



Model Pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* Berbantuan Media Kartu Bergambar: Solusi Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan IPAS

Ni Gusti Ayu Mahayuniari^{1*}, Ida Bagus Gede Surya Abadi², Ni Wayan Suniasih³ 

^{1,2,3}Jurusan Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received August 22, 2023

Accepted October 10, 2023

Available online October 25, 2023

Kata Kunci:

Model SSCS, Kartu Bergambar, IPAS

Keywords:

SSCS Model, Picture Card, IPAS



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Siswa kurang paham mengenai konsep pembelajaran IPAS dikarenakan guru cenderung menggunakan metode ceramah dan berpusat pada guru selama proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis model pembelajaran SSCS berbantuan media Kartu Bergambar terhadap kompetensi pengetahuan IPAS siswa kelas IV SD. Penelitian ini merupakan penelitian semu (*quasi experiment*) dengan rancangan *non-equivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV sebanyak 212 siswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik cluster random sampling dan diperoleh sampel kelompok eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 31 orang dan kelompok kontrol dengan jumlah siswa sebanyak 28 orang. Metode pengumpulan data menggunakan tes objektif pilihan ganda dengan empat pilihan jawaban (a, b, c, d). Data hasil penelitian dianalisis dengan teknik analisis statistik deskriptif dan teknik analisis statistik inferensial uji Anakova (analisis kovarian). Hasil analisis data diperoleh bahwa skor rata-rata *post-test* kompetensi pengetahuan IPAS siswa kelompok eksperimen yaitu 82% berada pada kategori tinggi, sedangkan rata-rata *post-test* kompetensi pengetahuan IPAS siswa kelompok kontrol yaitu 62,1% berada pada kategori rendah. Hasil analisis uji Anakova diperoleh model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* berbantuan Media Kartu Bergambar berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan IPAS siswa kelas IV SD. Disimpulkan model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* berbantuan Media Kartu Bergambar meningkatkan IPAS siswa.

ABSTRACT

Students need to understand the concept of science learning because teachers tend to use lecture methods and are teacher-centered during the learning process. This study aims to analyze the SSCS learning model assisted by Picture Card media on the science knowledge competencies of grade IV elementary school students. This study is a quasi-experimental study with a non-equivalent control group design. The population in this study was 212 grade IV students. Sampling was carried out using the cluster random sampling technique, and a sample of the experimental group with 31 students and a control group with 28 students was obtained. The data collection method used a multiple-choice objective test with four answer choices (a, b, c, d). The research data were analyzed using descriptive statistical analysis techniques and inferential statistical analysis techniques of the Ancova test (analysis of covariance). The results of the data analysis showed that the average *post-test* score of the students' science knowledge competency in the experimental group was 82% in the high category. In comparison, the average *post-test* score of the students' science knowledge competency in the control group was 62.1% in the low category. The results of the ANCOVA test analysis showed that the *Search, Solve, Create, and Share* learning model assisted by Picture Card Media affected the IPAS knowledge competency of grade IV elementary school students. It was concluded that the *Search, Solve, Create, and Share* learning model assisted by Picture Card Media improved students' IPAS.

*Corresponding author.

E-mail addresses: mahayuniari02@gmail.com (Ni Gusti Ayu Mahayuniari)

1. PENDAHULUAN

Berkembangnya informasi secara digital dan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan menandakan abad 21, sehingga terjadi perubahan paradigma pembelajaran yang salah satunya ditandai dengan adanya perubahan kurikulum. Kurikulum memegang peranan penting yaitu digunakan sebagai acuan dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan (Hamdi, 2020; Rahmawati et al., 2023). Implementasi pendidikan harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Karena kurikulum sifatnya dinamis, maka seiring berjalannya waktu mengikuti tuntutan zaman, kurikulum mengalami perubahan yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa (Ramadhan, 2023; Warneri, 2023). Seperti saat ini, kurikulum 2013 mengalami perubahan menjadi kurikulum merdeka. Urgensi dari terbentuknya kurikulum merdeka adalah sebagai sarana pemulihan kegiatan pembelajaran pada tahun 2022 hingga 2024 yang terkena dampak dari pandemi Covid-19 yang terjadi di Indonesia (Barlian et al., 2022; Rahayu et al., 2022). Kurikulum merdeka menjadikan siswa lebih merdeka dalam belajar, belajar dengan bebas dan nyaman-nyamannya sehingga siswa mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru yang lebih bermakna. Siswa menjadi semakin berkembang dalam menghadapi tantangan atau permasalahan yang terjadi dengan pengetahuan dan pengalaman yang diperolehnya (Heryanti et al., 2023).

Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang memiliki beragam konten materi yang esensial untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Salah satunya adalah mata pelajaran IPA dan IPS disatukan menjadi IPAS yakni Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (Cindika et al., 2023; Nurdiana Sari et al., 2023). Adanya penggabungan mata pelajaran IPA dengan IPS tersebut diharapkan agar siswa mampu mengelola lingkungan alam dan sosial secara kompleks dan utuh (Wijayanti & Ekantini, 2023). Melalui pembelajaran IPAS siswa dapat mengembangkan rasa ingin tahu terhadap sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya dan dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa bukan lagi menjadi objek pembelajaran, melainkan menjadi subjek pembelajaran. Adanya mata pelajaran IPAS dalam kurikulum merdeka juga dapat memicu siswa untuk mampu melihat dan mengkaji fenomena yang ada di lingkungan alam dan sosial secara sinergis, serta mampu menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Marwa et al., 2023). Inti dari pembelajaran IPAS di sekolah dasar yaitu mengutamakan seberapa besar kompetensi siswa dalam memanfaatkan pengetahuan yang dimilikinya, sehingga tidak hanya melihat seberapa banyak konten materi yang diserap oleh siswa. Oleh karena itu, proses pembelajaran yang ada di sekolah dasar harus memberikan keleluasaan kepada siswa untuk menggali sendiri pengetahuan dan pengalaman belajarnya, menginvestigasi, dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap lingkungan alam dan sosial yang ada disekitarnya.

Pembelajaran secara umum diartikan sebagai suatu proses belajar yang dilakukan tenaga pendidik untuk meningkatkan pengetahuan, moral, kreativitas, kemampuan dalam memecahkan masalah, hingga kemampuan penguasaan materi pembelajaran dengan baik (Ali, 2022; Wati et al., 2023). Kemampuan-kemampuan tersebut merupakan kemampuan yang perlu dikembangkan pada abad 21 saat ini. Dalam pembelajaran abad ke-21 perlu mengembangkan beberapa aspek seperti *intructional should be student centered* (instruksi atau pendidikan yang berpusat pada siswa), *educational should collaborative* (pendidikan yang membuat siswa berkolaborasi), *learning should have contest* (pembelajaran mampu menunjukkan kepada siswa), dan *school should be integrated with society* (sekolah dapat terintegrasi dengan masyarakat) (Indarta et al., 2022; Sabilah, 2023). Temuan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan dengan guru wali kelas IV di SD menunjukkan beberapa masalah terkait berlangsungnya proses pembelajaran yang ternyata belum sepenuhnya optimal. Beberapa permasalahan tersebut yaitu siswa kurang paham mengenai konsep pembelajaran IPAS dikarenakan guru cenderung menggunakan metode ceramah dan berpusat pada guru selama proses pembelajaran. Jika pemahaman konsep siswa itu baik, maka akan dapat membantu siswa dalam memecahkan permasalahan yang diberikan walaupun dibuat dengan konten dan bentuk yang berbeda. Kemudian, siswa juga kurang berperan aktif selama mengikuti pembelajaran, perhatian siswa untuk fokus ke pembelajaran masih belum sepenuhnya, rasa ingin tahu siswa masih tergolong rendah, dan kegiatan pembelajaran yang monoton dan kurang menarik karena dalam memakai model pembelajaran dan media pembelajaran yang kurang bervariasi dan belum mengacu pada karakteristik kurikulum merdeka yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Dari permasalahan tersebut akan berdampak pada sulitnya siswa untuk menerima dan memahami materi yang diberikan guru sehingga berpengaruh pada rendahnya nilai kompetensi pengetahuan IPAS siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan masih ditemukannya siswa yang belum mencapai Kreteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dan belum mencapai target minimal penguasaan 80% sesuai dengan pedoman PAP yaitu dengan rata-rata 60,37%.

