PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *SEARCH, SOLVE, CREATE AND SHARE* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK KELAS VIII PADA MATA PELAJARAN IPA DI SMP

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam
Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

FEBY AYU ANDIRA

NPM: 1811060365

Jurusan: Pendidikan Biologi

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN

LAMPUNG

1443H/2022M

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *SEARCH, SOLVE, CREATE AND SHARE (SSCS)* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK KELAS VIII PADA MATA PELAJARAN IPA DI SMP

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam
Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

FEBY AYU ANDIRA

NPM: 1811060365

Jurusan: Pendidikan Biologi

Pembimbing I : Supriyadi, M.Pd

Pembimbing II : Nukhbatul Bidayati Haka, M.Pd

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG

1443 H/2022 M

BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Agar tidak terjadinya kesalah pahaman dalam mengartikan maksud dari judul proposal ini, maka pada bagian ini diuraikan secara rinci. Istilah yang perlu ditegaskan pada judul "Pengaruh Model Pembelajaran SSCS Terhadap Berpikir Kreatif Peserta didik Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPA Di SMPN 3 Pesawaran", ialah:

1. Pengaruh ialah daya yang terdapat atau muncul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seorang.[1]
2. Model pembelajaran ialah suatu proses yang dipilih dan dikembangkan oleh guru hendaknya dapat mendorong peserta didik untuk belajar dengan mendayagunakan potensi yang mereka miliki secara optimal.[2]
3. *Search, Solve, Create and Share (SSCS)* ialah model pembelajaran yang memakai sistem pembelajarannya menjadikan peserta didik sebagai pusat pembelajaran *(student centered),* yang akan mencari dan menemukan sendiri suatu pengetahuan.[3]
4. Berpikir kreatif ialah berpikir untuk memilih hubungan-hubungan baru antara berbagai hal, menemukan bentuk artistik baru, menemukan pemecahan masalah dari suatu soal, menemukan sistem baru.[4]

---

[1] *"Arti Kata Pengaruh - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online" Diakses 16 September 2021*, n.d.

[2] Aunurrahman, *Belajar Dan Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 141.

[3] Runtut Prih Utami, "Pengaruh Model Pembelajaran Search Solve Create And Share (SSCS) Dan Problem Based Instruction (PBI) Terhadap Prestasi Belajar Dan Kreativitas Siswa," *BIOEDUKASI* 4, no. 1693–2654 (2011): 57–71.

[4] Laila Puspita, Nanang Supriadi, dan Amanda Diah 'Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Disertai Teknik Diagram VEE Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Materi Fungi Kelas X MAN 2

5. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) artinya pengetahuan manusia mengenai gejala-gejala alam dan kebendaan yang diperoleh dengan cara observasi, eksperimen atau penelitian, atau uji coba yang sesuai yang akan terjadi dari pengamatan manusia. Ilmu Pengetahuan Alam terdiri asal tiga aspek yg meliputi IPA menjadi produk, proses, dan perilaku ilmiah.[5]

Dari beberapa paparan itu, maka yang dimaksud dalam judul proposal ini ialah penelitian yang akan memfokuskan Pengaruh pada model pembelajaran SSCS terhadap peserta didik yang ditinjau berasaskan berpikir kreatif pada mata pelajaran IPA.

B. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia selalu mengalami perubahan yang terus berkembang. Hal ini dapat dilihat pada perkembangan kurikulum yang berlaku di Indonesia sejak awal kemerdekaan hingga saat ini. Pendidikan menjadi satu diantara sektor paling krusial pada pembangunan nasional yang dijadikan andalan utama yang berfungsi semaksimal mungkin dalam upaya meningkatkan kualitas hidup manusia di Indonesia, dimana iman dan takwa kepada yang Maha Esa sebagai sumber motivasi kehidupan segala bidang. Maka dari itu, pendidikan harus lebih ditekankan demi meningkatkan mutu serta mampu menyesuaikan dengan perkembangan zaman.[6] Pada dasrnya pendidikan ialah kegiatan mendidik manusia menjadi manusia sehingga hakikat atau inti dari pendidikan tidak akan terlepas dari hakikat manusia, sebab urusan utama pendidikan adalah manusia. karena pendidikan

---

Bandar Lampung', *Biosfer Jurnal Tadris Pendidikan Biologi*, Volume 9.No.1 (2018), 5.

[5] Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu* (Surabaya: Bumi Aksara, 2013), h. 137.

[6] Indri Octaviyani, Yaya Sukjaya Kusumah, and Aan Hasanah, "Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Model Project-Based Learning Dengan Pendekatan Stem," *Journal on Mathematics Education Research* 1, no. 1 (2020): 10–14.

merupakan kunci dari masa depan manusia yang dibekali dengan kognitif, afektif, psikomotorik dan spiritual.[7]

Pentingnya kemampuan berpikir kreatif menyebabkan Pemerintah Indonesia mengintegrasikan kemampuan berpikir kreatif pada kurikulum, UU No. 20 Tahun 2003, pasal 3, bab 2 mengenai Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa "Pendidikan Nasional berfungsi membuatkan kemampuan dan membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik supaya menjadi manusia yang beriman dan bertakwa pada tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab".[8]

Kemampuan berpikir kreatif saat ini sangat dibutuhkan oleh peserta didik sebab dapat dijadikan sebuah bekal untuk menghadapi tantangan pada masa yang akan datang. Khususnya dalam pembelajaran IPA, kemampuan berpikir kreatif peserta didik sangatlah dibutuhkan sebab mampu memberikan sebuah keuntungan, yakni peserta didik dapat melihat berbagai macam kemungkinan penyelesaian sebuah masalah, mampu memberikan kepuasan tersendiri yakni ketika proses pembelajaran berlangsung peserta didik cenderung bertambah semangat dan bergairah dalam melakukan aktivitas belajar. Selain itu, kemampuan berpikir kreatif akan menimbulkan sikap positif seseorang, sebab dengan berpikir kreatif maka peserta didik tidak mengenal putus asa dalam menyelesaikan suatu masalah.

