

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menulis merupakan kegiatan mengungkapkan ide, gagasan atau opini dalam sebuah rangkaian kalimat, yang menyampaikan pandangan atau pemikiran pada suatu peristiwa atau objek. Seseorang dikatakan mampu menulis apabila telah banyak membaca karya tulis orang lain. Menurut Dalman (2018 : 3) menulis adalah suatu kegiatan menyampaikan pesan (informasi) secara tertulis kepada pihak lain menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya. Pada saat mengungkapkan gagasan harus didukung dengan ketepatan bahasa yang digunakan, gramatikal, penggunaan ejaan, dan kosakata. Menurut Abidin (2016 : 3) menulis bersifat kompleks karena pada dasarnya menulis adalah proses untuk mengungkapkan ide dan gagasan dalam bahasa tulis. Kegiatan menulis juga merupakan kegiatan berbahasa yang produktif dan ekspresif yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung atau tidak secara tatap muka dengan pihak lain. Dalam menulis seseorang juga dapat mengembangkan keterampilan berpikir untuk mengungkapkan ide-ide dalam bentuk tulisan. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat bermacam jenis kegiatan menulis salah satunya yaitu menulis cerita pendek (cerpen).

Pembelajaran menulis cerpen merupakan pembelajaran yang bertujuan melatih siswa untuk mengungkapkan ide kreatif serta gagasan dan mengasah ketajaman rasa, merekam peristiwa atau pengalaman yang dituangkan ke dalam sebuah cerita

dalam bentuk fiksi. Dalam pembelajaran ini, siswa tidak hanya dituntut untuk memahami teori saja melainkan dituntut untuk memproduksi karya sastra, yaitu cerpen. Adapun manfaat yang dapat dipetik dari menulis cerpen antara lain; pertama merangsang imajinasi dan kreatifitas berpikir siswa, Ketika menulis cerpen dan kreatifitas berpikir siswa akan lebih terdorong dan dapat menghasilkan sebuah karya. Kedua mendorong pengembangan pribadi siswa, saat menulis cerpen siswa akan mempelajari tentang karakter suatu tokoh. Ketiga dapat mengasah kemampuan berpikir kreatif, kritis, independent dan luas pada siswa. Keempat siswa dapat meningkatkan kemampuan pengembangan Bahasa dan komunikasi. Kelima meningkatkan rasa percaya diri pada siswa, hal ini dikarenakan siswa dilatih untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru bahasa Indonesia di SMP 4 Kuta Utara bahwa, kondisi menulis cerpen pada siswa kelas VII SMP Negeri 4 Kuta Utara belum dapat dikatakan optimal karena yang pertama siswa sangat sulit menemukan ide cerita, maka hal tersebut mengakibatkan siswa mengalami kesulitan dalam menulis cerpen dan mengakibatkan siswa menjadi malas untuk menulis. Kedua siswa kurang memahami cara bercerita hal ini juga kerap dialami seluruh kalangan masyarakat mulai dari kalangan anak – anak hingga dewasa. Ketiga sulit menentukan alur, siswa sering sekali mengalami kesulitan mengembangkan alur dari cerita yang di kerjakan atau bahkan alurnya tidak jelas. Yang ke empat yaitu penyelesaian konflik cerita siswa kerap merasa kebingungan dalam menyelesaikan konflik cerita yang ditulis. Hal ini juga menjadi alasan kurangnya minat serta motivasi siswa dalam menulis cerpen. Pendidik juga

mengungkapkan bahwa terdapat beberapa siswa ketika diberi tugas untuk menulis cerpen mereka justru akan mencontek cerpen dari majalah, koran, atau internet.

