

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran bertujuan untuk menciptakan kemampuan berpikir kreatif siswa yang mampu menemukan atau menciptakan hal-hal yang berbeda dari biasanya. Karena itu dalam pembelajaran guru harus mampu menuntun siswa untuk berpikir kreatif. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Rohmah et al., 2022) kemampuan berpikir kreatif adalah aktivitas yang melahirkan pemahaman baru dan ide orisinal, peserta didik melalui kemampuan berpikir kreatif akan mampu menghasilkan solusi (pemecahan masalah) dan merumuskan pertanyaan yang orisinal serta inovatif pada sebuah masalah atau permasalahan.

Kemampuan berpikir kreatif diperlukan dalam mengembangkan potensi diri seseorang yang bisa menjawab permasalahan yang berkembang dalam kehidupan sehari-hari. Guru dituntut untuk mampu menerapkan model pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Hal ini sejalan dengan penelitian (Maimun & Bahtiar, 2022), model pembelajaran Search, Solve, Create, dan Share (SSCS) adanya pengaruh dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Adapun satu jenis pembelajaran yang bisa mengombinasikan kemampuan dan keahlian berpikir kreatif peserta didik ialah model SSCS atau *Search, Solve, Create* dan *Share*.

Model pembelajaran SSCS menurut (Ermayulis, 2021), ialah jenis model pembelajaran yang praktis dan tentunya sederhana untuk direalisasikan saat kegiatan belajar mengajar sebab mampu menarik peserta didik untuk aktif

berpartisipasi dalam diskusi kelompok. Model Pembelajaran SSCS (*Search, Solve, Create dan Share*) merupakan model pembelajaran pemecahan masalah yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan/ keahlian peserta didik secara kreatif, kritis, dalam mencari solusi suatu masalah dengan tahapan-tahapan yang terbilang sistematis. Para peserta didik diikutsertakan dalam model pembelajaran ini untuk mengamati sesuatu lalu mengembangkan minat (ketertarikan) dalam mengajukan pertanyaan serta memecahkan masalah di kehidupan yang sebenarnya (nyata).

Model pembelajaran Search Solve Create Share (SSCS) melibatkan siswa dalam setiap tahapannya seperti: tahap Search (tahap pencarian), tahap Solve (tahap pemecahan masalah), tahap Create (tahap menyimpulkan), dan tahap Share (tahap menampilkan). Model pembelajaran SSCS mempunyai beberapa keunggulan yang dikemukakan oleh (Ismet,2022) seperti mampu memperdalam pengetahuan dan konsep menjadi lebih baik, meningkatkan kemampuan bertanya siswa, meningkatkan dan memperbaiki interaksi antar siswa melalui tulisan maupun lisan.

Para siswa memerlukan yang namanya berpikir kreatif guna mengembangkan potensi diri serta menyelesaikan masalah yang kerap ada di kehidupan sehari-hari. Maka dari itu, seseorang yang tidak memiliki keahlian berpikir kreatif tidak akan bisa mendapatkan jawaban untuk menuntaskan masalahnya yang efeknya bisa menimbulkan pembelajaran tidak bisa berkembang. Pemahaman peserta didik akan meningkat melalui kemampuan berpikir kreatif pun juga bagian otak yang ada korelasinya dengan kognitif akan semakin terasah dengan baik.

Saat keahlian/kemampuan berpikir kreatif dikembangkan, nantinya akan melahirkan ide, menemukan keterkaitan (hubungan) yang berpautan, menciptakan

dan mengaktualisasikan konsep dan banyak perspektif mengenai sebuah permasalahan. Peserta didik yang dengan keahlian/kemampuan berpikir kreatif cenderung tertarik dan merasa tertantang dalam menyelesaikan aneka permasalahan dalam pembelajaran.

Hal ini sesuai dengan penelitian (Acesta, 2020), bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa diperoleh dari motivasi guru dan kemampuan merangsang siswa dalam belajar oleh guru sehingga siswa termotivasi dalam pembelajaran dan siswa dapat dengan mudah juga untuk memahami pembelajaran. Guru yang tidak mampu dalam menggunakan model pembelajaran yang tepat akan menyebabkan kemampuan berpikir kreatif siswa rendah.

