

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses transformasi diri, dimulai dari hal-hal kecil menuju pencapaian yang lebih besar, yang secara bertahap membentuk peningkatan signifikan dalam kualitas pribadi (Maryanti, 2018). Gagasan ini sejalan dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 (Pasal 1 Ayat 1) tentang sistem pendidikan nasional yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan upaya sadar dan terencana untuk menciptakan proses belajar yang mendorong siswa mengembangkan potensi dirinya secara menyeluruh. Untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas, dibutuhkan sistem pembelajaran yang efektif, yang mampu menjawab kebutuhan siswa melalui pemilihan tujuan pembelajaran, materi, model pembelajaran, karakteristik siswa, serta media pembelajaran (Kurniyawati, dkk., 2019). Pendidikan juga harus mampu melatih siswa untuk tidak hanya memahami pengetahuan teoritis, tetapi juga untuk memecahkan masalah dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis (Indahsari, dkk., 2019). Salah satu keterampilan penting yang perlu dikembangkan dalam proses ini adalah kemampuan pemecahan masalah, yang menjadi bekal penting bagi siswa dalam menghadapi persoalan nyata di kehidupan dan perkembangan ilmu pengetahuan.

Kemampuan pemecahan masalah memegang peran penting dalam Kurikulum Merdeka karena kurikulum ini menekankan pengembangan kompetensi berpikir kritis, kreatif, dan mandiri peserta didik (Kemendikbudristek, 2022). Posisi KPM sangat strategis karena menjadi fondasi bagi pembelajaran berbasis kompetensi, memungkinkan siswa merumuskan solusi atas permasalahan lokal, nasional, maupun global, serta mempersiapkan mereka menghadapi tantangan abad 21. Kompetensi ini mencakup kemampuan berpikir analitis dan kritis, mengidentifikasi masalah, mengeksplorasi alternatif solusi, serta menentukan tindakan paling efektif. Proses pemecahan masalah dapat mendorong siswa untuk lebih fokus,

menelaah dengan cermat, dan memikirkan suatu persoalan secara menyeluruh, sehingga mereka dapat membangun pemahaman yang lebih mendalam. Scherer & Beckmann (2014) menegaskan bahwa kemampuan ini tidak hanya relevan dalam konteks pembelajaran di kelas, tetapi juga sangat penting untuk menghadapi berbagai tantangan di dunia nyata. Sebaliknya, kurangnya keterampilan ini membuat siswa terbiasa menjalankan berbagai aktivitas tanpa memahami tujuan dan alasan di baliknya (Luthfi, dkk., 2019).

Berbagai temuan menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah masih tergolong rendah di kalangan siswa Indonesia. Hidayat, dkk., (2022) mengungkapkan bahwa rendahnya kemampuan ini disebabkan oleh kurangnya kebiasaan siswa dalam menjalankan proses pemecahan masalah secara sistematis. Hal ini diperkuat oleh laporan Pusat Penilaian Pendidikan (Puspendik) yang menyatakan bahwa daya serap siswa terhadap soal-soal yang menuntut pemecahan masalah jauh lebih rendah dibandingkan soal berbasis hafalan atau pengetahuan dasar (Kurniyawati, dkk., 2019). Selain itu, Astuti, dkk., (2020) menemukan bahwa sebagian besar siswa hanya mampu menyelesaikan dua tahap awal dalam proses pemecahan masalah, yaitu memahami masalah dan merencanakan penyelesaian, namun belum optimal dalam tahap pelaksanaan dan evaluasi solusi. Sejalan dengan temuan tersebut, hasil penelitian Marsel & Fadilah (2025) menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah pada pembelajaran biologi, khususnya topik perubahan lingkungan, tergolong rendah, dengan rata-rata capaian 23,43%. Kesulitan utama meliputi memahami masalah, merumuskan solusi, dan mengevaluasi jawaban secara logis. Kondisi ini menunjukkan bahwa penguatan kemampuan dasar sangat diperlukan agar siswa dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah secara menyeluruh.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 20 Januari 2025 di salah satu SMA Negeri di Cianjur, melalui wawancara guru mata pelajaran biologi ditemukan bahwa siswa kelas X masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah (KPM) pada pembelajaran Biologi. Guru mengungkapkan bahwa siswa menghadapi