Maka untuk mengatasi dari beberapa kendala atau masalah dalam menulis cerpen pada siswa tersebut, peneliti memberikan solusi pembelajaran untuk mengoptimalkan kemampuan menulis cerpen pada siswa yaitu dengan menggunakan pembelajaran SSCS (*Search, Solve, Create, and Share*). Pembelajaran ini sangat membantu siswa dan guru untuk mengoptimalkan kemampuan menulis cerpen, karena pembelajaran SSCS memiliki kelebihan dalam penulisan cerpen yaitu; pertama peranan siswa sangat di perlukan dalam pembelajaran ini, sehingga pengetahuan dapat diserap dengan baik oleh siswa. Kedua, dalam pembelajaran ini siswa sangat diprioritaskan untuk mampu memecahkan masalah dalam situasi nyata. Ketiga, siswa dapat membangun pengetahuan sendiri melalui kegiatan belajar. Keempat, pembelajaran fokus pada permasalahan, sehingga materi yang tidak ada hubungannya tidak mengganggu konsentrasi siswa dalam berpikir hal ini dapat mengurangi beban berpikir pada siswa. Kelima, siswa terbiasa menggunakan berbagai macam sumber, mulai dari internet, buku pembelajaran dan buku buku yang ada diperpustakaan, dan siswa diberikan kebebasan dalam mencari sumber pengetahuan.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti memilih SMP 4 Kuta Utara sebagai lokasi penelitian dikarenakan masih banyak kendala yang dialami ketika pembelajaran menulis, khususnya kegiatan menulis cerpen. Peneliti memberikan alternatif pembelajaran menulis cerpen dengan menggunakan model pembelajaran

SSCS yang diharapkan mampu memberikan perbaikan terhadap pembelajaran menulis cerpen.

Model pembelajaran SSCS diharapkan dapat memunculkan potensi siswa dalam mengeluarkan apa saja yang ada pada diri mereka saat menulis. Hal ini dapat dilakukan dengan langkah-langkah yang mudah dan menyenangkan bagi siswa dalam mengimplementasikan pembelajaran SSCS (*Search, Solve, Create, and Share*). serta meningkatkan kemampuan menulis cerpen pada siswa kelas VII E SMP Negeri 4 Kuta Utara Tahun Ajaran 2023/2024.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimanakah implementasi pembelajaran SSCS (*Search, Solve, Create, and Share*) dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar menulis cerpen pada siswa kelas VII E SMP Negeri 4 Kuta Utara Tahun Ajaran 2023/2024?
2. Bagaimanakah langkah-langkah pengimplementasian pembelajaran SSCS (*Search, Solve, Create, and Share*) dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar menulis cerpen pada siswa kelas VII E SMP Negeri 4 Kuta Utara Tahun Ajaran 2024/2024?

1.3 Tujuan Penelitian

Segala sesuatu yang dilakukan pasti memiliki tujuan yang hendak dicapai. Dalam penelitian ini ada dua tujuan yang hendak dicapai oleh penulis dalam penelitian ini, yaitu :

1.3.1 Tujuan Umum

Berdasarkan rumusan masalah di atas penelitian ini memiliki tujuan umum yaitu, untuk dapat mengetahui bagaimana hasil belajar menulis cerpen pada siswa kelas VII E SMP Negeri 4 Kuta Utara Tahun Ajaran 2023/2024 saat mengimplementasikan pembelajaran SSCS (*Search, Solve, Create, and Share*).

1.3.2 Tujuan Khusus

Berdasarkan rumusan masalah di atas penelitian ini memiliki tujuan khusus sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui implementasi pembelajaran SSCS (*Search, Solve, Create, and Share*) dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar menulis cerpen pada siswa kelas VII E SMP Negeri 4 Kuta Utara Tahun Ajaran 2023/2024.
2. Untuk mengetahui langkah-langkah pengimplementasian pembelajaran SSCS (*Search, Solve, Create, and Share*) dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar menulis cerpen pada siswa kelas VII E SMP Negeri 4 Kuta Utara Tahun Ajaran 2023/2024.

1. 4 Ruang Lingkup Penelitian

Untuk menghindari adanya penyimpangan dari topik permasalahan, untuk mendapat gambaran lebih tentang masalah yang sedang diteliti serta menghindari terjadi salah tafsir, maka ruang lingkup penelitian yang akan dibahas meliputi :

1. Meningkatkan aktivitas dan hasil belajar menulis cerpen pada siswa kelas VII E SMP Negeri 4 Kuta Utara tahun pelajaran 2023/2024.
2. Langkah-langkah penerapan pembelajaran *search, solve, create, and share* (SSCS) melalui media gambar cerita untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas VII E SMP Negeri 4 Kuta Utara tahun pelajaran 2023/2024.

1. 5 Manfaat penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru, dan sekolah sebagai suatu inovasi baru dalam sistem pendidikan yang dapat mendukung dalam proses pembelajaran dan mengajar siswa.