Kemampuan berpikir kreatif ialah jenis faktor yang dianggap berguna untuk ditanamkan oleh seorang siswa dalam mengikuti pembelajaran meski begitu, terdapat faktor lainnya yang tidak kalah penting dan harus lebih di perhatikan oleh seorang guru kepada siswanya yaitu hasil belajar. Hasil belajar biasanya dimaknai dengan sebuah hasil yang diraih siswa usai mengikuti proses pembelajaran dalam bentuk tes hasil belajar.

Dalam satuan pendidikan, guru selaku perencana pembelajaran memiliki tanggung jawab untuk memperluas perangkat pembelajaran yang sistematis pun juga lengkap supaya proses pembelajaran berlangsung dengan interaktif, kreativitas, mengasyikkan dan menyemangati siswa agar turut berpartisipasi aktif dalam serangkaian aktivitas pembelajaran di sekolah.

Peran guru teramat besar kaitannya dengan model pembelajaran yang dipakai dalam menumbuhkan serta melahirkan kemampuan berpikir kreatif serta hasil

belajar siswa di kelas. Demi berupaya menaikkan kemampuan berpikir kreatif dan juga hasil belajar siswa, model pembelajaran harus dikembangkan dengan tepat supaya menciptakan peluang atau kesempatan untuk siswa agar kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajarnya semakin meningkat.

Seperti informasi yang diperoleh saat wawancara dengan guru mata pelajaran (lampiran 17) masih banyak siswa yang kemampuan berpikir kreatifnya lemah. Hal ini disampaikan oleh Ibu Nelly Salawati S.Pd, beliau menyampaikan bahwa tengah banyak peserta didik yang dalam kegiatan belajar mengajar tidak begitu aktif, sehingga membuat aktivitas belajar mengajar tidak mendapat rangsangan dari siswa sehingga cenderung pasif. Guru sudah berupaya terkait bagaimana agar semangat belajar siswa meningkat, tetapi masih juga banyak siswa yang kemampuan berpikir kreatifnya kurang baik dan hasil belajarnya rendah. Hasil sebaran angket (lampiran 18) yang dilakukan pada siswa juga menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa masih lemah.

Berdasarkan observasi yang dilakukan maka dapat dilihat akumulasi nilai ulangan harian (UH) pada mata pelajaran akuntansi dasar materi pencatatan transaksi ayat jurnal penyesuaian ditunjukkan pada tabel 1.1 berikut:

Tabel 1.1
Rekapitulasi Nilai Ulangan Harian

Keterangan	KKM	Jumlah Siswa	Siswa Yang Mencapai Nilai KKM (≥ 70)		Siswa Yang Tidak Mencapai Nilai KKM (< 70)	
			Jumlah	%	Jumlah	%
UH 1	70	26	13	50%	13	50%
UH 2	70	26	14	53%	12	47%
Rata-rata				51,5%		48,5%

(Sumber: Nelly guru mata pelajaran Akutansi kelas X AKL 1 SMKS Prayatna 1 Medan).

Berdasarkan tabel 1.1 diatas terlihat hasil ulangan harian siswa masih rendah, sehingga hasil nilai ulangan harian pada siswa kelas X jurusan akuntansi pada SMKS Prayatna 1 Medan harus lebih dioptimalkan. Untuk mengoptimalkan kemampuan berfikir kreatif serta hasil belajar siswa diperlukan sosok yang dapat memandu dan menciptakan proses pembelajaran dengan interaktif yaitu guru. Berdasarkan informasi melalui wawancara pada siswa, saat kegiatan belajar mengajar para guru kerap kali memakai metode ceramah. Saat aktivitas belajar mengajar berlangsung, pembelajaran yang diberikan cenderung berlangsung satu arah hanya terfokus pada guru. Kenyataan bahwa guru tidak dapat memilih model pembelajaran menyebabkan peserta didik pasif dan tidak antusias dalam memperoleh pembelajaran. Makna lainnya, peluang untuk mandiri dan berkembang dalam berpikir tidak dimiliki oleh siswa, karenanya siswa kerap sekali merasa bosan, tidak bergairah, tidak mengerti materi atau pembelajaran yang diberikan guru serta tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang seharusnya.

Pembelajaran yang inovatif mampu mengatasi permasalahan tersebut. Pembelajaran yang inovatif merupakan pembelajaran yang berpusat pada siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Ada beberapa cara yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran. Model pembelajaran yang digunakan harus dapat melibatkan hasil belajar siswa, salah satunya model SSCS. Sejalan juga dengan penelitian yang dilakukan oleh (Ermayulis, 2021), penerapan model pembelajaran Model pembelajaran SSCS (Search, Solve, Create, and Share) dapat meningkatkan hasil belajar.