Salah satu cara untuk mengatasi beberapa permasalahan tersebut yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa dalam menyelidiki sesuatu, membangkitkan minat bertanya serta memecahkan masalah-masalah nyata. Salah satu model pembelajaran yang relevan diterapkan adalah model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* atau disingkat *SSCS* (Rosidah & Putri, 2020; Ubaidah &

Wijayanti, 2020). Model pembelajaran ini menjadikan siswa aktif berpartisipasi dalam memecahkan masalah dengan menggunakan argumentasi yang logis (Erlistiani et al., 2020). Selain itu juga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa menggali sendiri pengetahuannya dan dapat membuka wawasan siswa mengenai materi yang dipelajari.

Model pembelajaran *SSCS* merupakan model pembelajaran yang diimplementasikan untuk melatih siswa memecahkan masalah serta dirancang untuk mengoptimalkan dan meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa dengan mengintegrasikan siswa dalam setiap aktivitasnya (Aziz et al., 2021; Erlistiani et al., 2020). Dengan demikian, model pembelajaran ini dapat mengembangkan siswa menjadi pemikir yang mandiri dan kompeten. Siswa dapat menjadi penjelajah penemuan-penemuan baru, penemu yang mengembangkan ide-ide baru untuk memecahkan masalah, dan memberi informasi kepada pengambil keputusan tentang solusi yang dicapai terhadap suatu masalah. *Search, Solve, Create, and Share* merupakan model pembelajaran yang memberikan kebebasan dan keleluasaan kepada siswa untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan berpikirnya untuk mencapai pemahaman ilmiah dengan mencari solusi atas permasalahan dari topik yang ada (Oktafiona et al., 2022; Putriana & Haqiqi, 2023). Model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* dalam proses pembelajaran membuat siswa menjadi lebih proaktif dan menggunakan kemampuan bernalarnya untuk memecahkan masalah (Putriana & Haqiqi, 2023). Selain dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan, model pembelajaran *SSCS* juga dapat mendorong keterampilan yang diperlukan untuk berbagi pengetahuan di depan orang lain (Maimun & Bahtiar, 2022). Tujuan model pembelajaran *SSCS* yaitu melatih kemampuan siswa dalam memecahkan suatu permasalahan, melatih siswa untuk mengembangkan ide-ide baru untuk dijadikan solusi dalam memecahkan masalah, mengasah keterampilan bekerja sama dan berkolaborasi karena dengan itu dapat membantu siswa pada kelompok dalam memahami konsep atau permasalahan yang ada. Aktivitas belajar aktif yang dirancang dalam model pembelajaran *SSCS* ini yaitu dengan berbantuan media Kartu Bergambar. Kartu bergambar adalah kartu kecil berukuran 8 x 12 cm atau disesuaikan agar tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil yang memuat gambar, teks atau simbol untuk mengingatkan atau membimbing siswa tentang suatu isi tertentu yang berkaitan dengan materi (Amini, 2020; Wigianti et al., 2021).