1.5.1 Manfaat Teoritis

Adapun manfaat teoritis dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis cerpen dengan pembelajaran *search, solve, create, and share* (SSCS) sehingga siswa dapat terbiasa mampu memecahkan masalah dalam situasi nyata dan siswa terbiasa memperoleh sumber pembelajaran dari berbagai macam sumber, tidak hanya menggunakan buku pembelajaran

yang didapatkan disekolah dan siswa mampu menemukan solusi yang menjadi permasalahan yang dihadapinya.

2. Penelitian ini juga memberikan dampak positif dalam hal pemahaman teoritis dalam mengkaji pembelajaran khususnya bahasa Indonesia pada kemampuan menulis cerpen sehingga mampu menambah kekayaan penelitian dalam aspek kemampuan menulis cerpen pada siswa kelas VII E SMP Negeri 4 Kuta Utara Tahun Pelajaran 2023/2024.

1.5.2 Manfaat Praktis

Secara efektif penelitian ini diharapkan mampu memberi manfaat bagi guru, siswa, peneliti, dan sekolah yaitu :

1. Bagi Guru

Manfaat praktis bagi guru yaitu, sebagai bahan literatur bagi guru dan mampu memberikan gambaran dalam menciptakan suasana belajar mengajar yang tidak membosankan.

2. Bagi siswa

Manfaat praktis bagi siswa yaitu, siswa terbiasa mampu memecahkan masalah dalam situasi nyata dan siswa terbiasa memperoleh sumber pembelajaran dari berbagai macam sumber, tidak hanya menggunakan buku pembelajaran yang didapatkan disekolah, dan siswa mampu memperoleh solusi dari masalah yang dihadapinya.

3. Bagi Peneliti

Manfaat dilakukannya penelitian ini oleh peneliti yaitu, hasil yang didapatkan mampu memberikan kesempatan dalam menerapkan ilmu yang

telah diperoleh dari hasil belajar pada proses perkuliahan ke kehidupan nyata sehingga mampu memberikan pengalaman baik sehingga penelitian ini diharapkan memberikan manfaat dalam mengembangkan pembelajaran *search, solve, create, and share* (SSCS) khususnya di sekolah tempat penelitain dan menjadi gambaran dalam menciptakan suasana belajar mengajar yang baru.

4. Bagi Sekolah

Manfaat penelitian ini bagi sekolah yaitu, penelitian ini mampu memberikan bantuan pemikiran dan tenaga dalam mengembangkan proses pembelajaran bahasa Indonesia dan meningkatkan aktivitas siswa serta hasil belajar siswa dalam menulis cerpen.



BAB II

LANDASAN TEORI DAN KAJIAN HASIL PENELITIAN YANG RELEVAN

2.1 Deskripsi Teori

Adapun aspek teori pembelajaran *SSCS* (*Search, Solve, Create, and Share*) meliputi yaitu, 1) Menulis cerpen, 2) Konsep dasar menulis cerpen, 3) Tujuan menulis cerpen, 4) jenis-jenis cerpen, 5) Struktur cerpen, 6) pengertian *SSCS*, 7) kelebihan dan kelemahan pembelajaran *SSCS*, 8) Langkah-langkah Model pembelajaran *SSCS*,

2.1.1 Pengertian Menulis Cerpen

Menulis adalah sebuah proses menciptakan suatu catatan, informasi atau cerita menggunakan aksara. Menulis bisa dilakukan pada media kerja dengan menggunakan alat-alat seperti pena atau pensil. Tapi awalnya, menulis dilakukan menggunakan gambar, seperti tulisan hieroglif (*hieroglyph*) pada zaman Mesir Kuno. Pada akhirnya, tulisan aksara pun muncul sekitar 5.000 tahun lalu. Orang-orang dari Irak menciptakan banyak simbol-simbol pada tanah liat. Simbol-simbol itu mewakili bunyi, berbeda dengan huruf-huruf hieroglif yang mewakili kata-kata atau benda. Menulis juga proses menuangkan kreativitas atau gagasan ke dalam bentuk bahasa tulisan, yang biasanya disebut dengan karangan. Karena, penulis mengungkapkan isi pikiran, ide, pendapat atau keinginannya melalui tulisan tersebut.

Berdasarkan KBBI, menulis adalah mengungkapkan gagasan, opini dan ide dalam rangkaian kalimat. Selain itu, menulis juga membuat huruf dengan pena atau pensil, menyampaikan pikiran atau pandangan, mengarang cerita dan menggambarannya.

