

BAB 2

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Kemampuan Pemecahan Masalah

2.1.1.1 Definisi Kemampuan Pemecahan Masalah

Kemampuan pemecahan masalah (*problem solving*) adalah kemampuan individu dalam menggunakan proses berfikirnya dalam memecahkan suatu masalah melalui fakta-fakta, analisis informasi, menyusun berbagai alternatif pemecahan masalah dan memilih pemecahan masalah yang paling efektif (Zahra et al., 2022). Selain itu menurut Riani et al (2019) Kemampuan memecahkan masalah banyak memberdayakan berpikir reflektif, kritis dan analitis dituntut dimiliki peserta didik di era pengetahuan. Kemampuan ini mampu membantu peserta didik membuat keputusan yang tepat, cermat, sistematis, logis dan mempertimbangkan berbagai sudut pandang.

Kemampuan memecahkan masalah merupakan sesuatu yang sangat penting karena pada dasarnya tujuan akhir dari suatu pembelajaran adalah menghasilkan peserta didik yang memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam memecahkan masalah yang kelak dihadapi di lingkungan masyarakat (Aristianti et al., 2018). Hal tersebut sejalan dengan Indriyanti et al (2019) yang menyatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu fokus yang ingin dicapai oleh guru, karena melalui kemampuan pemecahan masalah peserta didik dapat mengaktualisasikan apa yang mereka dapatkan dari pembelajaran untuk kemudian diterapkan dalam kehidupan mereka. Kemampuan pemecahan masalah membutuhkan penyelidikan, menemukan, dan menggali informasi berdasarkan pengalaman sebelumnya dalam proses pembelajaran (Ishabu et al., 2019).

Menurut Susiana et al (2018) Kemampuan pemecahan masalah yang baik akan memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang dipelajari. Kemampuan pemecahan masalah juga dapat mendorong peserta didik mengimplementasikan pengetahuannya dengan suatu cara yang kreatif dan membangun pemahamannya secara komprehensif. Hal ini dikarenakan, dalam

pemecahan masalah peserta didik dituntut untuk membangun koneksi antara pengetahuan baru dengan pengetahuan yang sebelumnya. Selain itu, dalam pemecahan masalah, akan dilibatkan proses berpikir untuk mengumpulkan fakta-fakta, analisis informasi, menyusun berbagai alternatif, serta menentukan pemecahan yang tepat dan efektif.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah adalah kemampuan seseorang dalam menggunakan proses berpikirnya untuk menyelesaikan permasalahan melalui pengumpulan fakta, analisis informasi, menyusun berbagai alternatif pemecahan, dan memilih pemecahan masalah yang paling efektif dengan menggunakan pengetahuan, keterampilan serta pemahaman yang sudah dimiliki.

2.1.1.2 Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah dapat diukur melalui tes yang memenuhi indikator kemampuan pemecahan masalah . Adapun indikator pemecahan masalah yang dikemukakan oleh Johnson & Johnson (dalam Tawil & Liliyasi, 2013 : 93) terdapat lima indikator meliputi: 1) mendefinisikan masalah, 2) mendiagnosa masalah, 3) merumuskan alternatif strategi, 4) menentukan dan menerapkan strategi pilihan, 5) melakukan evaluasi keberhasilan strategi. Dalam ke lima indikator kemampuan pemecahan masalah tersebut, dapat diuraikan sebagai berikut :

a) Mendefinisikan masalah

Langkah pertama yaitu memahami dan mendefinisikan masalah terlebih dahulu, sebelum menyelesaikan. Memahami masalah harus diperhatikan dengan jelas, agar nantinya bisa diselesaikan pada langkah selanjutnya.

b) Mendiagnosa masalah

Dalam mendiagnosa masalah menentukan adanya sebab akibat terjadinya suatu permasalahan, menganalisis faktor penghambat dan faktor pendukung sehingga dapat teratasi dengan tepat.

c) Merumuskan alternatif strategi

Dalam hal ini menguji tindakan-tindakan yang dapat dilakukan dalam penyelesaian masalah yang sudah diberikan. Dalam tahap ini peserta didik

dituntut untuk berpikir serta mengemukakan pendapatnya tentang kemungkinan setiap tindakan yang dapat dilakukan dalam diskusi kelompok

d) Menentukan dan menerapkan strategi pilihan

Pengambilan suatu keputusan mengenai strategi mana yang dapat digunakan, lalu melakukan strategi tersebut agar mendapatkan hasil penyelesaian sesuai dengan permasalahan yang diberikan.