Kemampuan berpikir kreatif memiliki empat indikator diantaranya, yang pertama ialah berpikir lancar. Berpikir lancar ialah kemampuan dalam menghasilkan banyak gagasan/jawaban. Kedua, berpikir luwes yakni kemampuan dalam memberikan arah yang berbeda-beda. Ketiga ialah berpikir orisinil yakni mampu

---

[7] Chairul Anwar, *Hakikat Manusia Dalam Pendidikan Sebuah Tinjauan Filosofis*, ed. oleh Agus NC (Yogyakarta: Suka –Press, 2014). hlm 7

[8] I P Nurjamilah, U Ukit, and M Muttaqin, Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik Pada Sistem Pernapasan Melalui Penerapan Team Game Turnamen (Tgt) Berbantu Monopoli, *Jurnal BIOEDUIN: Program* ... 0417, no. 2 (2020), http://journal.uinsgd.ac.id/index.php/bioeduin/article/download/12088/5379.

menghasilkan sebuah ungkapan baru yang sebelumnya belum pernah terpikirkan oleh orang lain. Keempat ialah berpikir elaboratif, yakni kemampuan untuk mengembangkan suatu produk atau gagasan dari suatu objek.[9]

Berpikir kreatif ialah bagian yg amat penting untuk setiap insan manusia guna memahami sebuah informasi, memecahkan permasalahan serta lain sebagainya. sebagaimana diatur dalam al-qur'an surat Al-An'am ayat 50 yakni:

قُلْ لَّآ اَقُوْلُ لَكُمْ عِنْدِيْ خَزَآىِٕنُ اللّٰهِ وَلَآ اَعْلَمُ الْغَيْبَ وَلَآ اَقُوْلُ لَكُمْ اِنِّيْ مَلَكٌۚ اِنْ اَتَّبِعُ اِلَّا مَا يُوْحٰٓى اِلَيَّۗ قُلْ هَلْ يَسْتَوِى الْاَعْمٰى وَالْبَصِيْرُۗ اَفَلَا تَتَفَكَّرُوْنَ ۝٥٠

Artinya: "Katakanlah saya tidak berkata kepadamu, bahwa perbendaharaan Allah terdapat padaku, dan tak (pula) saya mengetahui yang ghaib dan tidak (pula) aku mengatakan kepadamu bahwa aku seorang malaikat. aku tidak mengikuti kecuali apa yang diwahyukan kepadaku. Katakanlah: "Apakah sama orang yang buta dengan yang melihat?" Maka apakah kamu tidak memikirkan (nya)" (QS. Al-An'am: 50).[10]

QS. Al-An'am ayat 50 menjelaskan kepada manusia bahwa semestinya manusia dapat memakai akal pikiran dengan sebaik mungkin yang telah dianugerahkan oleh Allah SWT, sebab dengan akal itu, maka dapat dijadikan pembeda antara hewan dan manusia. Untuk dapat membedakan antara yang benar dan yang salah, yang haq dan yang bathil maka seseorang harus selalu berpikir dari pengalaman yang telah dimilikinya.

Model pembelajaran inovatif yang sesuai dengan kurikulum yang diterapkan untuk memahami materi oelajaran IPA. Model yang digunakan harus melatih siswa dalam memahami setiap hakikat pembelajaran sains yang dibagi menjadi tiga bagian yaitu: ilmu pengetahuan sebagai produk, proses, dan sikap, sehingga peserta didik berlatih memecahkan masalah dalam proses pembelajran.

---

[9] Hendra Rudyanto, 'Model Discovery Learning Dengan Pendekatan Saintifik Bermuatan Karakter Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif', *Premier Educandum*, vol. 4 No.1 (2014), 44.

[10] Departemen Agama RI, *Al Quran Dan Terjemahannya* (Bandung: PT Sygma Ekamedia Arkanleema, 2015) h. 33.

Model SSCS merupakan salah satu model pembelajaran berdasarkan pemecahan masalah, yang melibatkan pengalaman belajar peserta didik dan mengembangkan kemampuan berpikir, keterampilan, dan berbagi. Model pembelajaran SSCS juga merupakan suatu langkah yang memberikan kesempatan pada suswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran sebab keunggulan model pembelajaran ini ialah meningkatkan kemampuan bertanya peserta didik, meningkatkan dan memperbaiki interaksi antar peserta didik, mengembangkan dan membuat peserta didik menjadi lebih bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka ikuti.[11] Melalui penerapan model pembelajaran SSCS, siswa dapat berpartisipasi aktif dan mereka dapat bekerjasama untunk menyelidiki pertanyaan, memecahkan pertanyaan tersebut, berkreasi yang berarti mengkomunikasikan apa yang mereka dapatkan dan berbagi kesimpulan mereka. Model pembelajaran SSCS merupakam model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (student center) yang setiap tahapannya peserta didik diarahkan untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran, memberi tantangan kepada peserta didik untuk mencari dan memecahkan sebuah permasalahan, mencoba untuk menemukan solusinya kemudian membagikan solusi tersebut.[12] kontribusi seorang pendidik dalam suatu belajar mengajar sangatlah penting. suatu teknologi pendidikan digunakan untuk kesejahteraan dan kenyamanan manusia. secara tegas dan berulang-ulang dan betapa pentingnya bealjar pula manusia dapat mengembangkan pengetahuannya dan sekaligus memperbaiki kehidupannya. dengan kata lain, tingkah laku belajar peserta didik merupakan hasil dari reaksi terhadap lingkungan sekolahnya, jika

[11] Tristi Ardita Rismayanti and Heni Pujiastuti, Pengaruh Model Search Solve Create Share (SSCS) Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis 2682, no. 2 (2020): 183–90.