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan penerapan model *SSCS* untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis dan literasi numerasi menunjukkan hasil yang efektif (Putriana & Haqiqi, 2023). Perangkat pembelajaran IPA dengan model *SSCS* yang diintegrasikan dengan nilai-nilai Islam efektif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis (Ulya et al., 2023). Modul berbasis *search, solve, create and share* (*SSCS*) layak untuk melatih kemampuan berpikir kritis pada materi sistem pertahanan tubuh (Wulan & Antika, 2021). Pada pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *SSCS*, media kartu bergambar digunakan untuk membantu menggambarkan suatu permasalahan. Kartu ini diberikan kepada siswa sebagai latihan kelompok yang harus diselesaikan dan disajikan solusinya. Kartu bergambar digunakan karena lebih konkrit, lebih praktis dibandingkan dengan cara verbal, dapat memperjelas suatu permasalahan dalam bidang apapun, baik bagi kalangan muda maupun tua, murah dan tidak memerlukan peralatan khusus dalam penyampaiannya. Tujuan penelitian ini menganalisis model pembelajaran *SSCS* berbantuan media kartu bergambar terhadap kompetensi pengetahuan IPAS siswa kelas IV SD. Diharapkan dengan adanya variasi gambar dalam kartu bergambar ini dapat menarik minat siswa dan mendorong mereka untuk mencari solusi dari suatu permasalahan.

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan desain eksperimen semu (*quasi experimental design*) dan merupakan jenis penelitian kuantitatif (Agung, 2018). Pada *quasi experimental design*, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dibandingkan, dan desain ini tidak dapat sepenuhnya mengontrol variabel-variabel eksternal yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Widiantari dkk., 2020). Pada penelitian ini menggunakan bentuk desain *Nonequivalent Control Group Design*. Pada penelitian ini terdapat tiga tahapan yang dilaksanakan yaitu tahapan persiapan, tahapan pelaksanaan, dan tahapan akhir. Tahap persiapan dilakukan observasi dan wawancara untuk menganalisis kebutuhan pembelajaran, menguji kesetaraan populasi, menyusun modul ajar dan media pembelajaran, konsultasi modul ajar dan media pembelajaran, menyusun instrument penelitian, uji coba instrument, penentuan sampel, dan melakukan *pre-test*. Tahap pelaksanaan dilakukan perlakuan kepada kelompok kelas eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran *SSCS* berbantuan media Kartu Bergambar sebanyak 8 kali. Kemudian tahap akhir dilakukan *post-test*, analisis data, dan melakukan uji hipotesis. Populasi dalam penelitian ini melibatkan 8 sekolah dasar dengan jumlah 212 orang siswa kelas IV secara keseluruhan. Populasi dilakukan uji penyeteraan dengan Anava A kemudian penentuan sampel menggunakan teknik *cluster random sampling*, hingga diperoleh sampel kelompok eksperimen sebanyak 31 orang siswa dan kelompok kontrol sebanyak 28 orang siswa. Data yang dikumpulkan dalam penelitian

ini adalah data kompetensi pengetahuan IPAS siswa yang diperoleh dengan tes. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah perlakuan (*treatment*) yang diberikan kepada subjek penelitian, kemudian variable terikat dalam penelitian ini adalah kompetensi pengetahuan IPAS.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif dan analisis statistik inferensial. Pada penelitian ini digunakan analisis statistik deskriptif untuk mengetahui tingkat kualitas keterampilan pengetahuan IPAS siswa yang diberi perlakuan model pembelajaran *SSCS* berbantuan media Kartu Bergambar dengan siswa yang tidak mendapat perlakuan. Tinggi rendahnya kualitas dari kompetensi pengetahuan IPAS siswa dapat ditentukan dengan menghitung mean (rata-rata), median, modus dan standar deviasi. Analisis statistik inferensial yang digunakan berupa analisis uji-t. Sebelum dilakukan analisis data atau uji hipotesis dilakukan uji prasyarat meliputi uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas. Pengujian hipotesis menggunakan rumus uji Anakova.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data yang dikumpulkan pada penelitian ini adalah kompetensi pengetahuan IPAS pada data kelompok eksperimen yaitu kelas yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* berbantuan media Kartu bergambar dan data kelompok kontrol yaitu kelas yang tidak diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* berbantuan media Kartu bergambar. Sebelum melaksanakan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilaksanakan uji prasyarat normalitas dan homogenitas. Adapun rekapitulasi hasil pengujian normalitas dan homogenitas disajikan pada [Tabel 1](#), dan [Tabel 2](#).