e) Melakukan evaluasi keberhasilan strategi

Dalam tahap ini terdapat dua evaluasi yaitu evaluasi hasil dan evaluasi proses. Evaluasi hasil yaitu evaluasi terhadap hasil dari penerapan strategi yang sudah ditentukan, sedangkan evaluasi proses yaitu evaluasi terhadap seluruh kegiatan pelaksanaan

2.1.2 Kemampuan Berpikir Kreatif

2.1.2.1 Pengertian Berpikir Kreatif

Menurut Siswono (2008) berpikir kreatif merupakan suatu proses yang digunakan ketika kita mendatangkan atau memunculkan suatu ide baru yang menggabungkan ide – ide yang sebelumnya belum dilakukan. Kemampuan berpikir kreatif membantu peserta didik dalam mengutarakan pendapatnya atau memberikan jawaban yang dihasilkan dari permasalahan dengan solusi yang bervariasi. Sehingga kemampuan ini tidak hanya dibutuhkan dalam dunia pendidikan, namun juga dibutuhkan untuk menghadapi tantangan di masa yang akan datang. Sehingga kemampuan berpikir kreatif sangat berguna dan dibutuhkan untuk saat ini hingga masa depan dalam menghadapi tantangan dan situasi yang berubah – ubah. Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu ciri kognitif dari kreativitas (Agustiawan & Irawati, 2022). Menurut Munandar (2009) kreativitas merupakan hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat.

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata. Kreativitas sangat diperlukan

bagi kehidupan seseorang dimasa mendatang. Kreativitas bisa dilatih dengan pembelajaran di sekolah (Suprpto et al., 2018). Kemampuan berpikir kreatif membantu peserta didik menciptakan ide-ide baru berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki untuk menyelesaikan permasalahan dari sudut pandang yang berbeda (Putra, 2016).

Kemampuan berpikir kreatif menurut Elizabeth & Sigahitong (2018) merupakan kemampuan dimana peserta didik dapat menciptakan inovasi yang tepat berdasarkan data, informasi, dan unsur-unsur baru atau data yang telah tersedia. Kemampuan berpikir kreatif dibutuhkan peserta didik untuk menjadi individu yang mampu memecahkan masalah dan menghasilkan pemahaman baru terhadap suatu masalah (Tengku, 2022).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan gagasan ataupun ide-ide baru, orisinal, dan inovatif dalam menyelesaikan masalah atau menciptakan solusi yang belum pernah ada sebelumnya. Kemampuan berpikir kreatif membantu peserta didik menciptakan ide-ide baru berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki untuk menyelesaikan permasalahan dari sudut pandang yang berbeda.

2.1.2.2 Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif dapat diukur melalui tes yang memenuhi indikator kemampuan berpikir kreatif. Adapun indikator berpikir kreatif yang diadaptasi dari Torrance (1974) meliputi 1) Kelancaran (*Fluency*), 2) Keluwesan (*Flexibility*), 3) Keaslian (*Originality*), dan 4) Elaborasi (*Elaboration*). Dalam keempat indikator kemampuan berpikir kreatif tersebut, dapat diuraikan sebagai berikut :

a) Kelancaran (*Fluency*)

Mencetuskan banyak ide, jawaban penyelesaian masalah, pertanyaan dengan lancar, memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan banyak hal, dan memikirkan lebih dari satu jawaban.

b) Keluwesan (*Flexibility*)

Menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi, melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda, mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda, serta mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.

c) Keaslian (*Originality*)

Mampu melahirkan ungkapan baru dan unik, memikirkan cara yang tidak lazim, mampu membuat kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagiannya.

d) Elaborasi (*Elaboration*)

Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk, menambah atau merinci detail suatu objek, gagasan, atau situasi menjadi lebih menarik.

2.1.3 Model Pembelajaran *Search Solve Create And Share* (SSCS)

2.1.3.1 Pengertian Model Pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS)

Model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) adalah model yang mengarahkan peserta didik untuk dapat menguraikan, menghubungkan dan menganalisis masalah hingga sampai tahap penyelesaian masalah sehingga menuntut peserta didik untuk aktif berdiskusi dalam kelompok-kelompok kecil selama proses pembelajaran (Widyati & Irawati, 2020).