Karena itu, penulis juga akan dipengaruhi oleh isi hati, suasana hati dan latar belakangnya ketika menulis. Sehingga, penting untuk menentukan genre, gaya bahasa hingga perspektif yang akan disampaikan melalui tulisan. Cerpen merupakan cerita pendek yang berisi tentang kisah cerita yang berisi tidak lebih dari 10 ribu kata. Pada umumnya cerita pada cerpen bisa memberikan kesan dominan dan berkonsentrasi pada permasalahan satu tokoh. Menurutnya dalam cerpen tidak ada cerita hingga 100 halaman.

Tarigan (2008: 24) menyatakan bahwa tujuan menulis adalah respons atau jawaban yang diharapkan oleh penulis akan diperoleh dari pembaca. menjelaskan bahwa menulis adalah suatu kegiatan menuangkan ide atau gagasan dengan menggunakan bahasa tulisan sebagai media penyampaiannya. Ia juga mendefinisikan menulis sebagai upaya membuat lambang-lambang grafis, yang sudah banyak diketahui masyarakat umum berbentuk tulisan. Cerpen adalah kisah cerita pendek yang dibuat dalam jumlah kata mulai dari 5000 kata beserta memperkirakan 17 pp kuarto spasi ganda. Selain itu kisah pada cerpen hanya berpusat pada dirinya sendiri yang berarti hanya pada satu tokoh saja.

Setiap penulis harus mempunyai tujuan yang jelas dari tulisan yang akan ditulisnya. Menurut Suparno dan Mohamad Yunus (2008:37), tujuan yang ingin dicapai seorang penulis bermacam-macam sebagai berikut:

1. Menjadikan pembaca ikut berpikir dan bernalar.
2. Membuat pembaca tahu tentang hal yang diberitakan.
3. Menjadikan pembaca beropini.
4. Menjadikan pembaca mengerti.
5. Membuat pembaca terpersuasi oleh isi karangan.
6. Membuat pembaca senang dengan menghayati nilai-nilai yang dikemukakan seperti nilai kebenaran, nilai agama, nilai pendidikan, nilai sosial, nilai moral, nilai kemanusiaan dan nilai estetika.

2.1.2 Konsep Dasar Menulis Cerpen

Menulis kreatif sesungguhnya adalah proses menuangkan ide atau gagasan sebagai wujud pengendalian pikiran-pikiran kreatif agar dapat menjadi tulisan yang baik dan menarik. Boleh jadi, menulis kreatif adalah ekspresi cara berpikir dalam menuangkan ide gagasan yang tidak bisa ke dalam bentuk tulisan yang beda. Maka menulis kreatif adalah menulis untuk sastra. Entah itu, berupa puisi, cerpen, novel maupun naskah drama.

Berikut ini adalah pengertian yang berpadanan dengan kegiatan mengarang atau menulis:

1. Mengarang adalah serangkaian kegiatan mengungkapkan gagasan melalui bahasa tulis kepada masyarakat pembaca.

2. Karangan adalah hasil perwujudan gagasan seseorang dalam bahasa tulis yang dapat dibaca dan dimengerti oleh pembaca.
3. Pengarang adalah seseorang yang bidang kerjanya melakukan kegiatan mengarang.
4. Karang-mengarang adalah kegiatan atau pekerjaan mengarang.

2.1.3 Tujuan Menulis Cerpen

Setiap penulis harus mempunyai tujuan yang jelas dari tulisan yang akan ditulisnya. Menurut Suparno dan Mohamad Yunus (2008:37), tujuan yang ingin dicapai seorang penulis bermacam-macam sebagai berikut:

1. Menjadikan pembaca ikut berpikir dan bernalar.
2. Membuat pembaca tahu tentang hal yang diberitakan.
3. Menjadikan pembaca beropini.
4. Menjadikan pembaca mengerti.
5. Membuat pembaca terpersuasi oleh isi karangan.
6. Membuat pembaca senang dengan menghayati nilai-nilai yang dikemukakan seperti nilai kebenaran, nilai agama, nilai pendidikan, nilai sosial, nilai moral, nilai kemanusiaan dan nilai estetika.

Rini Kristiantari (2004: 101) mengungkapkan bahwa tujuan yang jelas akan membimbing seseorang dalam usahanya membuat tulisan yang baik. Menulis untuk sekedar menyelesaikan tugas atau memenuhi kewajiban tidak dapat dikatakan sebagai tujuan menulis yang nyata. Sejalan dengan pendapat tersebut, Reinking (Rini Kristiantari, 2004: 101) mengungkapkan bahwa tujuan menulis

secara umum adalah menginformasikan, meyakinkan, mengekspresikan diri, dan menghibur.