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Pengujian Normalitas

No.	Kelompok Data Kompetensi Pengetahuan IPAS	χ^2 hitung	χ^2 tabel	Kesimpulan
1	Kelompok Eksperimen	3,654	11,070	Normal
2	Kelompok Kontrol	4,467	11,070	Normal

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Pengujian Homogenitas

Data	F _{hitung}	F _{tabel}	Kesimpulan
Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	1,095	4,010	Homogen

Berdasarkan hasil pengujian asumsi sebelumnya yang menyatakan bahwa data empiris yang didapatkan berdistribusi normal dan homogen, maka data dapat dianalisis menggunakan Anakova. Adapun kriteria pengujiannya yaitu jika harga $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_1 diterima dan sebaliknya. Pada taraf signifikansi 5% dengan dk pembilang $n_1 - 1$ dan dk penyebut $n_2 - 1 - M$ (jumlah kovariabel). Rekapitulasi hasil uji hipotesis data kompetensi pengetahuan IPAS menggunakan Anakova dipaparkan dalam [Tabel 3](#).

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Pengujian Hipotesis

Sumber Variasi	JK	Dk	RK	F* _A	F Tabel 5%	Ket
Antar	114,587	1	114,587	20,064	4,010	Signifikan
Dalam (error)	319,835	56	5,711	-	-	-
Total (residu)	434,422	57	-	-	-	-

Berdasarkan hasil analisis hipotesis pada penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan kompetensi pengetahuan IPAS siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *SSCS* berbantuan media Kartu Bergambar dengan siswa yang tidak dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *SSCS* berbantuan media Kartu Bergambar. Pada [Tabel 3](#) dapat diketahui bahwa F_{hitung} adalah 20,064 dengan taraf signifikansi 5% didapatkan F_{tabel} adalah 4,010. Hal ini menunjukkan bahwa $F_{hitung} > F_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SD Negeri 2 Singapadu sebagai kelas eksperimen yang belajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* berbantuan media Kartu bergambar dan di kelas IV SD Negeri 1 Celuk sebagai kelas kontrol yang tidak dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* berbantuan media Kartu Bergambar.

Kedua kelompok sampel tersebut diberikan *pre-test* terlebih dahulu untuk mengetahui kemampuan awal. Kemudian, memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen. Pada akhir penelitian, kedua kelompok sampel diberikan *post-test*.

Berdasarkan hasil analisis hipotesis pada penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan kompetensi pengetahuan IPAS siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *SSCS* berbantuan media Kartu Bergambar dengan siswa yang tidak dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *SSCS* berbantuan media Kartu Bergambar. Adanya perbedaan yang signifikan tersebut dikarenakan penerapan model pembelajaran *SSCS* berbantuan media Kartu Bergambar di kelas eksperimen yang melatih kemampuan siswa dalam memecahkan masalah. Selain itu, penerapan model pembelajaran *SSCS* berbantuan media Kartu Bergambar juga dapat membuat siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran karena menggali sendiri pengetahuannya sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak perpusat pada guru. Penerapan model pembelajaran *SSCS* dikolaborasikan dengan media Kartu Bergambar yang dapat menarik minat siswa untuk belajar dan dapat membantu siswa mengkonkretkan suatu permasalahan yang tidak bisa dilihat secara langsung dalam kehidupan sehari-hari siswa. Model pembelajaran *SSCS* berbantuan media Kartu Bergambar dibelajarkan di kelas eksperimen dengan langkah awal *Search* yaitu siswa menganalisis permasalahan apa yang terjadi yang digambarkan melalui media kartu bergambar, langkah kedua *Solve* yaitu apabila siswa sudah menemukan permasalahannya dengan mengajukan berbagai pertanyaan, selanjutnya siswa mencari solusi pemecahan masalah tersebut dengan menggali informasi dan menganalisis cara yang tepat untuk memecahkan masalah tersebut (Nurfaizah et al., 2023; Ubaidah & Wijayanti, 2020). Langkah ketiga *Create* yaitu siswa sudah mendapatkan solusi dari permasalahan yang ditemukan dan menggambarkan hasil serta kesimpulan yang diperolehnya bersama teman sekelompok. Langkah terakhir *Share* yaitu siswa mempresentasikan hasil pemecahan masalah yang telah dilakukan bersama teman kelompoknya dan guru memberikan penguatan untuk pemecahan permasalahan yang telah dilakukan dan membantu memperbaiki cara pemecahan masalah siswa yang masih kurang tepat (Erlistiani et al., 2020; Maimun & Bahtiar, 2022; Ulya et al., 2023).