Model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) didesain dan dikembangkan oleh Edward L Pizzini pada tahun 1988 pada bidang Sains . Menurut Pizzini (1988) model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) terdiri dari empat tahapan yaitu Fase *Search*, peserta didik mengamati, bertanya, mengidentifikasi permasalahan. Pada fase *Solve*, peserta didik merencanakan dan melaksanakan penyelesaian masalah . Pada fase *Create*, peserta didik memutuskan solusi permasalahan dan menyajikan data penyelesaian masalah. Pada fase *Create*, peserta didik dapat membuat produk berupa poster, rekaman video, laporan tertulis dan lainnya untuk mengkomunikasikan hasil temuannya. Pada fase *Share*, peserta didik mengomunikasikan hasil penyelesaian masalah.

Kelebihan dari model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) menurut Pizzini (1988) yaitu model ini mengajarkan proses pemecahan masalah dan memberikan kesempatan yang luas kepada peserta didik untuk berlatih

dan menyempurnakan keterampilan pemecahan masalah mereka. Selaras dengan pernyataan tersebut model SSCS dapat melibatkan peserta didik dalam menyelidiki situasi baru, menumbuhkan minat bertanya peserta didik serta dapat memecahkan permasalahan-permasalahan yang nyata dalam kehidupan sehari-hari. SSCS merupakan model pembelajaran yang memberikan keleluasaan serta kebebasan kepada peserta didik untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan berpikir dalam rangka memperoleh pemahaman ilmu dengan melakukan penyelidikan serta mencari solusi dari permasalahan yang ada. (Wahyuni, 2021)

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa SSCS adalah model pembelajaran berbasis *problem solving* yang berpusat pada peserta didik (*student centered*) dalam setiap tahapannya yang meliputi mengidentifikasi dan mengembangkan pertanyaan permasalahan (*Search*), memilih permasalahan, merencanakan dan melaksanakan penyelesaian masalah (*Solve*), memutuskan solusi permasalahan dan menyajikan data penyelesaian masalah (*Create*), dan mengomunikasikan hasil penyelesaian masalah (*Share*). Model SSCS berguna untuk mengasah ide atau pemikiran peserta didik, merumuskan masalah, mengajarkan peserta didik dalam menyelesaikan masalah, dan menuntut peserta didik aktif berdiskusi di dalamnya.

2.1.3.2 Sintaks Model Pembelajaran SSCS

Sintaks adalah keseluruhan alur atau langkah-langkah dalam proses kegiatan pembelajaran. Tahapan model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) menurut Pizzini (1988) ini terdiri dari empat tahapan yaitu: (1) mengidentifikasi dan mengembangkan pertanyaan permasalahan (*Search*), (2) memilih permasalahan, merencanakan dan melaksanakan penyelesaian masalah (*Solve*), (3) memutuskan solusi permasalahan dan menyajikan data penyelesaian masalah (*Create*), dan (4) mengomunikasikan hasil penyelesaian masalah (*Share*). Tahapan model SSCS secara lebih rinci disajikan pada tabel 2.1 sebagai berikut:

Tabel 2.1 Tahapan Model SSCS

Fase	Kegiatan
<i>Search</i>	Pada fase Search peserta didik melibatkan <i>brainstorming</i> dan teknik pembangkitan ide. Pada fase ini peserta didik mengidentifikasi masalah lalu merumuskannya dalam bentuk pertanyaan, menganalisis informasi yang ada sehingga menghasilkan sekelompok ide, dan melakukan penyelidikan untuk menjelaskan makna atau arti terhadap kondisi tersebut.
<i>Solve</i>	Peserta didik membuat atau menyusun rencana untuk menemukan solusi, mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, membuat hipotesis, memilih metode untuk memecahkan masalah, mengumpulkan data untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, dan menganalisis.
<i>Create</i>	Peserta didik membuat produk dalam skala kecil untuk solusi dari permasalahan, mereduksi data ke tingkat penjelasan yang lebih sederhana, menyajikan hasil yang kreatif mungkin seperti menggunakan bagan, poster atau model, dan memungkinkan peserta didik untuk mengevaluasi proses berpikir mereka sendiri
<i>Share</i>	Peserta didik mengomunikasikan hasil temuan, solusi dan kesimpulan dari permasalahan kepada guru dan teman sekelompok atau kelompok lainnya, mengartikulasikan pemikiran mereka, dan menerima umpan balik dan mengevaluasi solusi.

Sumber : (Pizzini et al., 1988)

2.1.4 Deskripsi Materi Perubahan Lingkungan

1) Pengertian Perubahan Lingkungan

Menurut Nurhayati (2018) Perubahan lingkungan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh manusia atau yang diakibatkan oleh alam yang

menimbulkan suatu perubahan bahkan kerusakan yang serius. Kerusakan lingkungan bisa disebabkan oleh faktor kegiatan manusia dan alam.