Berpedoman pada pemaparan yang sudah diuraikan tersebut karenanya peneliti tertarik dalam mengadakan penelitian dengan judul **“Implementasi Model Pembelajaran *Search, Solve, Create dan Share (SSCS)* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Siswa Akuntansi Kelas X Di Smks Prayatna 1 Medan Tahun Ajaran 2022/2023”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Melalui runtutan latar belakang masalah yang sudah diuraikan diatas, identifikasi masalah yang ditetapkan peneliti ialah sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa kelas X AKL SMKS Prayatna 1 Medan Tahun Ajaran 2022/2023.
2. Hasil belajar akuntansi siswa kelas X AKL SMKS Prayatna 1 Medan Tahun Ajaran 2022/2023 masih rendah.
3. Guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional (diskusi, ceramah, tanya jawab hingga penugasan).

1.3 Rumusan Masalah

Melalui identifikasi serta batasan masalah yang sudah diuraikan, sehingga rumusan masalah dalam penelitian ini ialah;

1. Apakah implementasi model pembelajaran *Search, Solve, Create, dan Share* (SSCS) pada materi Ayat Jurnal Penyesuaian dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada siswa kelas X AKL SMKS Prayatna 1 Medan Tahun ajaran 2022/2023?
2. Apakah implementasi model pembelajaran *Search, Solve, Create, dan Share* (SSCS) pada materi Ayat Jurnal Penyesuaian dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas X AKL SMKS Prayatna 1 Medan Tahun Ajaran 2022/2023?

1.4 Pemecahan Masalah

Berpedoman pada rumusan masalah tersebut, dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif serta hasil belajar akuntansi siswa kelas X AKL SMKS Prayatna 1 Medan Tahun Ajaran 2022/2023 peneliti bersama guru mata pelajaran akuntansi di SMKS Prayatna 1 Medan melalui implementasi model pembelajaran *Search, Solve, Create dan Share* (SSCS).

Menurut (Ismet, 2022) tahapan model pembelajaran *Search, Solve, Create dan Share* (SSCS) ialah;

- a. *Search*, fase ini mendorong peserta didik agar berperan aktif dalam mengemukakan pertanyaan yang hendak ditemukan solusinya.
- b. *Solve*, pada fase ini tujuannya adalah menggerakkan peserta didik berpartisipasi aktif dalam menemukan solusi yang pas (tepat) untuk memecahkan masalah.

- c. *Create*, tujuan fase ini adalah menggerakkan peserta didik untuk berperan aktif dalam aktivitas diskusi serta mencari jalan keluar jawaban dari problema yang ada.
- d. *Share*, pada fase ini tujuannya adalah menggerakkan peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam menyajikan pun juga membagikan informasi yang mereka terima.

Akuntansi merupakan satu jenis mata pelajaran yang memerlukan kecermatan, ketelitian serta pemahaman yang lebih luas dalam mengerjakannya karena sifatnya yang terbilang kompleks. Realita di lapangan menunjukkan bahwa tidak sedikit siswa yang sukar dan cenderung kesulitan mempelajari akuntansi, hal ini karena cara belajar siswa yang kurang efektif, ketidakyakinan akan kemampuan dalam memahami materi akuntansi, siswa merasa adanya ketidakcocokan dengan teman saat diskusi dan hal lain pun adalah siswa malas untuk belajar. Hasil belajar akuntansi serta kemampuan berpikir kreatif terbilang masih rendah. Adapun faktor yang turut memicunya adalah pembelajaran yang sifatnya masih konvensional yang dominan berfokus pada guru sehingga siswa menjadi pasif dan hanya guru yang aktif. Tidak sedikit pembelajaran yang kerap kali sekadar berfokus pada guru dan terbilang satu arah tanpa partisipasi dari siswa. Karena ketidakmampuan guru dalam memilih model pembelajaran mengakibatkan siswa pasif atau tidak antusias dalam mengikuti pelajaran. Maka dari itu, siswa tidak memiliki peluang untuk meningkatkan kemandirian berpikirnya, karenanya menimbulkan rasa bosan bagi siswa dan juga tidak bisa menguasai materi yang diajarkan guru serta secara optimal sasaran pembelajaran tidak tercapai dengan baik. Guru mendorong siswa untuk

memberikan pendapatnya tentang topik yang diajarkan, tetapi tidak membawa kemajuan yang besar. Melalui masalah tersebut sehingga salah satu usaha yang bisa diterapkan ialah dengan mengimplementasikan model *Search, Solve, Create dan Share (SSCS)*.