kendala pada beberapa indikator pemecahan masalah. Pada tahap memahami masalah, siswa sering meminta penjelasan ulang, menunjukkan kurangnya keterlibatan aktif dalam membangun pengetahuan. Pada tahap merancang solusi, siswa cenderung mencari jawaban instan daripada mengeksplorasi langkah-langkah penyelesaian secara mendalam. Selanjutnya, pada tahap mengevaluasi kembali, siswa jarang meninjau ulang jawaban sebelum dikumpulkan. Hal ini sejalan dengan indikator kemampuan pemecahan masalah menurut Polya (1973) yaitu memahami masalah, merancang strategi untuk memecahkan masalah, melaksanakan solusi, dan mengevaluasi kembali hasil. Penelitian ini berfokus pada peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa dengan menggunakan indikator Polya sebagai acuan penilaian. Salah satu materi yang menjadi tantangan bagi siswa adalah perubahan lingkungan, terutama dalam menganalisis penyebab dan dampaknya, hal ini menyebabkan hasil belajar siswa tidak mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Adapun KKTP yang ditentukan sekolah yaitu >70 . Rata-rata nilai ulangan siswa pada materi perubahan lingkungan yaitu 46. Soal terdiri dari 30 pertanyaan, dengan 10 soal memuat indikator kemampuan pemecahan masalah. Dari jumlah tersebut, hanya sekitar 35% siswa yang mampu menjawab benar soal-soal yang memuat indikator pemecahan masalah. Menurut Riyani (2023) Rendahnya kemampuan pemecahan masalah dalam suatu pembelajaran akan mempengaruhi hasil belajar siswa di sekolah.

Di sisi lain, soal- soal yang dibuat untuk evaluasi belum mengukur keterampilan tingkat tinggi seperti pemecahan masalah, dan instrumen evaluasi yang digunakan dalam pembelajaran Biologi disekolah tersebut sebagian besar masih berupa soal pilihan ganda. Pemilihan bentuk soal ini disesuaikan dengan kebutuhan efisiensi waktu dan kemudahan dalam proses penilaian. Namun, soal pilihan ganda memiliki keterbatasan dalam mengukur keterampilan berpikir tingkat tinggi seperti pemecahan masalah. Kubiszyn & Borich (2024) menyatakan bahwa soal esai lebih efektif dalam mengukur kemampuan berpikir kompleks karena memungkinkan siswa menyusun argumen, mengaitkan konsep, dan menerapkan pengetahuan dalam konteks baru.

Hasil observasi menunjukkan bahwa realitas di lapangan belum sepenuhnya mencerminkan kondisi yang diharapkan. Rendahnya kemampuan pemecahan masalah pada siswa menunjukkan perlunya penerapan strategi pembelajaran yang lebih efektif. Metode progresif seperti *problem-based learning*, inkuiri, atau proyek individu dan kelompok dapat menjadi solusi untuk mengembangkan kemampuan ini. Pendekatan-pendekatan tersebut memberi kesempatan bagi siswa untuk berlatih berpikir kritis, mengenali berbagai alternatif solusi, dan bekerja secara mandiri maupun kolaboratif dalam memecahkan masalah (PISA, 2010). Pendekatan ini penting agar siswa dapat mengaitkan teori dengan praktik dan melatih berpikir kritis dalam menghadapi masalah sehari-hari. Berdasarkan hal tersebut, salah satu alternatif model pembelajaran yang berpusat pada siswa dan dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah adalah model *Search, Solve, Create, Share* (SSCS).

Model pembelajaran *Search, Solve, Create, Share* (SSCS), yang dikembangkan oleh Pizzini (1988), merupakan pendekatan sistematis untuk melatih kemampuan pemecahan masalah dan berpikir kritis siswa. Model ini mendorong siswa aktif bertanya, berinteraksi, serta bertanggung jawab atas proses belajarnya (Agustin, dkk., 2018). Sintaks SSCS meliputi: identifikasi masalah (*Search*), perencanaan penyelesaian (*Solve*), konstruksi solusi (*Create*), dan berbagi hasil (*Share*) (Mulyana, dkk., 2018). Jika dikaitkan dengan indikator kemampuan pemecahan masalah menurut Polya, maka setiap tahap dalam model SSCS dapat memfasilitasi pemecahan masalah siswa. Tahap *search* berkaitan dengan indikator memahami masalah, *solve* dengan merancang strategi, *create* dengan melaksanakan penyelesaian, serta *share* dengan mengevaluasi dan mengomunikasikan hasil. Keterkaitan ini menunjukkan bahwa SSCS memiliki keberpihakan yang jelas dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah secara sistematis. Agar lebih efektif penerapan model pembelajaran perlu didukung oleh media pembelajaran adaptif dan mampu menarik minat siswa. Menurut Rojak, dkk., (2023) media

pembelajaran juga menjadi strategi penting untuk menciptakan proses belajar yang kontekstual dan bermakna.

Integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih adaptif dan meningkatkan minat siswa (Safitri, dkk., 2024). Salah satu media yang berpotensi mendukung pembelajaran kolaboratif adalah *Padlet*, yang memungkinkan siswa berbagi ide dan informasi secara interaktif (Sundari, 2024). Dalam penelitian ini, *Padlet* dapat digunakan untuk mendukung setiap tahap dalam SSCS. Pada tahap *Search* untuk berbagi topik pembelajaran, pada tahap *Solve* sebagai wadah penyusunan strategi solusi dan diskusi, serta pada tahap *Share* untuk mengunggah hasil karya siswa. Dengan fitur-fiturnya, *Padlet* tidak hanya berfungsi menyajikan materi, tetapi juga memperkuat interaksi kolaboratif dan partisipasi aktif siswa. Hal ini sejalan dengan temuan Rojak, dkk., (2023) bahwa media interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara bermakna. Namun, penelitian Hasanah, dkk., (2022) menunjukkan bahwa pemanfaatan media interaktif di Indonesia masih terbatas, sehingga kolaborasi siswa belum optimal. Oleh karena itu, penggunaan *Padlet* pada penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan keterlibatan dan efektivitas pembelajaran.

Dalam menyelesaikan permasalahan yang ada pada sekolah tersebut, salah satu materi biologi yang dinilai relevan untuk melatih kemampuan pemecahan masalah adalah materi perubahan lingkungan, karena submateri pencemaran, pengelolaan limbah, dan upaya pelestarian lingkungan menuntut siswa menganalisis penyebab terjadinya pencemaran, merancang strategi penanggulangan, melaksanakan solusi berdasarkan rencana yang dibuat, serta mengevaluasi hasil dari solusi tersebut. Urgensi materi ini semakin jelas jika dikaitkan dengan kondisi masyarakat Indonesia yang pada tahun 2024 menghasilkan sekitar 35,2 juta ton timbunan sampah dari 322 kabupaten/kota, namun hanya 38,6% yang terkelola dengan baik (KLHK, 2024). Kenyataan ini menunjukkan bahwa persoalan lingkungan bukan sekadar isu global, melainkan juga menjadi tantangan nyata di sekitar siswa. Oleh karena itu, pembelajaran biologi perlu diarahkan untuk mengasah kemampuan berpikir kritis dan kreatif

siswa dalam mencari solusi atas masalah yang mereka hadapi sehari-hari. Hal ini sejalan dengan pendapat (Allanta & Puspita, 2021) yang menekankan pentingnya pembelajaran berbasis masalah nyata yang mendorong siswa berpikir kritis, kreatif, dan bertanggung jawab terhadap isu lingkungan nyata. Sejalan dengan teori Wright (2001), kemampuan pemecahan masalah dapat dikembangkan melalui pembelajaran berbasis skenario kehidupan nyata. Hal ini juga sejalan dengan arah Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pengembangan kompetensi berpikir kritis, kreativitas, dan kepedulian sosial melalui pembelajaran berbasis masalah nyata. Oleh karena itu, penggunaan model *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) dipandang sesuai karena tahapannya memberi kesempatan kepada siswa untuk memahami masalah, merancang dan melaksanakan solusi, hingga mengevaluasi hasilnya. Dengan demikian, keseluruhan rancangan penelitian ini tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga membentuk kesadaran ekologis dan kepedulian sosial yang selaras dengan Profil Pelajar Pancasila.