2) Kerusakan Lingkungan

a) Kerusakan Lingkungan karena Faktor Manusia

Kerusakan lingkungan yang disebabkan oleh manusia disebut sebagai faktor eksternal yaitu kegiatan yang berasal dari tujuan manusia untuk meningkatkan kualitas hidup tanpa memperhatikan lingkungan sekitar seperti permukaan lahan baru dengan cara pembakaran hutan secara besar-besaran, penebangan hutan secara liar, dan sebagainya (Nurhayati et al., 2018).

b) Kerusakan Lingkungan karena Faktor Alami

Kerusakan lingkungan karena faktor alam disebut sebagai faktor internal yang berasal dari alam itu sendiri seperti terjadinya gunung meletus, gempa bumi, badai, tsunami, dan bencana alam lainnya (Nurhayati et al., 2018).

3) Pencemaran Lingkungan

Pencemaran lingkungan merupakan terjadinya proses komponen lingkungan yang tercampur dengan bahan pencemar (Dewata & Danhas, 2018). Nurhayati (2018) menyatakan bahwa adanya pencemaran lingkungan memiliki dampak negatif bagi kesehatan manusia, bahkan berpotensi mengancam pada makhluk hidup lainnya seperti hewan dan tumbuhan. Macam-macam pencemaran lingkungan yaitu:

a) Pencemaran Udara

Pencemaran udara terjadi karena udara bercampur dengan zat-zat asing. Dampak dari pencemaran udara seperti kerusakan lapisan ozon, hujan asam, adanya polusi udara dan lainnya, hal tersebut dikarenakan komposisi udara sudah berubah (Nurhayati et al., 2018). Contoh pencemaran udara dapat dilihat pada gambar 2.1 sebagai berikut.



Gambar 2.1 Pencemaran udara akibat asap kendaraan

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Gambar 2.1 merupakan salah satu contoh dari penyebab pencemaran udara yang berasal dari asap kendaraan. Menurut Dewata & Danhas (2018) , terdapat bahan-bahan yang menyebabkan terjadinya pencemaran udara yaitu dapat berupa gas, cair, dan padat. Bahan berupa gas seperti senyawa belerang, senyawa nitrogen (NO_2), Chloro Floro Carbon (CFC), karbon monoksida (CO), dan hidro karbon (HC). Sedangkan bahan pencemar partikel cair yaitu kabut yang mengandung partikel cair yang dapat menyebabkan sesak napas. Dan yang terakhir bahan pencemar partikel padat terdiri dari debu yang berasal dari bahan bakar kendaraan yang telah bercampur dengan Timbal, partikel kecil yang berterbangan ke udara hasil pembakaran bahan anorganik.

b) Pencemaran Tanah

Pencemaran tanah merupakan pencemaran yang terjadi karena tanah sudah bercampur dengan zat asing atau bahan pencemar, baik berasal dari bahan organik maupun anorganik (Nurhayati et al., 2018). Sejalan dengan pendapat Dewata & Danhas (2018), pencemaran tanah terjadi karena zat pencemaran yang terdapat pada tanah sudah melebihi batas toleransi lingkungan. Pencemaran tanah diakibatkan oleh penggunaan pestisida dalam bidang pertanian. Pestisida berarti racun yang dapat membunuh hama maupun penyakit tanaman. Akibat dari penggunaan pestisida yaitu mengakibatkan tekstur tanah menjadi berubah, hal tersebut diakibatkan oleh residu pestisida yang mempengaruhi tanah (Dewata & Danhas, 2018). Akibat yang ditimbulkan juga dapat berdampak pada manusia yaitu bisa saja

pestisida termakan ketika memakan tanaman hasil panen, serta bisa berakibat pada air dengan terjadinya penguapan yang menimbulkan hujan asam. Contoh pencemaran tanah ditunjukkan pada gambar 2.2.



Gambar 2.2 Pencemaran tanah akibat pembuangan sampah sembarangan

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Gambar 2.2 merupakan salah satu contoh dari penyebab terjadinya pencemaran tanah yaitu membuang sampah atau limbah rumah tangga sembarangan. Menurut Dewata & Danhas (2018) pencemaran tanah bisa juga diakibatkan oleh sampah anorganik yang berasal dari limbah domestik. Sampah domestik berasal dari sampah rumah tangga, berasal dari industri seperti perkantoran, pasar, limbah pabrik, dan sebagainya. Salah satu contoh pencemaran tanah yang terjadi di Selain mempengaruhi terhadap kualitas lingkungan, pencemaran tanah yang diakibatkan oleh limbah domestik dapat mengurangi bahkan menghilangkan nilai keindahan lingkungan dan menjadi sumber penyakit bagi makhluk hidup. Pencemaran tanah akibat sampah organik seperti berasal dari makhluk hidup seperti di pasar, peternakan hewan yang menghasilkan kotoran hewan.