Model pembelajaran *Search, Solve, Create dan Share (SSCS)* merupakan model pembelajaran yang praktis dan sederhana yang bisa direalisasikan dalam kelas sebab para siswa akan aktif berpartisipasi dalam diskusi yang mengulas tentang sebuah topik pelajaran. Model pembelajaran *Search, Solve, Create dan Share (SSCS)* dalam setiap fase pembelajaran akan mengikutsertakan siswa dengan menghasilkan gagasan atau ide inovatif yang baru dalam menuntaskan sebuah problema (masalah) pembelajaran di dalam kelas. Fase tersebut diawali dengan mengidentifikasi masalah (*search*), merancang masalah (*solve*), membuat solusi masalah (*create*), hingga akhirnya menyebarluaskan hasil yang telah dikumpulkan siswa (*share*). Karenanya, model pembelajaran *Search, Solve, Create dan Share (SSCS)* diharapkan mampu meningkatkan kemampuan dan keahlian berpikir kreatif peserta didik.

Model pembelajaran *Search, Solve, Create dan Share (SSCS)* memiliki keunggulan yaitu, bisa meningkatkan kemampuan siswa dalam hal bertanya, membangun rasa tanggung jawab siswa, meningkatkan dan mengoreksi komunikasi (interaksi) peserta didik, serta berkomunikasi secara efektif secara lisan maupun tulisan. Model pembelajaran *Search, Solve, Create dan Share (SSCS)* berperan penting dalam mendorong peserta didik agar berpikir kritis, kreatif dan mandiri.

Berdasarkan uraian diatas, maka dari itu dengan diimplementasikan model pembelajaran *Search, Solve, Create dan Share (SSCS)* diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan juga hasil belajar siswa.

1.5 Tujuan Penelitian

Berpedoman pada rumusan masalah yang sudah dipaparkan tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah implementasi model pembelajaran *Search, Solve, Create, dan Share (SSCS)* pada materi Ayat Jurnal Penyesuaian dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada siswa kelas X AKL SMKS Prayatna 1 Medan Tahun ajaran 2022/2023?
2. Untuk mengetahui apakah implementasi model pembelajaran *Search, Solve, Create, dan Share (SSCS)* pada materi Ayat Jurnal Penyesuaian dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas X AKL SMKS Prayatna 1 Medan Tahun Ajaran 2022/2023?

1.6 Manfaat Penelitian

Melalui pemaparan tujuan yang hendak diraih dalam penelitian ini, maka manfaatnya ialah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Diharapkan hasil penelitian ini nantinya akan memberikan sumbangsih ilmu pengetahuan yang ada korelasinya dengan pemanfaatan model pembelajaran *Search, Solve, Create dan Share (SSCS)* demi meningkatkan dan memperluas kemampuan (keahlian) berpikir kreatif dan hasil belajar akuntansi pada materi pencatatan transaksi ayat jurnal penyesuaian.

- b. Hasil penelitian ini nantinya bisa dimanfaatkan sebagai rujukan bagi penelitian-penelitian relevan di masa mendatang.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, besar harapan akan memperluas wawasan serta pengalaman sebagai calon pendidik dalam hal meningkatkan kemampuan berpikir kreatif serta hasil belajar peserta didik dengan memakai model pembelajaran *Search, Solve, Create dan Share (SSCS)*.
- b. Bagi guru, penelitian ini boleh dijadikan sebagai pedoman dalam pemanfaatan model pembelajaran guna meningkatkan kemampuan berpikir kreatif serta hasil belajar peserta didik.
- c. Bagi peserta didik, memberi motivasi kepada siswa supaya tidak ragu untuk mengeluarkan opininya maupun memberikan dan mengajukan pertanyaan terkait materi yang kurang dimengerti agar kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar dapat meningkat.
- d. Bagi sekolah, sebagai sumbangsih dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan sebagai bahan referensi yang dapat digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai penggunaan model pembelajaran *Search, Solve, Create an Share (SSCS)* untuk menghasilkan hasil yang unggul bagi siswanya.