Penelitian mengenai model pembelajaran *Search, Solve, Create, Share* (SSCS) memang telah banyak dilakukan. Namun, belum banyak penelitian yang secara khusus mengeksplorasi penerapan model SSCS pada materi perubahan lingkungan. Selain itu, integrasi model SSCS dengan media berbasis teknologi seperti *Padlet* juga belum banyak dijadikan fokus penelitian. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki unsur kebaruan, yaitu mengkaji pengaruh model SSCS berbantu *Padlet* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi perubahan lingkungan di tingkat SMA. Penelitian terbaru yang dilakukan oleh Irmayani, dkk., (2024) menunjukkan bahwa pengembangan model SSCS dengan bantuan media *flashcard* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Hal ini menunjukkan bahwa kombinasi model pembelajaran dengan media pendukung yang sesuai dapat memberikan hasil yang signifikan terhadap keterampilan berpikir siswa. Dengan demikian, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar dalam pengembangan model pembelajaran yang inovatif, adaptif, dan relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21. Berdasarkan latar belakang tersebut,

penelitian ini diberi judul: "Pengaruh Model Pembelajaran *Search, Solve, Create, Share* (SSCS) Berbantu *Padlet* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa pada Materi Perubahan Lingkungan."

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu "Bagaimana Pengaruh Model Pembelajaran *Search, Solve, Create, Share* (SSCS) Berbantu *Padlet* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Materi Perubahan Lingkungan?" Berdasarkan rumusan masalah, peneliti merumuskan pertanyaan-pertanyaan terkait permasalahan tersebut. Adapun pertanyaan-pertanyaan yang dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran dengan dan tanpa model *Search, Solve, Create, Share* (SSCS) berbantu media *Padlet* pada materi Perubahan lingkungan?
2. Bagaimana peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa dengan dan tanpa model pembelajaran *Search, Solve, Create, Share* (SSCS) berbantu media *Padlet* pada materi Perubahan lingkungan?
3. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Search, Solve, Create, Share* (SSCS) berbantu *Padlet* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi Perubahan lingkungan?
4. Bagaimana respon siswa terhadap model pembelajaran *Search, Solve, Create, Share* (SSCS) berbantu *Padlet* pada materi Perubahan lingkungan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan, tujuan penelitian yang diharapkan adalah menganalisis pengaruh model pembelajaran *Search, Solve, Create, Share* (SSCS) berbantu *Padlet* terhadap kemampuan pemecahan masalah pada materi perubahan lingkungan. Adapun tujuan lainnya sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan keterlaksanaan pembelajaran dengan dan tanpa model

pembelajaran *Search, Solve, Create, Share* (SSCS) berbantu *Padlet* pada materi Perubahan lingkungan.

2. Menganalisis peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa dengan dan tanpa model pembelajaran *Search, Solve, Create, Share* (SSCS) berbantu *Padlet* pada materi perubahan lingkungan.
3. Menganalisis pengaruh model pembelajaran *Search, Solve, Create, Share* (SSCS) berbantu *Padlet* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi perubahan lingkungan.
4. Mendeskripsikan respon siswa terhadap model pembelajaran *Search, Solve, Create, Share* (SSCS) berbantu *Padlet* pada materi perubahan lingkungan.

D. Manfaat Penelitian

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat, baik secara teoritis maupun praktis, Manfaat yang diharapkan penulis melalui penelitian ini sebagaimana diuraikan berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya wawasan dalam dunia pendidikan, khususnya terkait Pengaruh model pembelajaran *Search, Solve, Create, Share* (SSCS) berbantu media *Padlet*. Model ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembangan teori dan penelitian lebih lanjut dalam bidang pendidikan.

2. Manfaat Praktis

- a) Hasil penelitian ini diharapkan bagi guru dapat memberikan inovasi dan inspirasi kepada guru dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif menggunakan model SSCS berbantu *Padlet*.
- b) Penelitian ini diharapkan bagi siswa dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa. Melalui model SSCS berbantu *Padlet*, siswa diharapkan dapat meningkatkan

kemampuan pemecahan masalah, berpikir sistematis, dan aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

- c) Penelitian ini diharapkan bagi peneliti dapat memperkaya pemahaman dan pengalaman peneliti dalam mengimplementasikan model pembelajaran SSCS berbantu *Padlet* serta mengevaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

E. Kerangka Berfikir

Kurikulum merupakan aspek fundamental dalam proses pendidikan yang berperan dalam memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran. Sebagai sebuah rancangan, kurikulum berfungsi sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar (Soemadinata, 2018). Mengingat pentingnya dimensi, fungsi, dan peran kurikulum, pengembangannya di setiap jenjang pendidikan harus didasarkan pada prinsip-prinsip tertentu.