Limbah deterjen yang mengandung senyawa kimia dan terakumulasi pada tanah, kemudian langsung mengalir ke badan air dapat menyebabkan pencemaran air. Tak hanya pencemaran air, tetapi dapat menyebabkan pencemaran tanah juga (Dewata & Danhas, 2018).

c) Pencemaran Air

Tanda-tanda terjadinya pencemaran air yaitu adanya perubahan rasa, bau, dan warna yang disebabkan oleh bahan pencemar yang bersatu dengan air bersih. (Nurhayati et al., 2018) . Menurut Dewata & Danhas (2018), terdapat beberapa bahan pencemar air yaitu pembuangan limbah industri, penggunaan pestisida dan residu pestisida, deterjen yang merupakan limbah domestik, serta adanya tumpahan minyak di air laut. Contoh dari pencemaran air dapat dilihat pada gambar 2.3 berikut.



Gambar 2.3 Pencemaran air akibat sampah plastik

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Gambar 2.3 merupakan gambar sungai yang tercemar oleh sampah-sampah plastik. Cara untuk mengetahui terjadinya pencemaran air menurut aspek fisika mudah diketahui oleh indra manusia, seperti bau, warna, serta rasa. Sedangkan aspek kimia biasanya dengan cara meneliti kandungan air. Pada aspek biokimia dapat dilihat dari segi makhluk hidup yang ada pada air tersebut yang berkaitan dengan tersedianya oksigen dalam air (Dewata & Danhas, 2018).

4) Upaya dalam Menanggulangi Pencemaran Lingkungan

Upaya dalam Mengatasi Permasalahan Lingkungan Dalam perkembangan zaman yang menyesuaikan dengan populasi manusia dan kebutuhan sumber daya alam, kegiatan pelestarian lingkungan harus dilaksanakan agar tidak terjadi kerusakan lingkungan secara terus menerus. Upaya dalam melaksanakan kegiatan pelestarian lingkungan adalah dengan cara melakukan tindakan pengendalian

terhadap pencemaran lingkungan yang terjadi. Menurut Dewata & Danhas (2018), pengendalian pencemaran sendiri bertujuan untuk melindungi lingkungan sekitar yang berlandaskan pada kesadaran setiap manusia dengan membuat rencana yang terstruktur. Kerugian lingkungan dan kesehatan akibat pencemaran dan pengrusakan lingkungan dapat bersifat tidak terpulihkan (Irreversible). Oleh sebab itu, pengelolaan lingkungan semestinya lebih didasarkan pada upaya pencegahan daripada pemulihan. Hukum lingkungan administrasi memiliki fungsi preventif dan fungsi korektif terhadap kegiatan-kegiatan yang tidak memenuhi ketentuan atau persyaratan-persyaratan pengelolaan lingkungan. Fungsi preventif terhadap timbulnya masalah-masalah lingkungan yang bersumber dari kegiatan usaha diwujudkan dalam bentuk pengawasan yang dilakukan oleh aparat yang berwenang di bidang pengawasan lingkungan. Hakekatnya setiap kebijaksanaan yang dilakukan oleh pimpinan suatu badan mempunyai fungsi tertentu yang diharapkan dapat terlaksana sejalan dengan tujuan kebijaksanaan tersebut. Demikian pula halnya dengan pelaksanaan pengawasan pada suatu lingkungan kerja atau suatu organisasi tertentu. Pengawasan yang dilaksanakan mempunyai fungsi sesuai dengan tujuannya (Sompotan & Sinaga, 2022). Upaya-upaya pemerintah dalam hal peduli terhadap pencemaran lingkungan hidup dilakukan melalui pencegahan dan perlindungan. Secara hukum pemerintah memiliki Undang-Undang tentang lingkungan yaitu: Undang-Undang No 32 Tahun 2009 tentang Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup (N. Hasan et al., 2020).