[12] Hella Jusra Dwi Wahyuningtyas, Ervin Azhar, "Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Tipe Search, Solve, Create, And Share (Sscs) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Smp Negeri 42 Bekasi 2018," *Pendidikan Matematika* Vol. 01, no. P-ISSN: 2476-8898, E-ISSN: 2477-4812 (2018).

ada peserta didik yang rajin dan giat, maka iu merupakan tingkah laku dari lingkungan sekitarnya.[13]

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) ialah satu diantara cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari fenomena atau kejadian alam secara sistematis dalam suatu pembelajaran. Pembelajaran IPA memiliki 4 komponen yakni sikap ilmiah, proses ilmiah, produk ilmiah dan aplikasinya. Oleh sebab itu, pembelajaran IPA tidak hanya mempelajari produk ilmiah saja, melainkan belajar aspek proses, sikap ilmiah dan teknologi agar dapat memahami IPA secara utuh. Guru mengajarkan IPA kepada peserta didik bukan hanya pengetahuan saja melainkan juga keterampilan. Kenyataannya, pembelajaran IPA disekolah hanya mempelajari pengetahuan saja sedangkan keterampilan kurang dikembangkan. Pentingnya pembelajaran IPA di sekolah mengajarkan peserta didik seluruh aspek pada belajar. Pengaplikasian belum mampu terpenuhi apabila kemampuan dasarnya belum terbentuk.[14] kemampuan berpikir kreatif perlu diintegrasikan ke dalam mata pelajaran. IPA satu diantara pelajaran yang bisa diintegrasikan dengan kemampuan berpikir kreatif.[15] usaha yang dapat dilakukan oleh guru antara lain yaitu memberikan model pembelajaran yang tepat dalam suatu pembelajaran, dibutuhkan kreativitas guru dalam memilih metode yang sesuai dengan situasi dan kondisi peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung apa lagi jika dikaitkan dengan paradigma baru dunia pendidikan saat ini.[16]

Hasil observasi di SMP Negeri 3 Pesawaran diketahui bahwa proses pembelajaran yang ada di sana belum memakai model pembelajaran yang mampu mengarahkan peserta didik berpikir secara alami dan aktif. Sistem pembelajarannya masih memakai

---

[13] Chairul Anwar, *Teori-Teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer* (Yogyakarta: IRC.Isod, 2017). Hlm 17

[14] Rossy Mursyidah et al., Pengaruh Model Pembelajaran Search , Solve , Create And Share (Sscs) Terhadap Keterampilan Generik Sains Peserta, 2019, 85–96.

[15] Nurjamilah, Ukit, and Muttaqin, Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik Pada Sistem Pernapasan Melalui Penerapan Team Game Turnamen (Tgt) Berbantu Monopoli.

[16] Chairul Anwar, *Multikulturalisme, Globalisasi, Dan Tantangan Pendidikan Abad 21* (Yogyakarta: Diva Press, 2019). Hlm 23

metode diskusi, tanya jawab dan ceramah yang mengakibatkan kegiatan belajar mengajar di kelas tidak mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik, sebab tidak adanya interaksi antara pendidik dan peserta didik sehingga membuat peserta didik terlihat pasif. Berasaskan kurikulum yang berlaku saat ini khususnya untuk mata pelajaran IPA, pembelajaran di kelas hendaknya berpusat pada peserta didik dimana mereka terlibat langsung dalam pemecahan masalah yang dihadapi sehingga dapat mengembangkan keterampilan berpikirnya. Namun hal itu tidak peneliti jumpai ketika mengadakan observasi di SMPN 3 Pesawaran. Maka dari itu kemampuan berpikir kreatif peserta didik masih tergolong sangat rendah sebab belum dikembangkannya kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik.

Hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti, diperkuat dengan adanya data mengenai kemampuan berpikir kreatif yang rendah di SMP Negeri 3 Pesawaran. Di bawah ini ialah data yang diperoleh oleh peneliti dalam melaksanakan pra penelitian kemampuan berpikir kreatif yang dilakukan di SMP Negeri 3 Pesawaran.

Tabel 1.1 Nilai Hasil Tes Soal Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Kelas VIII SMP[17]

No	Indikator Berpikir Kreatif	Sub Indikator	Skor Maksimal	Skor Yang Diperoleh	Persentase	Kriteria
1.	Berpikir Lancar *(Fluency)*	Mengemukakan gagasan	4	134	33,5 %	Rendah
2.	Berpikir Luwes *(Flexibilit*	Menghasilkan gagasan	4	144	36%	Rendah

[17] Hasil Tes Pra Penelitian Siswa

	y)					
3.	Berpikir Orisinal *(Originality)*	Mampu menemukan ungkapan yang baru dan unik	4	30	7,5%	Sangat Rendah
4.	Berpikir Elaborasi *(Elaboration)*	Mampu memperluas gagasan atau suatu produk	4	161	40,25%	Rendah

Bedasarkan hasil wawancara dengan guru IPA di SMPN 3 Pesawaran, beliau mengatakan bahwa meskipun kurikulum yang berlaku saat ini mewajibkan pembelajaran berpusat pada peserta didik, namun di sekolahan itu pembelajaran masih berpusat pada guru. Hal ini terjadi sebab sarana dan prasarana yang ada di sekolah belum memadai serta kurangnya partisipasi peserta didik di kelas menyebabkan guru lebih mendominasi dalam menyampaikan materi. Guru selama ini belum pernah melakukan tes khusus untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif peserta didik sebab guru belum mengetahui prihal adanya tes pengukuran itu sehingga penilaian yang sering dilakukan hanyalah tes yang bersifat kognitif saja. Sehingga kemampuan berpikir kreatif peserta didik belum pernah dikembangkan.[18]

Berkenaan dengan masalah diatas, maka model pembelajaran yang dibutuhkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik SMP Negeri 3 Pesawaran, maka solusinya ialah dengan menerapkan model pembelajaran yang menarik, aktif, dan

[18] Hanny Krusdiarty, Guru Mata Pelajarn IPA : Hasil Wawancara, Tanggal 04 September 2021

dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Model pembelajaran yang dibutuhkan satu diantaranya ialah *Search, Solve, Create and Share (SSCS).* Model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share (SSCS)* ialah aktivitas peserta didik untuk melihat kemampuan berfikir kreatif peserta didik layaknya ilmuan dalam melakukan suatu pengamatan atau eksperimen.