Penerapan model pembelajaran *SSCS* berbantuan media Kartu Bergambar pada kelompok eksperimen memberikan kebebasan dan keleluasaan kepada siswa untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan berpikirnya untuk mencapai pemahaman ilmiah dengan mencari solusi atas permasalahan dari topik yang ada (Ubaidah & Wijayanti, 2020). Selain itu, juga dapat mengasah keterampilan bekerja sama dan berkolaborasi siswa karena dengan itu dapat membantu siswa pada kelompok dalam memahami konsep atau permasalahan yang ada. Model pembelajaran *SSCS* berbantuan media Kartu Bergambar memberikan kesempatan kepada siswa pada muatan pelajaran IPAS kelas IV Bab 3 Gaya di Sekitar Kita untuk mencari tahu permasalahan yang berkaitan dengan gaya dalam kehidupan sehari-hari melalui gambar-gambar yang terdapat dalam media Kartu Bergambar. Pada materi IPAS kelas IV ini dengan menerapkan model pembelajaran *SSCS* berbantuan media Kartu Bergambar mendorong siswa untuk belajar memahami pembelajaran dalam situasi nyata dan sarat dengan fakta tentang permasalahan yang berkaitan dengan alam dan lingkungan sosial. Penggunaan media kartu bergambar juga mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Dalam hal ini, kriteria pemilihan kartu bergambar untuk pembelajaran diantaranya yaitu mendukung tujuan pembelajaran, memiliki kualitas artistik, memberikan kejelasan dan ukuran yang memadai, serta menarik dan valid (Novita et al., 2020). Kelebihan media kartu bergambar yaitu: lebih realistis (dapat menunjukkan masalah utama daripada media verbal semata), murah dari segi peralatan, mudah dibawa ke mana-mana karena ukurannya yang kecil, mudah disimpan dan dapat diperbarui dengan masalah terbaru, bisa digunakan di mana saja karena tidak bergantung pada alat elektronik, listrik, atau internet (Ramadanti & Arifin, 2021; Ratnasari et al., 2023). Selain itu, keunggulan media kartu bergambar adalah lebih menyenangkan karena dapat digunakan sebagai sumber diskusi untuk menemukan konsep-konsep materi.

Hal yang berbeda ditemukan pada proses pembelajaran pada kelompok kontrol yang tidak dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *SSCS* berbantuan media Kartu Bergambar. Dalam proses pembelajaran hanya berpusat pada guru dan kurang adanya partisipasi aktif dari siswa. Siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru dan melakukan latihan soal untuk mendalami materi. Sesekali guru juga melakukan tanya jawab untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terkait dengan materi yang dibelajarkan. Kegiatan pembelajaran konvensional kurang dapat membangkitkan minat dan semangat siswa untuk belajar, pembelajaran terkesan monoton sehingga siswa cepat merasa bosan. Hal ini didukung dengan hasil penelitian sebelumnya, bahwa penerapan model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* dalam proses pembelajaran penting untuk membuat siswa lebih aktif, mandiri, dan fokus (Ubaidah & Wijayanti, 2020). Temuan ini diperkuat dengan temuan penelitian sebelumnya menyatakan penerapan model *SSCS* untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis dan literasi numerasi menunjukkan hasil yang efektif (Putriana & Haqiqi, 2023). Perangkat pembelajaran IPA dengan model *SSCS* yang diintegrasikan dengan nilai-nilai Islam efektif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis (Ulya et al.,

2023). Modul berbasis *search, solve, create and share* (SSCS) layak untuk melatih kemampuan berpikir kritis pada materi sistem pertahanan tubuh (Wulan & Antika, 2021).