2.1.4 Jenis-jenis Menulis Cerpen

Keterampilan menulis dapat kita klasifikasikan berdasarkan dua sudut pandang yang berbeda. Sudut pandang tersebut adalah kegiatan atau aktivitas dalam melaksanakan keterampilan menulis dan hasil dari produk menulis itu. Klasifikasi keterampilan menulis berdasarkan sudut pandang kedua menghasilkan pembagian produk menulis atau empat kategori, yaitu; karangan narasi, eksposisi, deskripsi, dan argumentasi. Berikut adalah beberapa jenis cerpen;

1. Cerpen pendek adalah cerpen yang memiliki paragraf yang pendek, kata dari cerpen pendek yaitu sekitar 500 hingga 700 kata.
2. Cerpen Sedang Jenis ini biasanya memiliki panjang sekitar 700 hingga 1.000 kata. Cerpen sedang kerap ditemui dengan mudah pada buku-buku pelajaran sekolah.
3. Cerpen Panjang Jenis cerpen ini biasanya ditulis di kisaran 5.000 kata atau bahkan mendekati 10.000 kata. Jenis cerpen ini memiliki ciri penuturan cerita yang lebih santai.

2.1.5 Struktur Menulis Cerpen

Pada penulisan cerpen biasanya terdiri beberapa struktur yang diperlukan seperti elemen dasar dalam tambahan abstrak.

Struktur tersebut sangat diperlukan ketika menyusun sebuah cerpen. Berikut inilah beberapa elemen dasar untuk membangun sebuah cerpen:

1. Abstrak

Abstrak merupakan pemaparan gambaran awal dari cerita yang dikisahkan. Pada cerpen abstrak biasanya digunakan sebagai pelengkap cerita. Maka dari itu abstrak bersifat opsional atau bisa jadi tidak ada pada cerpen tersebut.

2. Orientasi

Pada orientasi cerpen biasanya menjelaskan tentang latar cerita seperti waktu, suasana, tempat/lokasi yang digunakan dalam penggambaran cerita cerpen.

3. Komplikasi

Komplikasi menjelaskan tentang struktur yang berkaitan dengan pemaparan awal suatu masalah yang dihadapi oleh tokoh. Watak dari tokoh juga dijelaskan pada bagian ini. Selain itu pada komplikasi juga menjelaskan urutan kejadian yang berhubungan dengan sebab akibat.

4. Evaluasi

Pada bagian evaluasi ini terjadi konflik masalah yang semakin memuncak. Konflik mulai menuju bagian klimaks dan mendapatkan penyelesaian atas masalah yang terjadi.

5. Resolusi dan koda

Resolusi merupakan bagian akhir permasalahan yang terjadi pada cerpen. Pada bagian ini terdapat penjelasan dari pengarang mengenai solusi permasalahan yang dialami tokoh serta pesan moral yang terkandung.

2.1.6 Pengertian Pembelajaran SSCS (*Search, Solve, Create, and Share*)

Pembelajaran SSCS adalah pembelajaran yang menggunakan pendekatan *problem solving* yang didesain untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas siswa. pembelajaran SSCS ini dapat digunakan pada pembelajaran yang bersifat *student centered learning* atau pembelajaran berpusat pada siswa, sehingga dapat meningkatkan produktivitas siswa di dalam kelas. ini dianggap cocok untuk kelas tinggi khususnya dalam mengatasi hasil belajar siswa yang rendah.

Pembelajaran ini menitikberatkan pada pengembangan siswa untuk memecahkan masalah dan mencari solusinya. Pembelajaran SSCS ini memiliki ciri yaitu proses pembelajarannya terdiri dari empat fase, yaitu pertama fase *search* yang bertujuan untuk mengidentifikasi masalah, kedua fase *solve* yang bertujuan untuk merencanakan penyelesaian masalah, ketiga fase *create* yang bertujuan untuk melaksanakan penyelesaian masalah, dan keempat adalah fase *share* yang bertujuan untuk menyampaikan penyelesaian masalah yang dilakukan.