Model pembelajaran *Seacrh, Solve, Create, and Share (SSCS)* ialah satu diantara model pembelajaran yang dibutuhkan dalam kegiatan belajar mengajar. Selain dapat mengontrol pemahaman peserta didik melalui problem solving, serta dapat dipakai untuk membantu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.[19] Model pembelajaran ini dapat dipakai pendidik agar peserta didik dapat berperan aktif dalam pembelajaran, mencari solusi untuk memecahkan masalah dengan bekerja sama dengan yang lainnya serta mendapatkan hasil secara rasional. Model pembelajaran ini juga, menekankan peserta didik untuk kreatif dan dapat menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran.

Materi yang dipakai peneliti ialah materi mengenai sistem pernapasan manusia yang ialah satu diantara materi dari mata pelajaran IPA kelas VIII. Pada materi sistem pernapasan manusia yakni dengan KD 3.9 menganalisis sistem pernapasan pada manusia dan memahami gangguan pada system pernapsan serta upaya menjaga kesehatan sistem pernapasan dan KD 4.9 menyajikan karya mengenai upaya menjaga kesehatan sistem pernapasan. Sehingga peneliti ingin memakai model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share (SSCS)* pada materi sistem pernapasan manusia itu. Novelty, pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan kemampuan berpikir kreatif sebagai variabel terikat dengan menerapkan model Search, Solve, Create, And Share (Sscs) dimana model pembelajaran ini menekankan peserta didik untuk lebih aktif, lebih kreatif dan dapat menyelesaikan

[19] Ninah Wahyuni Jitasari, Husain, 'Penerapan Model Pembelajaran Search Solve Create Share (Sscs) Melalui Pendekatan Problem Solving Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Biologi Kelas Viii Smpn 007 Bambang Mamasa,' *Jurnal Pembanguann Indonesia Makassar* 3, no. 2 (2020): 276–93.

permaslahan dalam pembelajaran. Sehingga peneliti tertarik menggunakan model pembelajaran ini untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik.

Berdasarkan masalah diatas, maka peneliti mengangkat judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Search, Solve, Create and Share (SSCS)* Terhadap kemampuan Berpikir Kreatif Siwa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPA di SMP Negeri 3 Pesawaran".

C. Identifikasi Masalah dan Batasan masalah

a. Identifikasi masalah

Berasaskan latar belakang diatas ada beberapa masalah yang perlu penulis identifikasi yakni:

1. Pada mata pelajaran IPA kelas VIII di SMP Negeri 3 Pesawaran masih memakai model pembelajaran langsung *(Direct Instruction)* dengan metode ceramah, maka kesempatan untuk mengontrol pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran sangat terbatas.
2. Proses pembelajaran kurang melibatkan peserta didik untuk terlibat secara langsung, sehingga mengakibatkan peserta didik bersifat pasif.
3. Kemampuan berpikir kreatif peserta didik belum dikembangkan, sehingga kemampuan berpikir kreatif peserta didik masih tergolong rendah.

b. Batasan Masalah

Berasaskan tujuan penelitian agar lebih terarah dan terfokuskan, maka batasan masalah dalam penelitian ini yakni:

1. Penelitian ini fokus pada pengaruh model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share (SSCS)* terhadap berpikir kreatif peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 3 Pesawaran.
2. Indikator berpikir kreatif yang diukur melibatkan berpikir lancar *(ffluency)*, berpikir luwes *(flexibility)*, berpikir orisinil *(originality)*, dan berpikir elaboratif *(elaboration)*.

3. Materi pelajaran IPA yang diambil untuk penelitian yakni sistem pernapasan pada manusia di kelas VIII semester genap.

D. Rumusan Masalah

Berasaskan dengan batasan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka rumusan masalahnya ialah apakah ada pengaruh model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share (SSCS)* terhadap berpikir kreatif peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 3 Pesawaran?

E. Tujuan

Berasaskan dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan penelitian ini yakni untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share (SSCS)* terhadap berpikir kreatif peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 3 Pesawaran.

F. Manfaat Penelitian

Berasaskan tujuan Penelitian yang dikemukakan diatas, maka diharapkan dapat memberi manfaat bagi semua pihak yang berkaitan, diantaranya:

1. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberi motivasi dan inovasi baru dalam pembelajaran IPA sehingga dapat meningkatkan semangat, minat dan pemecahan masalah pada hasil belajar peserta didik.
2. Bagi guru, penelitian ini dapat memberikan alternatif kepada guru atau calon guru dalam menentukan model pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan materi yang akan diajarkan.
3. Bagi peserta didik, penelitian ini dapat membiasakan peserta didik untuk belajar aktif dan kreatif, dapat meningkatkan pemahaman serta motivasi kepada peserta didik dalam melakukan pemecahan masalah.
4. Bagi peneliti lain, dapat dijadikan acuan untuk peneliti selanjutnya mengenai model SSCS pada mata pelajaran IPA di sekolah.

G. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Sebagai acuan dalam penelitian ini, ada beberapa penelitian terdahulu yang berhubungan dengan model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share (SSCS)* yakni:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Tristi Ardita Rismayanti dan Heni Puji Astuti (2020) yang berjudul "Pengaruh model *Search, Solve, Create and Share (SSCS)* terhadap kemampuan pemahaman kosep matematis". Berdasarkan hasil penelitian ini bahwa model *Search, Solve, Create and Share (SSCS)* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis sangat berpengaruh pada pembelajaran. Persamaan pada penelitian ini yakni sama-sama memakai model pembelajaran yang sama namun variabel X yang berbeda.[20]
2. Penelitian yang dilakukan oleh Rossy Mursidah, Laila Khamsatul Muharrami, Irsad Rosidi, Dan Wiwin Puspita Hadi (2019) yang berjudul "Pengaruh model *Search, Solve, Create and Share (SSCS)* terhadap keterampilan generic sains peserta didik". Berdasarkan hasil penelitian ini bahwa terdapat pengaruh pada model *Search, Solve, Create and Share (SSCS)* terhadap keterampilan generik sains peserta didik. Persamaan pada penelitian ini yakni sama-sama memakai model pembelajaran yang sama namun variabel X yang berbeda.[21]
3. Penelitian yang dilakukan oleh Arbaisah dan Sri Rezeki (2020), yang berjudul "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model SSCS pada peserta didik kelas VIIIC MTs". Berdasarkan Hasil penelitian ini bahwa penerapan model pembelajaran model *Search, Solve, Creat and Share (SSCS)* dapat memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar matetamtika peserta didik kelas VIIIC MTs. Persamaan pada penelitian ini yakni sama-

---

[20] Rismayanti and Pujiastuti, Pengaruh Model Search Solve Create Share (SSCS) Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis.