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

1. Arrifiani (2019), yang menyatakan model pembelajaran *Problem Solving Tipe Search, Solve, Create and Share* (SSCS) materi virus berpengaruh baik terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik dilihat dari perolehan *posttest* kelas eksperimen yang menggunakan model SSCS pada materi virus lebih besar dibanding kelas kontrol.
2. Penelitian Sujiarto (2017) menyatakan bahwa Kemampuan berpikir kreatif peserta didik meningkat setelah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran SSCS.

3. Penelitian Warda et al., (2017) hasil penelitian ini diperoleh rata-rata hasil tes kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik kelas eksperimen lebih tinggi dari rata-rata hasil tes kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik kelas kontrol

4. Penelitian oleh Marzuqo et al. (2022) yang menyebutkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik di kelas eksperimen secara umum lebih tinggi dari peserta didik di kelas kontrol, ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran SSCS sangat berkontribusi terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik atau mampu mendorong peserta didik untuk lebih meningkatkan kemampuan pemecahan masalahnya

2.3 Kerangka Konseptual

Saat ini keterampilan abad 21 perlu dimiliki oleh peserta didik agar mampu menghadapi tantangan pendidikan, permasalahan kehidupan, maupun jenjang karir selanjutnya. Aspek penting dalam mempersiapkan peserta didik untuk dapat mengembangkan keterampilan tersebut salah satunya adalah kurikulum yang digunakan sebagai acuan pembelajaran, kurikulum yang saat ini digunakan adalah kurikulum merdeka. Pada kurikulum merdeka peserta didik diberi kebebasan untuk mengeksplorasi kemampuan dan minatnya, dan guru lebih fleksibel untuk berkreasi dalam menyusun perencanaan pembelajaran.

Guru dapat memilih model pembelajaran yang inovatif dan dapat menggali potensi peserta didik agar meningkatkan keterampilan-keterampilan abad 21, termasuk keterampilan pemecahan masalah dan keterampilan berpikir kreatif. Penggunaan model pembelajaran yang bervariasi seperti penggunaan model *Seach Solve Create And Share* (SSCS) dapat mengasah ide atau pemikiran peserta didik, merumuskan masalah, mengajarkan peserta didik dalam menyelesaikan masalah, dan menuntut peserta didik aktif berdiskusi di dalamnya. Tentu hal ini akan memiliki pengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang dapat dilihat dari masing-masing indikator yang harus dipenuhi nya.

Indikator pemecahan masalah yang dikemukakan oleh Johnson & Johnson terdiri dari mendefinisikan masalah, mendiagnosa masalah merumuskan alternatif

strategi, menentukan dan menerapkan strategi pilihan, serta melakukan evaluasi. Sedangkan untuk indikator berpikir kreatif dikembangkan oleh Munandar (dalam Hendriana et al., 2017) meliputi 1) Kelancaran (*Fluency*), (2) Keluwesan (*Flexibility*), (3) Keaslian (*Originality*), dan (4) Elaborasi (*Elaboration*). Penggunaan materi perubahan lingkungan juga tepat untuk melaksanakan pembelajaran menggunakan model SSCS, karena materi tersebut berkaitan dengan permasalahan lingkungan yang terjadi disekitar sehingga mudah dipahami oleh peserta didik.

Pada penelitian ini, model yang diterapkan oleh peneliti dalam kelas eksperimen adalah model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) dan pada kelas kontrol adalah model pembelajaran *problem based learning*. Model pembelajaran SSCS menurut peneliti dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik, dimana langkah dari model SSCS yaitu langkah *search* yang tujuannya untuk mengidentifikasi masalah, langkah *solve* yang tujuannya untuk merencanakan pemecahan masalah, langkah *create* yang tujuannya untuk melaksanakan pemecahan masalah, dan langkah *share* yang tujuannya untuk mensosialisasikan penyelesaian masalah yang dilakukan. Langkah-langkah model pembelajaran SSCS tersebut diharapkan dapat melatih setiap indikator dari kemampuan pemecahan masalah dan kemampuan berpikir kreatif, sehingga dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan kemampuan berfikir kreatif peserta didik.

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan kajian teori yang telah dipaparkan, maka penulis merumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

Ho : Tidak ada pengaruh model pembelajaran SSCS terhadap kemampuan pemecahan masalah dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada materi perubahan lingkungan di kelas X SMAN 1 Ciawi Tasikmalaya tahun ajaran 2023/2024.

Ha : Ada pengaruh model pembelajaran SSCS terhadap kemampuan pemecahan masalah dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada materi perubahan lingkungan di kelas X SMAN 1 Ciawi Tasikmalaya tahun ajaran 2023/2024.