Penelitian ini memberikan implikasi secara teoritik dan praktis. Secara teoritik membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran yang tepat memberikan pengaruh terhadap kompetensi pengetahuan siswa. Pada penelitian ini membuktikan model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* berbantuan media Kartu Bergambar yang diterapkan dalam proses pembelajaran IPAS dapat melatih dan meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah sehingga dapat berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan IPAS siswa. Kemudian secara praktis, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan dan memberikan motivasi kepada guru untuk menjadikan pembelajaran menjadi lebih aktif, inovatif, dan menyenangkan agar proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien sehingga kompetensi pengetahuan siswa khususnya kompetensi pengetahuan IPAS siswa dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, terdapat perbedaan yang signifikan kompetensi pengetahuan IPAS siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran SSCS berbantuan media Kartu Bergambar dengan siswa yang tidak dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran SSCS berbantuan media Kartu Bergambar. Sehingga dapat ditarik simpulan bahwa model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* berbantuan media Kartu Bergambar berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan IPAS siswa kelas IV SD.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Ali, M. M. (2022). Optimalisasi Kompetensi Kepribadian Dan Profesionalisme Guru Pendidikan Agama Islam (Pai) dalam Mengajar. *Ar-Rusyd: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 100–120. <https://doi.org/10.61094/arrusyd.2830-2281.27>.
- Amini, N. (2020). *Media Kartu Kata Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini*. 09(02), 119–129.
- Aziz, V. A., Mujasam, M., & Sebayang, S. R. B. (2021). The Influence of Search, Solve, Create and Share (SSCS) Learning Model Based on Physical Simple Tools to the Ability of Critical Thinking. *Kasuari: Physics Education Journal (KPEJ)*, 4(1), 57–69. <https://doi.org/10.37891/kpej.v4i1.208>.
- Barlian, ujang cepi, Solekah, S., & Rahayu, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Journal of Education and Language Research*, 1(1), 1–52. <https://doi.org/10.21608/pshj.2022.250026>.
- Cindika, P. A., Sartika, A. D., Bela, B. S., Anggraini, L. I., Wulandari, P., & Indayana, E. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Ipas Sd/Mi. *Journal Development and Research in Education*, 3(2), 51–65. <https://www.ejournal.khairulazzam.org/index.php/journey/article/view/73>.
- Erlistiani, M., Syachruraji, A., & Andriana, E. (2020). Penerapan Model Pembelajaran SSCS (Search, Solve, Create and Share) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 13(2), 161–168. <https://doi.org/10.33369/pgsd.13.2.161-168>.
- Hamdi, M. M. (2020). Evaluasi Kurikulum Pendidikan. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(1).
- Heryanti, Y. Y., Tatang Muhtar, & Yusuf Tri Herlambang. (2023). Makna Dan Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dan Relevansinya Bagi Perkembangan Siswa di sekolah Dasar : Telaah Kritis Dalam Tinjauan Pedagogis. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1270–1280. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6118>.
- Indarta, Y., Nizwardi Jalinus, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi kurikulum merdeka belajar dengan model pembelajaran abad 21 dalam perkembangan era society 5.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3011–3024. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589>.
- Maimun, M., & Bahtiar, B. (2022). The effect of search, solve, create, and share (SSCS) learning models assisted multimedia interactive to improve creative thinking ability and student learning outcomes. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 8(4), 1834–1840. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v8i4.1983>.
- Marwa, N. W. S., Usman, H., & Qodriani, B. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran Ipas Pada Kurikulum Merdeka. *METODIK DIDAKTIK: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 18(2), 54–65.
- Novita, L., Rostikawati, R. T., & Fitriani, K. A. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Bergambar terhadap Hasil Belajar Subtema Organ Gerak Hewan. *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 04(1),

34–39.