[21] *Mursyidah et al., "Pengaruh Model Pembelajaran Search , Solve , Create And Share (Sscs)* Terhadap Keterampilan Generik Sains Peserta."

sama memakai model pembelajaran yang sama namun variabel X yang berbeda.[22]

4. Penelitian dilakukan oleh Agus Ramdani dan I Putu Artayasa (2020), yang berjudul "Keterampilan Berpikir Kreatif peserta didik Dalam Pembelajaran IPA Memakai Model Inkuiri Terbuka". Berdasarkan hasil penelitian ini bahwa model inkuiri terbuka memiliki keterampilan berpikir kreatif yang lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang menerapkan pembelajaran konvensional. Persamaan pada penelitian ini yakni pada variabel X.[23]
5. Penelitian dilakukan oleh Ika Meika, Ina Ramadina, dan Ratu Mauladaniyati (2021), yang berjudul "Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta didik Dengan Memakai Model Pembelajaran SSCS" Berdasarkan hasil penelitian ini bahwa diperoleh gambaran kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan memakai model pembelajaran *Search, Solve, Create* and *Share (SSCS)* pada materi pola bilangan dapat dikategorikan baik. Persamaan pada penelitian ini yakni sama-sama memakai model pembelajaran SSCS.[24]
6. Penelitian ini dilakukan oleh muhammad yasin, dkk (2020) yang berjudul "The Effect of SSCS Learning Model on Reflective Thinking Skills and Problem Solving Ability". Berdasarkan hasil penelitian ini penerapan model pembelajran SSCS terhadap keterampilan berpikir reflektif matematis memiliki tingkat efektifitas yang relative tinggi. Persamaan pada penelitian ini yakni memakai modle SSCS.[25]

---

[22] Sri Rezeki, "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model SSCS Pada Siswa Kelas VII C MTs N 4 Rokan Hulu" 8, no. 1 (2020).

[23] I Putu Artayasa, "Keterampilan Berpikir Kreatif Mahasiswa Dalam Pembelajaran Ipa Menggunakan Model Inkuiri Terbuka" 8 (2020): 1–9, https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i1.15394.

[24] Ika Meika et al., "Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran SSCS," *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 1 (2021): 383–90,

[25] Muhamad Yasin et al., The Effect of SSCS Learning Model on Reflective Thinking Skills and Problem Solving Ability, *European Journal of Educational Research* 9, no. 2 (2020): 743–52,

7. Penelitian ini dilakukan oleh Tiani Gurnita Putri, Ani Rosidah (2020) yang berjudul "Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Melalui Model Pembelajaran Search, Solve, Create, And Share (Sscs)". Berdasarkan hasil penelitian ini yakni penggunaan model pembelajaran SSCS ini dapat memberikan bantuan kepada pendidik sebagai alternatif dalam menciptakan pembelajaran yang bervariatif, serta para peserta didik dapat memakai langkah-langkah model SSCS untuk menyelesaikan masalah sehingga pembelajaran lebih efektif dan bermakna sehingga diharapkan dapat mencapai ketuntasan dalam proses pembelajaran. Persamaan nya yakni memakai model SSCS.[26]

Berdasarkan penelitian diatas, peneliti menemukan ide penelitian yang berbeda yakni berjudul **"PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *SEARCH, SOLVE, CREATE AND SHARE (SSCS)* TERHADAP KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF PESERTA DIDIK KELAS VIII PADA MATA PELAJARAN IPA DI SMPN 3 PESAWARAN"**

H. Sistematika penulisan

BAB 1 : PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi paparan mengenai penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi masalah, Batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian penelitian terdahulu yang relevan dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi paparan mengenai hal-hal teoritik dan informasi-informasi mendasar, kerangka berpikir dan hipotesis penelitian.

---

[26] Tiani Gurnita Putri and Ani Rosidah, Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Melalui Model Pembelajaran Search, Solve, Create, and Share (SSCS), *Transformasi Pendidikan Sebagai Upaya Mewujudkan Sustainable Development Goals (SDCs) Di Era Society 5.0*, 2020, 52–60.

BAB III : METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi paparan mengenai jenis penelitian, populasi dn sampel penelitian, tempat dan waktu penelitian, Teknik pengumpulan data, instrument penelitian, validitas instrument Teknik analisis data, prosedur pelaksanaan secara keseluruhan dan penjadwalan waktu penelitian.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi paparan mengenai deskripsi tempat penelitian, pelaksanaan penelitian, penyajian data, analisis data, dan hasil pembahasan.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisi paparan mengenai kesimpulan dan rekomendasi.

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data penelitian dan pembahasan hasil penelitian yang telah didapat, maka dapat ditarik kesimpulan yaitu terdapat pengaruh model pembelajaran *Search, Solve, Create, Share* (SSCS) terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada materi Sistem Pernapasan Manusia.

B. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian menggunakan Model pembelajaran *Search, Solve, Create, Share* (SSCS) terdapat beberapa saran yang ingin disampaikan oleh peneliti kepada beberapa pihak yang terkait dalam penelitian ini:

1. Peserta Didik

Peserta didik harus belajar dengan rajin dan tekun dalam upaya mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Peserta didik ketika diskusi, sebaiknya dapat mencari alternatif jawaban dari setiap penyelesaian dari permasalahan yang dihadapi, fokus dalam menyelesaikan permasalahan saat diskusi, dan berani serta percaya diri saat menyampaikan hasil diskusi.