SSCS menurut Anggraini (2020) “Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi ide secara mandiri, mengharuskan siswa mampu menuliskan solusi dengan langkah-langkah penyelesaian yang sistematis, serta mengharuskan siswa untuk aktif berdiskusi selama proses pembelajaran. Selain melatih siswa untuk menemukan dan memecahkan masalah SSCS juga memberikan kesempatan kepada siswa agar dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasinya.

Dengan ini siswa akan lebih terpacu untuk mengerjakan sebuah proyek yang diberikan dengan kelebihan pembelajaran berbasis proyek membuat suasana lebih menyenangkan tentunya hal itu juga merubah suasana kelas lebih nyaman dan secara tidak langsung akan menumbuhkan rasa nyaman, dan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dalam pembelajaran ini guru memandu siswa menguraikan rencana pemecahan masalah menjadi tahap-tahap kegiatan seperti guru memberi contoh mengenai penggunaan keterampilan dan strategi yang dibutuhkan supaya tugas-tugas tersebut dapat diselesaikan guru menciptakan suasana kelas yang fleksibel dan berorientasi pada upaya penyelidikan oleh siswa.

2.1.7 Kelebihan Dan Kelemahan Pembelajaran SSCS

Menurut Saputra dkk (Putriyana, Auliandari, dan Kholillah 2020) kelebihan pembelajaran SSCS (*Search, Solve, Create, and Share*) yaitu: Pertama dalam SSCS, peserta didik pada awal pembelajaran sudah dihadapkan pada masalah-masalah nyata, sehingga peserta didik tertarik untuk belajar. Kedua dalam SSCS, peserta didik lebih sering belajar secara berkelompok atau individu dan guru lebih banyak memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat menyelesaikan masalahnya sendiri. Ketiga kegiatan peserta didik dalam pembelajaran menggunakan SSCS sangat bervariasi mulai dari diskusi, melakukan percobaan, dan presentasi yang membuat peserta didik semangat dan tidak merasa bosan selama mengikuti pembelajaran.

Sedangkan kekurangan SSCS ini menurut peserta didik masih belum terbiasa menggunakan SSCS, sehingga peserta didik hanya mendengarkan dan

mencatat keterangan yang diberikan guru atau dari temannya. Selain itu juga penerapan model pembelajaran ini memerlukan banyak waktu, memerlukan kesiapan antara siswa dan guru yang sama – sama siap untuk belajar dan berkembang dan terdapat kekhawatiran diantaranya siswa hanya akan menguasai satu topik tertentu yang dikerjakannya.

2.1.8 Langkah-langkah Pembelajaran SSCS

Ada beberapa langkah yang harus dilakukan dalam model pembelajaran SSCS (*Search, Solve, Create, and Share*) antara lain :

1. *Search*, tahap ini berperan untuk mendorong peran aktif siswa dalam mengajukan pertanyaan yang akan dicari solusinya, Adapun Langkah-langkah sebagai berikut:
 - a. Memahami soal atau kondisi yang diberikan kepada siswa, berupa apa yang diketahui, apa yang tidak diketahui, apa yang ditanya-kan.
 - b. Melakukan observasi dan investigasi terhadap kondisi tersebut.
 - c. Membuat pertanyaan-pertanyaan kecil.
 - d. Serta menganalisis informasi yang ada sehingga terbentuk ide.
2. *Solve*, tahap ini bertujuan untuk mendorong peran aktif siswa dalam mencari alternatif yang tepat dalam menyelesaikan permasalahan. Adapun Langkah-langkah sebagai berikut:
 - a. Menghasilkan dan melaksanakan rencana untuk mencari solusi.
 - b. Mengembangkan pemikiran kritis dan kreatif.
 - c. membentuk hipotesis yang dalam hal ini berupa dugaan jawaban.

- d. Memilih model pembelajaran untuk memecahkan masalah.
 - e. Mengumpulkan data dan menganalisis.
3. *Create*, tahap ini bertujuan untuk mendorong peran aktif siswa dalam kegiatan diskusi dan menyimpulkan alternatif jawaban dari permasalahan. Adapun Langkah-langkah sebagai berikut:
- a. Menciptakan produk yang berupa solusi masalah berdasarkan dugaan yang telah dipilih pada fase sebelumnya.
 - b. Menguji dugaan yang dibuat apakah benar atau salah.
 - c. Menampilkan hasil yang kreatif mungkin dan jika perlu siswa dapat menggunakan grafik, poster, cerita bergambar dan video bahan ajar.
4. *Share*, tahap ini bertujuan untuk mendorong peran aktif siswa dalam mempresentasikan dan saling bertukar informasi yang mereka peroleh. Adapun Langkah-langkah sebagai berikut:
- a. Berkomunikasi dengan guru dan teman sekelompok dan kelompok lain atas temuan, solusi masalah. Siswa dapat menggunakan media rekaman, video, poster, dan laporan
 - b. Mengartikulasikan pemikiran mereka, menerima umpan balik.