Kurikulum Merdeka dikembangkan sebagai respons terhadap dinamika perubahan dalam dunia pendidikan di Indonesia. Kurikulum ini dirancang untuk menyesuaikan berbagai aspek pembelajaran, termasuk evaluasi perkembangan siswa dan pembentukan karakter. Dengan pendekatan yang lebih luas dan kontekstual, Kurikulum Merdeka bertujuan memberikan pengalaman belajar yang beragam serta relevan bagi siswa. Selain fokus pada aspek akademis, kurikulum ini juga menitikberatkan pada penguatan karakter dan pembentukan sikap positif (Harahap, dkk., 2023).

Guru perlu merancang tahapan pembelajaran yang terarah sebelum pelaksanaan kegiatan belajar-mengajar. Langkah awal dalam perencanaan ini melibatkan analisis terhadap Capaian Pembelajaran (CP) dan tujuan Pembelajaran (TP). Pada Kurikulum Merdeka, Capaian Pembelajaran untuk mata pelajaran Biologi kelas X SMA/MA menekankan bahwa pada akhir fase E, siswa diharapkan mampu mengembangkan solusi terhadap permasalahan-permasalahan yang relevan dengan isu lokal, nasional, maupun global, khususnya yang berkaitan dengan pemahaman mengenai perubahan lingkungan. Setelah dilakukan analisis terhadap Capaian Pembelajaran (CP) pada materi perubahan lingkungan, tahap berikutnya adalah merumuskan

Tujuan Pembelajaran (TP). Berdasarkan hasil analisis CP, tujuan pembelajaran (TP) yang perlu dicapai dalam materi perubahan lingkungan mencakup: (1) Memahami masalah perubahan lingkungan, termasuk macam-macam pencemaran dan dampaknya terhadap kehidupan, (2) Merancang strategi untuk mengatasi permasalahan lingkungan melalui upaya pelestarian dan pengelolaan limbah, (3) Melaksanakan solusi berdasarkan rencana yang dibuat mengenai upaya pelestarian lingkungan dan penanganan limbah, (4) Mengevaluasi hasil dari strategi dan solusi yang telah dirancang terkait penanganan limbah.

Tujuan pembelajaran ini dirancang sesuai dengan indikator kemampuan pemecahan masalah yang mengacu pada indikator menurut Polya. Polya (1973), mengemukakan empat tahapan utama dalam proses pemecahan masalah, yaitu: (1) memahami masalah, (2) merancang strategi untuk memecahkan masalah, (3) melaksanakan solusi berdasarkan rencana yang dibuat, dan (4) mengevaluasi kembali hasil yang diperoleh.

Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya penguasaan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, investigasi ilmiah, dan pengelolaan proyek mandiri (Burris & Garton, 2007). Di antara keterampilan tersebut, pemecahan masalah menjadi aspek krusial yang harus ditanamkan melalui pembelajaran (Lawi & Putra, 2020). Namun, kemampuan ini masih rendah karena siswa belum terbiasa menyelesaikan masalah secara mandiri. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang dapat mendorong peningkatan kemampuan tersebut, salah satunya adalah *Search, Solve, Create, Share* (SSCS).

Model pembelajaran *Search, Solve, Create, Share* (SSCS) merupakan model yang dikembangkan oleh Pizzini pada tahun 1988 (Chang & Barufaldi, 1999) dan berorientasi pada aktivitas siswa (*student-centered*) dengan pendekatan *problem solving*. Strategi ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget yang menyatakan bahwa individu membangun pengetahuan melalui proses berpikir aktif saat menganalisis suatu konsep (Masgumelar & Mustafa, 2021). Hubungan antara model pembelajaran

berbasis masalah dan teori konstruktivisme terletak pada penekanannya terhadap proses pembelajaran yang memungkinkan siswa membangun pemahaman bermakna sesuai dengan tingkat kognitifnya (Khozin, dkk., 2020). Dalam praktiknya, model ini tidak hanya membantu siswa memperluas wawasan terhadap konsep sains, tetapi juga membekali mereka dengan kemampuan menghadapi permasalahan kehidupan sehari-hari serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Penelitian yang dilakukan oleh Hanifah & Rusmana (2019) juga menunjukkan bahwa penerapan model SSCS efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