2. Pendidik

Pendidik dapat melanjutkan dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik perlu adanya inovasi model pembelajaran yang tepat agar dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Model pembelajaran *Search, Solve, Create, Share* (SSCS) merupakan salah satu solusi model pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik menjadi lebih baik. Model pembelajaran *Search, Solve, Create, Share* (SSCS) baik diterapkan dalam pembelajaran IPA kelas VIII di SMP Negeri 3 Pesawaran pada materi Sistem Pernapasan Manusia.

3. Sekolah

Sekolah sebagai salah satu sarana dalam menimba ilmu pendidikan, difokuskan untuk dapat memberikan informasi kepada pendidik agar dapat memberikan inovasi model pembelajaran yang sesuai untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Model pembelajaran *Search, Solve, Create, Share* (SSCS) merupakan salah satu solusi model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik menjadi lebih baik.

4. Peneliti Lanjutan

Peneliti lanjutan yang berniat untuk menerapkan model pembelajaran *Search, Solve, Create, Share* (SSCS) alangkah baiknya dapat mempersiapkan materi pembelajaran dengan sebaik mungkin dikarenakan tidak semua mata pelajaran dapat menggunakan model pembelajaran ini dan diharapkan dapat memilih waktu yang tepat guna meperoleh hasil yang terbaik. Peneliti juga harus mempertimbangkan beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif peserta didik sehingga keterbatasan dalam penelitian yang akan dilakukan dapat diminimalisir untuk penelitian berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Halim Fathani1, Isbadar Nursit. "Jurnal Pendidikan Matematika." *Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 3 (2017): 153–67.

Acesta, Arrofa. "Pengaruh Penerapan Metode Mind Mapping Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik." *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran* 4, no. 2b (2020): 581–86. https://doi.org/10.35568/naturalistic.v4i2b.766.

Agustin, Santi, Depi Fitraini, Depriwana Rahmi, and Irma Fitri. "Pengaruh Model Pembelajaran Search Solve Create Share (Sscs) Terhadap Pemahaman Konsep Matematis" 2, no. 2 (2018): 42–53.

Anas Sudjono. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Gravindo Persada, 2012.

Artayasa, I Putu. "Keterampilan Berpikir Kreatif Mahapeserta didik Dalam Pembelajaran Ipa Menggunakan Model Inkuiri Terbuka" 8 (2020): 1–9. https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i1.15394.

"Arti Kata Pengaruh - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online" Diakses 16 September 2021, n.d.

Asrori. *Psikologi Pendidikan Pendekatan Multidispliner*. CV. Pena Persada, 2020.

Aunurrahman. *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta, 2013.

Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2015.

B. Suryosubroto. *Manajemen Pendidikan Disekoalah*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.

Budi, Erfan. "And Share Dan Predict Observe Explain Terhadap Hasil Belajar Biologi Peserta Didik Kelas Viii Smpn 1 Gondangrejo Karanganyar Tahun Ajaran 2013 / 2014 Pendahuluan." *Varia*

Pendidikan 26, no. No. 1 (2014): 11–20.

Chairul Anwar, *Hakikat Manusia Dalam Pendidikan Sebuah Tinjauan Filosofis*, ed. oleh Agus NC (Yogyakarta: Suka –Press, 2014).

Chairul Anwar, *Teori-Teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer* (Yogyakarta: IRC.iSoD, 2017).

Chairul Anwar, *Multikulturalisme, Globalisasi, Dan Tantangan Pendidikan Abad 21* (Yogyakarta: Diva Press, 2019).

Daryanto. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.

Diani, Rahma, Hesti Herliantari, Irwandani Irwandani, Antomi Saregar, and Rofiqul Umam. "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, no. 1 (2019): 65. https://doi.org/10.26740/jpfa.v9n1.p65-77.

Dimyati, Ahmad. "Analisis Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Melalui Model SSCS Problem Solving Dengan Metode Hypnoteaching." *Supermat (Jurnal Pendidikan Matematika)* 4, no. 1 (2020): 1–15. https://doi.org/10.33627/sm.v4i1.339.

Dwi Wahyuningtyas, Ervin Azhar, Hella Jusra. "Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Tipe Search, Solve, Create, And Share (Sscs) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Peserta didik Smp Negeri 42 Bekasi 2018." *Pendidikan Matematika* Vol. 01, no. P-ISSN: 2476-8898, E-ISSN: 2477-4812 (2018).

Dwi Wahyuningtyas,Ervin Azhar, Hella Jusra. "Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Tipe Search , Solve , Create , and Share (SSCS) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Peserta didik SMP Negeri 42 Bekasi." *Seminar Nasional Pendidikan Matematika* 01 (2018): 216–27.

Faturohman, Ikhsan, and Ekasatya Aldila Afriansyah. "Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Peserta didik Melalui

Creative Problem Solving." *Moshrafa: Jurnal Pendidikan Matematika* 9 (2020): 107–18.

Handayani, Astri may. "Model Pjbl Dengan Lembar Kwl Dalam Kreatif Matematis." *Pendidikan Matematika* \ 4, no. 2 (2021): 315–29.

Haniyyah, Lilis, Khairida Iskandar, and Isna Rafianti. "Pembelajaran Search , Solve , Create and Share (SSCS) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Disposisi Matematis Peserta didik" 4, no. 1 (2020): 97–110.

Hayuhana Siskawati, Gadis, Mustaji, and Bachtiar S Bachri. "Pengaruh Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Peserta didik Pada Pembelajaran Online." *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan* 5, no. 2 (2020): 31–42.

Nukhbatul Bidayati Haka et al., "Pengaruh Blended Learning Berbantukan Google Classroom Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Dan Kemandirian Belajar Peserta Didik," *Edu Sains Jurnal Pendidikan Sains & Matematika* 8, no. 1 (2020): 1–12, https://doi.org/10.23971/eds.v8i1.1806.

Ilmiah, Jurnal, and Pendidikan Sains, "Validitas Lks Berbasis Sscs (*Search , Solve , Create , And Share*) Untuk Melatih Keterampilan Berpikir Program Studi Pendidikan Biologi , FSTT , Universitas Pendidikan Mandalika , Indonesia Pendahuluan Dalam Implementasi Kurikulum 2013 , Salah Satu Tugas" 1, no. 1 (2021): 64–73.