2.2 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan

Suatu penelitian biasanya mengacu pada penelitian sebelumnya. Dengan demikian, peninjauan terhadap penelitian lain sangat penting karena dapat digunakan untuk mengetahui relevansi penelitian yang telah dilaksanakan dengan penelitian yang akan dilakukan. Telah banyak penelitian tentang pengembangan

menulis cerpen dengan dan media tertentu. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah Maulidya Rizqa Fatiya (2019), dan Lisa Anggriani (2020).

Maulidya Rizqa Fatiya (2019) menjelaskan pada penelitiannya yang berjudul “Penerapan Pembelajaran *Search, Solve, Create, Share (SSCS)* Pada Materi Perubahan Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa Di SM” menjelaskan bahwa rendahnya hasil belajar siswa disebabkan karena guru belum mengaitkan materi dengan kondisi nyata di lapangan. Akibatnya hasil belajar belum maksimal dan siswa menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran sehingga diperlukan pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Dalam penelitian hasil belajar siswa mengalami peningkatan, hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil *pretest* pada kelas eksperimen sebesar 53,30%, pada *posttest* terjadi peningkatan sebesar 86,06% dan nilai rata-rata kelas control pada *pretest* 53,50% pada *posttest* terjadi peningkatan sebesar 81,13%. Penelitian ini termasuk kedalam jenis penelitian tindakan kelas.

Persamaan penelitian Maulidya Rizqa Fatiya (2019) dengan penelitian ini adalah sama – sama menggunakan pembelajaran *SSCS (Search, Solve, Create, and Share)*, yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dan hasil belajar siswa. Sedangkan perbedaan atau kebaruannya terletak pada subjek yang diteliti dan objek yang diteliti serta pada peneliti yang dilakukan Maulidya Rizqa Fatiya (2019) peranan guru lebih berperan dalam proses pembelajaran sedangkan pada penelitian yang peneliti lakukan peranan siswa lebih ditonjolkan.

Lisa Anggriani (2020) menjelaskan pada penelitian yang berjudul “Analisis Keterampilan Menulis Puisi dengan Menggunakan Kolaborasi Model pembelajaran SSCS dan Media Audio Visual” Berdasarkan hasil penelitian tersebut, bahwa proses pembelajaran menulis puisi dengan menggunakan model pembelajaran SSCS melalui media audio visual telah dilaksanakan sehingga dapat meningkatkan keterampilan menulis puisi pada siswa kelas X 2 Agama MA ABUDARRIN Kendal Bojonegoro dan mengubah perilaku siswa ke arah yang lebih positif. Berdasarkan puisi yang telah ditulis oleh siswa, bisa dikatakan bahwa model pembelajaran SSCS dan audio visual sangat tepat diterapkan pada pembelajaran. Untuk meningkatkan semangat siswa dalam belajar Bahasa Indonesia hendaknya dapat menggunakan pembelajaran SSCS dalam pembelajaran menulis puisi karena terbukti meningkatkan keterampilan peserta didik dalam menulis. Rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah pembelajaran menggunakan model pembelajaran SSCS yang berkolaborasi dengan media audio visual diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan daya pikir imajinasi siswa dalam menuangkan ide-idenya dalam menulis puisi pada siswa kelas X 2 Agama MA ABUDARRIN Kendal Bojonegoro.

Persamaan penelitian Lisa Anggriani (2020) dengan penelitian ini adalah sama – sama menggunakan pembelajaran SSCS (*Search, Solve, Create, and Share*), yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan menulis pada siswa serta melatih berpikir kritis siswa. Sedangkan perbedaan atau kebaruannya terletak pada subjek yang diteliti dan objek yang diteliti. Serta perbedaan terletak pada jenis penelitian

yaitu penelitian Lisa Anggriani (2020) termasuk ke penelitian kualitatif sedangkan penelitian yang peneliti lakukan yaitu penelitian tindakan kelas.