Menurut Pizzini (1991) model *Search, Solve, Create, Share* (SSCS) terdiri dari empat tahapan utama yang dirancang untuk mendorong siswa dalam proses pembelajaran berbasis penyelidikan (Satriawan, 2017), diantaranya sebagai berikut :

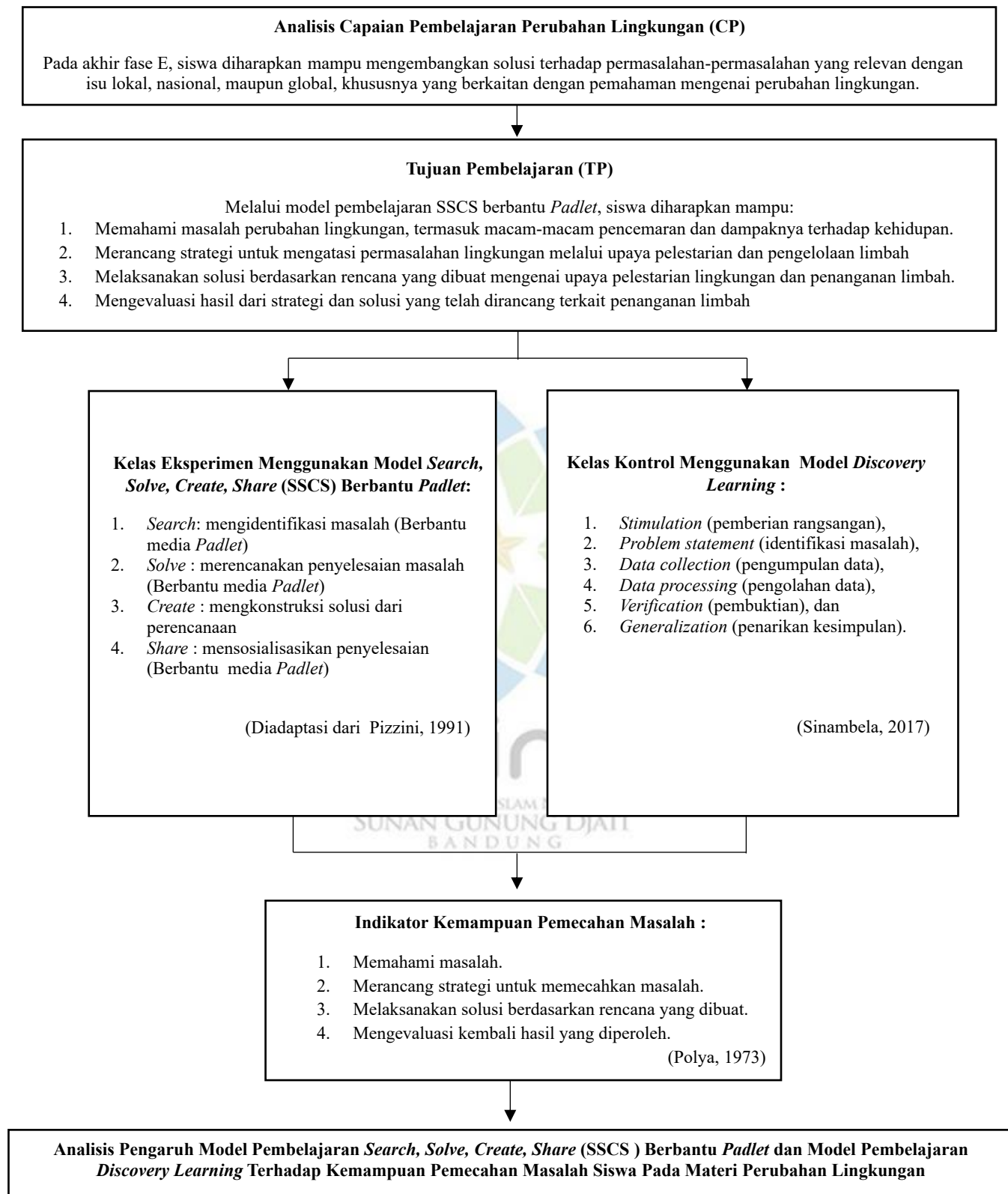
1. *Search*: Siswa mengidentifikasi dan mencari pertanyaan melalui proses penyelidikan terkait topik yang ingin mereka eksplorasi.
2. *Solve*: Siswa merancang serta melaksanakan penelitian untuk menjawab pertanyaan yang telah mereka identifikasi.
3. *Create*: Siswa menganalisis dan menginterpretasikan data yang diperoleh, kemudian menyusun hasil analisis untuk dikomunikasikan.
4. *Share*: Siswa membagikan hasil analisis mereka kepada orang lain sekaligus mengevaluasi proses penyelidikan yang telah dilakukan.