Jeklin, Andrew. "'Penerapan Model Pembelajaran *Search Solve Create Share* (Sscs) Melalui Pendekatan *Problem Solving* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Biologi Kelas VIII SMPN 007 Bambang Mamasa'" 3, no. July (2020): 1–23.

Jitasari, Husain, Ninah Wahyuni. "'Penerapan Model Pembelajaran *Search Solve Create Share* (Sscs) Melalui Pendekatan Problem Solving Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Biologi Kelas Viii Smpn 007 Bambang Mamasa.'" *Jurnal Pembanguann*

Indonesia Makassar 3, no. 2 (2020): 276–93.

Journal, Development, Of Education, and Sri Hapsari. "Pembelajaran Berasis Media Sosial" 7, no. 2 (2021): 445–54.

Juniarso, Triman. "Model *Discovery Learning* Terhadap Else (Elementary School Education Journal)." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 4 (2020): 36–43.

Khaillasiwi, Orbitha, Swida Purwanto, dan Meiliasari. "Pengaruh Model Pembelajaran SSCS (Search, Solve, Create, and Share) terhadap Kemampuan Koneksi Matematis Siswa SMA Negeri 45 Jakarta." *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah* 4, no. 1 (2020): 44–50. https://doi.org/10.21009/jrpms.041.07.

Kurnia, Alifia, and Widha Sunarno. "Profil Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik Menggunakan Soal Tes Pilihan Ganda Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam" 04, no. September (2021): 27–32.

Laila Puspita, Nanang Supriadi, dan Amanda Diah. "Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) Disertai Teknik Diagram VEE Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Materi Fungi Kelas X MAN 2 Bandar Lampung." *Biosfer Jurnal Tadris Pendidikan Biologi* Volume 9, no. No.1 (2018): 5.

luthfiyah Nurlaela; Euis Ismayati. *Strategi Belajar Berpikir Kreatif*. Yogyakarta: Ombak, 2015.

M Ngalim Purwanto. *Prinsip-Prinsip Dan Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rodaskarya, 2013.

Meika, Ika, Ina Ramadina, Asep Sujana, and Ratu Mauladaniyati. "Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta didik Dengan Menggunakan Model Pembelajaran SSCS." *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 1 (2021): 383–90. https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.388.

Muri Yusuf. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif & Penenliian Gabungan*. Jakarta: Kencana, 2014.

Mursyidah, Rossy, Laila Khamsatul Muharrami, Irsad Rosidi, and Wiwin Puspita Hadi. “Pengaruh Model Pembelajaran *Search , Solve , Create And Share* (Sscs) Terhadap Keterampilan Generik Sains Peserta,” 2019, 85–96.

Nurjamilah, I P, U Ukit, and M Muttaqin. “Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik Pada Sistem Pernapasan Melalui Penerapan Team Game Turnamen (Tgt) Berbantu Monopoli.” *Jurnal BIOEDUIN: Program ...* 0417, no. 2 (2020). http://journal.uinsgd.ac.id/index.php/bioeduin/article/download/12088/5379.

Octaviyani, Indri, Yaya Sukjaya Kusumah, and Aan Hasanah. “Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Peserta didik Melalui Model Project-Based Learning Dengan Pendekatan Stem.” *Journal on Mathematics Education Research* 1, no. 1 (2020): 10–14.

Padang, Sman, Fakhrur Rhozy, Yenni Darvina, X I Mia, X I Mia, and X I Mia. “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Search , Solve , Create And Share (Sscs) Berbantuan Bahan Ajar Bermuatan Karakter Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas Xi Maha peserta didik Pendidikan Fisika , FMIPA Universitas Negeri Padang Staf Pengajar Ju” 7, no. April (2016): 81–88.

Pekanbaru, M A N. “Jurnal Pendidikan Pada Mata Pelajaran Ekonomi Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Search , Solve , Create , And Share (Sscs) Di Kelas X Iis 1 Man 1 Pekanbaru Tahun Pelajaran 2019 / 2020” 12, no. 2 (2021): 108–17.

Pizzini, Edward L. *SSCS Implementation Handbook*. Lowa: The University Of Lowa, 1991.

Prestasi, E-learning Terhadap, and Belajar Peserta didik. “Pi: Mathematics Education Journal Received: 16-11-2020” 4, no. 1 (2021): 2–4.

Pujiastuti, Emi, and Bambang Eko Susilo. “Systematic Literature

Review : Pengaruh Motivasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Peserta didik 1).” *Aksioma: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 12, no. 2 (2021): 236–48.

Purnomo, Rusmawan Puji. “Peserta didik Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Model” 02, no. 06 (2019): 1–9. https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase/search/search?query=CONTEXTUAL+&authors=&title=&abstract=&galleyFullText=&suppFiles=&dateFromMonth=&dateFromDay=&dateFromYear=&dateToMonth=&dateToDay=&dateToYear=&dateToHour=23&dateToMinute=59&dateToSe.

Putri, Tiani Gurnita, and Ani Rosidah. “Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Melalui Model Pembelajaran Search, Solve, Create, and Share (SSCS).” *Transformasi Pendidikan Sebagai Upaya Mewujudkan Sustainable Development Goals (SDCs) Di Era Society 5.0*, 2020, 52–60.

Putriyana, Annur Wulan, Kholillah Kholillah, and Lia Auliandari. “Kelayakan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Model Pembelajaran Search, Solve, Create and Share Pada Praktikum Materi Fungi.” *Biodik* 6, no. 2 (2020): 1–12. https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9255.

Qomariyah, Dwi Nur, Hasan Subekti, Universitas Negeri Surabaya, and Berpikir Kreatif. “Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif: Studi Eksplorasi Peserta didik Di Smpn 62 Surabaya.” *Pensa E-Jurnal : Pendidikan Sains* 9, no. 2 (2021): 242–46.

