *Prosiding SEMNAS BIO 2022 UIN Syarif Hidayatullah Jakarta ISSN : 2809-8447*, 455–463.
- Awang, H., & Ramly, I. (2008). Through Problem-Based Learning : Pedagogy and Practice in the Engineering Classroom. *International Journal of Human and Social Sciences*, 2(4), 18–23. scholar.waset.org/1307-6892/15369.
- DeHaan, R. L. (2009). Teaching Creativity and Inventive Problem solving in Science. *CBE-Life Sciences Education*, 8, 172–181. <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2736021/pdf/cbe172.pdf>.
- DH, S., Irfan, M., Amran, M., & Muspidayanti, A. (2022). Model Pembelajaran SSCS (Search , Solve , Create , Share) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(4), 558–565. <https://ojs.unm.ac.id/jppsd/index>.
- Diani, R., Herliantari, H., Saregar, A., & Umam, R. (2019). Research Article Search, Solve, Create, and Share (SSCS) Learning Model: The Impact on the Students' Creative Problem-Solving Ability on the Concept of Substance Pressure. *Jurnal Penelitian Fisika Dan Aplikasinya (JPFA)*, 09(01). <https://doi.org/10.26740/jpfa.v9n1.p65-77>.
- Diani, R., Irwandani, I., Islam, U., Raden, N., Lampung, I., Saregar, A., Islam, U., Raden, N., & Umam, R. (2019). Search , Solve , Create , and Share (SSCS) Learning Model : The Impact on the Students ' Creative Problem-Solving Ability on the Concept of Substance Pressure. *Jurnal Penelitian Fisika Dan Aplikasinya (JPFA)*, 9(1), 1–5. <https://doi.org/10.26740/jpfa>.
- Erlistiani, M.; Syachruroji, A.; & Andriana, E. (2020). Penerapan Model Pembelajaran SSCS (Search, Solve, Create and Share) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 13(2), 161–168. <https://doi.org/10.33369/pgsd.13.2.161-168>.
- Faelasofi, R. (2017). Identifikasi Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Pokok Bahasan Peluang. *Jurnal Edumath*, 3(2), 155–163. <http://ejournal.stkipmpringsewu-lpg.ac.id/index.php/edumath>.
- Greenstein, L. (2012). *Assesing skill 21st century. a guide to evaluating mastery and authentic learning*. New York: Crowin A SAGE Company.
- Hatari, N., Widiyatmoko, A., & Parmin, P. (2016). Keefektifan model pembelajaran search, solve, create, and share (SSCS) rerhadap keterampilan berpikir kritis siswa. *Unnes Science Education Journal*, 5(2), 1253–1260. <https://doi.org/10.15294/USEJ.V5I2.13144>.
- Milama, B., Bahriah, E. S.,

- Mahmudah, A., Sciences, T., & Selatan, T. (2017). The Effect of Search , Solve , Create , And Share (SSCS) Learning Model towards Student ' s Critical Thinking Skills. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran IPA*, 3(2), 112–123. <https://doi.org/10.30870/jppi.v3i2.2574>.
- Mursidik,E.M; Samsiyah,N.; & Rudyanto, H. E. (2015). Kemampuan berpikir kreatif dalam memecahkan masalah matematika o pen-ended ditinjau dari tingkat kemampuan matematika pada siswa sekolah dasar. *Journal Pedagogia ISSN 2089 -3833*, 4(1), 23–33. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v4i1.69>.
- Ningsih, E. F. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Search , Solve , Create And Share (SSCS) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 02(01), 25–34. <https://doi.org/10.30656/gauss.v2i1.144>.
- Slavin, R. E. (2008). *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Bandung:Nusa Media.
- Supardi, U. (2012). Peran Kemampuan Berpikir Dalam Proses Pembelajaran Matematika. *Jurnal Formatif*, 2(3), 248–262. <https://doi.org/10.23969/pjme.v2i1.2457>.
- Susilo, H., Chotimah, H., & Sari, Y. . (2009). *Penelitian Tindakan Kelas sebagai Sarana Pengembangan Keprofesionalan Guru dan Calon Guru*. Malang:Bayu Media Publishing.
- Susilo, H., & H. (2011). *Lesson Study Berbasis Sekolah*. Malang:Banyu Media Publishing.
- Treffinger, D.J., Young, G.C., Selby, E.C., & Shepardon, C. (2002). *Assessing Creativity: A Guide for Educators*. Florida:The National Research Center on the Gifted and Talented University of Connecticut.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta:Kencana.
- Whimbey, A., Lohhead, J., & Ronald, N. (2013). *Problem Solving and Comprehension*. New York:Routledge.
- Yusnaeni, Y., Cendana, U. N., Susilo, H., & Aloysius, D. C. (2016). Hubungan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Kognitif Pada Pembelajaran Search Solve Create And Solve di SMA. *Prosiding Seminar Nasional Biologi*, ISBN: 978-602-0951-11-9.

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

11%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	jurnal.unej.ac.id Internet Source	4%
2	Submitted to Universitas Maritim Raja Ali Haji Student Paper	2%
3	fmipa.um.ac.id Internet Source	2%
4	jurnal.radenfatah.ac.id Internet Source	1%
5	digilib.uns.ac.id Internet Source	1%
6	journal.unnes.ac.id Internet Source	1%
7	eprints.uny.ac.id Internet Source	1%
8	Dian Indriyani, Muhfahroyin Muhfahroyin, Handoko Santoso. "Pengaruh Discovery Learning Berbasis Augmented Reality terhadap Hasil Belajar Siswa", BIOLOVA, 2023 Publication	1%

9	journal.iaisambas.ac.id Internet Source	1 %
10	Submitted to Universitas Pelita Harapan Student Paper	1 %
11	journal.unismuh.ac.id Internet Source	1 %
12	repository.um.ac.id Internet Source	1 %
13	pasca.um.ac.id Internet Source	<1 %
14	pt.scribd.com Internet Source	<1 %
15	eprints.ulm.ac.id Internet Source	<1 %
16	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1 %
17	jurnal.unigal.ac.id Internet Source	<1 %
18	library.um.ac.id Internet Source	<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 15 words

Exclude bibliography On