Penerapan model pembelajaran SSCS akan lebih optimal dengan dukungan media pembelajaran yang sesuai. Media pembelajaran memegang peranan penting dalam mendukung tercapainya tujuan pendidikan, dan penggunaannya diharapkan dapat menjadi bagian integral dari proses pembelajaran (Arsyad, 2002). Penggunaan media yang tepat memungkinkan siswa lebih mudah mengakses informasi, berkolaborasi, serta menuangkan ide-ide mereka secara lebih efektif. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Padlet*.

Menurut Lestari (2018) *Padlet* adalah platform digital berbasis web yang mendukung pembelajaran interaktif dan kolaboratif. *Padlet*

memungkinkan guru dan siswa membuat papan virtual berisi teks, gambar, video, dokumen, serta ruang diskusi yang dinamis. Akses yang fleksibel melalui komputer, tablet, atau smartphone memudahkan pertukaran informasi (Anderson & Vargas, 2020). Banyak institusi pendidikan telah memanfaatkan *Padlet* untuk mendukung pembelajaran berbasis proyek dan diskusi kelompok.

Penelitian ini melibatkan dua kelompok, dengan kelas eksperimen menerapkan model pembelajaran *Search, Solve, Create, Share* (SSCS) berbantu *Padlet*. Model ini diterapkan sesuai dengan tahapan yang telah dikembangkan dalam teori, dimulai tahap *Search* (mengidentifikasi masalah), *Solve* (perencanaan penyelesaian masalah), *Create* (mengkonstruksi solusi dari perencanaan), hingga *Share* (mensosialisasikan penyelesaian masalah). Sementara itu perlakuan yang diberikan pada kelas kontrol yaitu dengan menggunakan model *Discovery learning*, dengan tahapan pembelajaran, yaitu: 1) *Stimulation* (pemberian rangsangan), 2) *Problem statement* (identifikasi masalah), 3) *Data collection* (pengumpulan data), 4) *Data processing* (pengolahan data), 5) *Verification* (analisis dan interpretasi data/pembuktian), dan 6) *Generalization* (penarikan kesimpulan) (Sinambela, 2017). Perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen dan kontrol diawali dengan pemberian soal *pretest* yang harus dikerjakan dalam batas waktu yang telah ditentukan. Setelah setiap kelas diberikan perlakuan dengan dan tanpa penerapan model SSCS, siswa diberikan soal *posttest* untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah mereka setelah mengikuti pembelajaran. Selain itu, aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran juga diamati guna mengevaluasi kesesuaian pelaksanaan pembelajaran dengan langkah-langkah yang telah dirancang. Pengamatan ini dilakukan dengan menggunakan lembar observasi. Kerangka berpikir penelitian ini dijelaskan lebih lanjut melalui skema yang ditampilkan pada Gambar 1.1 Sebagai berikut.



Gambar 1. 1 Kerangka Berfikir

F. Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, hipotesis penelitian ini menyatakan bahwa “Model pembelajaran *Search, Solve, Create, Share* (SSCS) berbantu *Padlet* berpengaruh positif terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi perubahan lingkungan”. Adapun hipotesisnya sebagai berikut:

- H_0 : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Search, Solve, Create, Share* (SSCS) berbantu *Padlet* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi perubahan lingkungan.
- H_1 : Terdapat pengaruh model pembelajaran *Search, Solve, Create, Share* (SSCS) berbantu *Padlet* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi perubahan lingkungan.