Raimundus Chalik. *Anatomi Fisiologi Manusia*. Jakarta: Pusdik SDM Kesehatan, 2016.

Ramdhani, Lisda, Azra Fauzi, and Widia Widia. “Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik Dalam Pemecahan Masalah Geometri Ruang.” *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 6, no. 2 (2020): 33–42. https://doi.org/10.36312/jime.v6i2.1280.

Rezeki, Sri. “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model

SSCS Pada Peserta didik Kelas VII C MTs N 4 Rokan Hulu" 8, no. 1 (2020).

RI, Departemen Agama. *Al Quran Dan Terjemahannya*. Bandung: PT Sygma Ekamedia Arkanleema, 2015.

Rismayanti, Tristi Ardita, and Heni Pujiastuti. "Pengaruh Model Search Solve Create Share (SSCS) Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis" 2682, no. 2 (2020): 183–90.

Rosidah, Ani, Program Studi, Pendidikan Guru, Sekolah Dasar, and Universitas Majalengka. "Model Pembelajaran Sscs (Search Solve Create And Share) Terhadap Pemahaman Konsep Peserta Didik Sekolah," 2020, 17–25.

Rudyanto, Hendra. "Model Discovery Learning Dengan Pendekatan Saintifik Bermuatan Karakter Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif." *Premier Educandum* 4, no. 1 (2014): 44.

Rusman. *Manajemen Kurikulum*. Jakarta: PT. Raja Gravindo persada, 2011.

Sanchia, Amanda Ivana, and Ulfi Faizah. "Pengembangan LKPD Berbasis Search, Solve, Create and Share (SSCS) Untuk Melatih Keterampilan Proses Sains Pada Materi Arthropoda Kelas X SMA." *Jurnal Riset Biologi Dan Aplikasinya* 1, no. 1 (2019): 9. https://doi.org/10.26740/jrba.v1n1.p9-17.

Siang, Jhoni Lagun, Beatrix J M Salenussa, Yayan Sudrajat, Uswatun Khasanah, and Info Artikel. "Jurnal Teknologi Pendidikan Pengaruh Model Pembelajaran Dan Kemampuan Berpikir Kreatif" 22, no. 1 (2020): 40–52.

Siregar, Rama Nida, Abdul Mujib, Hasratuddin, and Ida Karnasih. "Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik Melalui Pendekatan Matematika Realistik." *Edumaspul Jurnal Pendidikan* 4, no. 1 (2020): 56–62.

Sscs, Penerapan Model, Meningkatkan Kompetensi, Kinematika Gerak, Lurus Pada, and Peserta Didik. "Jurnal Pendidikan MIPA

Pancasakti Penerapan Model SSCS Untuk Meningkatkan Kompetensi Kinematika Gerak Lurus" 5 (2021): 63–74. https://doi.org/10.24905/jpmp.v5i1.1705.

Sudjana. *Metode Statistik*. Bandung: Tarsito, 2005.

sugiyono. *Metode Penelitian & Pengembangan (Reserch and Development)*. Yogyakarta: CV Alfabeta, 2015.

———. *Metode Penetian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.

Suharsimi, Arikunto. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2012.

Sukarsono, Tifani Nadia Arini, Rr. Eko Susetyarini, Poncojari Wahyono, and Fuad Jaya Miharja. "Conservation-Based Learning (CBL) Model Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik." *Jurnal Pendidikan Profesi Guru* 1, no. 1 (2020): 21–28. http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jppg 2723-0066.

Sumartini, Tina Sri. "Kemampuan Berpikir Kreatif Mahapeserta didik Melalui Pembelajaran Mood , Understanding , Recall , Detect , Elaborate , and Review Mosharafa : Jurnal Pendidikan Matematika Mosharafa : Jurnal Pendidikan Matematika" 8 (2019): 13–24.

Susilawati, Siska, Heni Pujiastuti, and Sukirwan Sukirwan. "Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Ditinjau Dari Self-Concept Matematis Peserta didik." *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 4, no. 2 (2020): 512–25. https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.244.

Syahroni, Siti, Rahmatika Elindra, and Nunik Ardiana. "Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Kelas X" 4, no. 3 (2021): 19–26.

Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010.

———. *Model Pembelajaran Terpadu*. Surabaya: Bumi Aksara, 2013.

———. *Model Pembelajaran Terpadu*. Surabaya: Bumi Aksara, 2013.

Utami, Runtut Prih. "Pengaruh Model Pembelajaran Search Solve Create And Share (SSCS) Dan Problem Based Instruction (PBI) Terhadap Prestasi Belajar Dan Kreativitas Peserta didik." *BIOEDUKASI* 4, no. 1693–2654 (2011): 57–71.

Wahyudin Zarkasyi. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Karawang: Refika Aditama, 2015.

Widyati, Fasaila Nadif, and Hani Irawati. "Studi Literatur: Peningkatan Oral Activity Dan Hasil Belajar Kognitif Melalui Penerapan Model Pembelajaran Search, Solve, Create and Share (SSCS) Materi Sistem Ekskresi Pada Manusia." *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA* 9, no. 2 (2021): 126. https://doi.org/10.20961/inkuiri.v9i2.50084.

Wina sanjaya. *Penelitian Pendidikan*. Jakarta: kencana, 2013.

Wulandari, Fitriana Ayu, Mawardi Mawardi, and Krisma Widi Wardani. "Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta didik Kelas 5 Menggunakan Model Mind Mapping." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3, no. 1 (2019): 10. https://doi.org/10.23887/jisd.v3i1.17174.

Yasin, Muhamad, Jamal Fakhri, Peserta didikdi, Rahma Faelasofi, Ahmad Safi'i, Nanang Supriadi, Muhamad Syazali, and Ismail Suardi Wekke. "The Effect of SSCS Learning Model on Reflective Thinking Skills and Problem Solving Ability." *European Journal of Educational Research* 9, no. 2 (2020): 743–52. https://doi.org/10.12973/eu-jer.9.2.743.

Yuliani Nurani, dan Sofia Hartati, Sihadi. *Memacu Kreativitas Melalui Bermain*. Jakarta: Bumi Aksara, 2020.