G. Hasil Penelitian yang Relevan

Beberapa tahun terakhir, telah dilakukan sejumlah penelitian yang relevan dan dapat dijadikan sebagai referensi pendukung dalam pelaksanaan penelitian ini. Beberapa penelitian yang relevan dengan judul penelitian ini meliputi :

1. Suryawati, dkk., (2023) menunjukkan bahwa model SSCS dengan pendekatan ESD efektif meningkatkan kesadaran keberlanjutan siswa melalui pemecahan masalah lingkungan. Hasil uji T menggunakan SPSS-26 menunjukkan perbedaan signifikan antara kelas eksperimen (rata-rata 76%, kategori tinggi) dan kelas kontrol (rata-rata 65%, kategori sedang) dengan nilai signifikansi $0,002 (\leq 0,05)$.
2. Chairani & Suprananto (2024) Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Berdasarkan uji T dan uji *Effect Size*, diperoleh nilai *effect size* sebesar 0,39 yang termasuk kategori sedang. Artinya, penerapan model SSCS dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa secara cukup signifikan dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

3. Masturoh, dkk., (2023) menunjukkan bahwa model pembelajaran SSCS lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis dibandingkan dengan model pembelajaran ekspositori. Selain itu, terdapat pengaruh motivasi belajar, di mana siswa dengan motivasi tinggi dan sedang memiliki kemampuan pemecahan masalah yang lebih baik dibandingkan siswa dengan motivasi rendah.
4. Adibah, dkk., (2025) Hasil penelitian menunjukkan modul pembelajaran berbasis model SSCS pada materi Keanekaragaman Hayati dan Virus berhasil dikembangkan untuk melatih HOTS siswa kelas X SMA. Modul dinilai sangat berkualitas oleh para ahli dengan persentase antara 80%-89%, dan mendapat tanggapan positif dari siswa sebesar 85,89%. Modul ini sangat layak digunakan dan terbukti lebih efektif meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dibandingkan metode sebelumnya.
5. Samira, dkk., (2019) Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) pada materi pencemaran lingkungan di kelas X SMA Negeri 1 Tinambung berpengaruh signifikan terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa. Siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, dan hasil belajar kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, model SSCS terbukti efektif meningkatkan keterlibatan dan prestasi belajar biologi siswa.
6. Elvianasti, dkk., (2022) Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa kelas X MIPA SMA Negeri 39 Jakarta pada materi perubahan lingkungan secara keseluruhan tergolong tinggi, namun keempat indikator pemecahan masalah (memahami masalah, merencanakan, melaksanakan rencana, dan memeriksa kembali) secara individu berada pada kategori rendah karena siswa jarang memeriksa ulang jawaban dan masih ragu. Hasil instrumen non-tes menunjukkan kemampuan yang sangat baik.
7. Marsel & Fadilah (2025) menemukan bahwa kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah pada pembelajaran biologi topik perubahan lingkungan tergolong rendah, dengan rata-rata capaian 23,43%. Kesulitan

utama meliputi memahami masalah, merumuskan solusi, dan mengevaluasi jawaban secara logis. Kondisi ini terkait dengan kemampuan awal peserta didik yang lemah, sehingga perlu penguatan kemampuan dasar untuk meningkatkan pemecahan masalah.

8. Amalia & Budianto (2019) Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* siswa sebelum penerapan model SSCS sebesar 42,95. Setelah perlakuan, rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi 67,61. Uji hipotesis menggunakan uji t menunjukkan nilai $t_{hitung} = 14,519 > t_{tabel} = 1,694$, sehingga terdapat pengaruh signifikan penerapan model *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) terhadap hasil belajar biologi pada materi virus di SMA Al-Masdar Batang Kuis.
9. Sari, dkk., (2019) Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) berpengaruh signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMPN 28 Palembang. Nilai signifikansi yang diperoleh $0,017 \leq 0,025$, sehingga disimpulkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dengan model SSCS lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.
10. Hasil penelitian Wahyuni, dkk., (2024) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *Padlet* terhadap minat belajar siswa kelas XI A1 di SMAN 7 Sinjai. Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai taraf signifikansi 0,05, yang menunjukkan bahwa penggunaan media *Padlet* memiliki pengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa.
11. Irmayani, dkk., (2024) menunjukkan bahwa penggunaan model SSCS dibantu *flashcards* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik secara signifikan. Kelas eksperimen yang menggunakan model tersebut memperoleh rata-rata skor *posttest* 71,7, sedangkan kelas kontrol hanya 61,7, dengan hasil uji t ($\text{sig} = 0,000 < 0,05$)