- Nurdiana Sari, W., Faizin, A., Muria Kudus, U., & Hidayatul Muhtadiin, M. (2023). Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(3), 2023. <https://doi.org/10.56799/jim.v2i3.1250>.
- Nurfaizah, Atjo, S. E. P., & Sari, N. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Search, Solve, Create, and Share (SSCS) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Muatan IPA Kelas V di UPT SDN No. 72 Bontole Kabupaten Takalar. *Pinisi Journal of Education*, 72, 1–13.
- Oktafiona, T., Kartasasmita, B. G., & Kandaga, T. (2022). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMP Melalui Model Pembelajaran Search, Solve, Creative and Share (SSCS) berbantuan Kartu Masalah. *Symmetry: Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, 7(2), 1–11. <https://doi.org/10.23969/symmetry.v7i2>.
- Putriana, C., & Haqiqi, A. K. (2023). The Effectiveness of the SSCS (Search, Solve, Create, and Share) Learning Model for Increasing Mathematical Communication Skills and Numeracy Literacy. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 6(2), 199–216. <https://doi.org/10.21043/jpmk.v6i2.22484>.
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6313–6319. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3237>.
- Rahmawati, L., Romizah, & Zulhadi. (2023). Peranan Penting Administrasi Kurikulum dalam Pendidikan. *Pengertian: Jurnal Pendidikan Indonesia (PJPI)*, 1(2). <https://doi.org/10.00000/pjpi.v1n22023>.
- Ramadanti, E., & Arifin, Z. (2021). Strategi Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Media Kartu Bergambar bagi Anak Usia Dini dalam Bingkai Islam dan Perspektif Pakar Pendidikan. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), 173–187.
- Ramadhan, I. (2023). Kurikulum Merdeka : Proses Adaptasi dan Pembelajaran di Sekolah Menengah Atas. *Journal of Education Research*, 4(4), 1846–1853.
- Ratnasari, T., Bariah, O., & Makbul, M. (2023). Media Kartu Sebagai Peningkatan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab Di TKQ Tamrinusshibyan. ... *Guru Pendidikan Agama Islam*, 270–275.
- Rosidah, A., & Putri, T. G. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Search, Solve, Create, and Share (SSCS). *Seminar Nasional Pendidikan*, 2, 52–60.
- Sabilah, Z. A. (2023). Kelayakan Perubahan Pada Model Pembelajaran Dalam Kurikulum Merdeka Terhadap Pendidikan Indonesia. *SNHRP: Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian, Juli*.
- Ubaidah, N., & Wijayanti, D. (2020). Model Pembelajaran Search, Solve, Create, and Share Bernuansa Islami Untuk Meningkatkan Disposisi Matematis Siswa. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(1), 131–145. <https://doi.org/10.30738/union.v8i1.6842>.
- Ulya, F., Masturi, M., & Partaya, P. (2023). The Development of Science Learning Tools with the SSCS Model Integrated with Islamic Values to Improve Critical Thinking Skills. *Journal of Innovative Science Education*, 12(2), 208–214. <https://doi.org/10.15294/jise.v12i2.71962>.
- Warneri. (2023). Penguatan Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Seluas Kabupaten Bengkayang. *Journal of Human and Education*, 3(3).
- Wati, F., Kabariah, S., & Adiyono. (2023). Subjek dan Objek Evaluasi Pendidikan di Sekolah/Madrasah terhadap Perkembangan Revolusi Industri 5.0. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 1(5).
- Wigianti, Mudzanatun, & Wardana, M. Y. S. (2021). Keefektifan Media Kartu Kata Bergambar Terhadap Hasil Belajar Muatan Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas 1 SDN Klesem 01 Kandangserang Kabupaten Pekalongan Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Dimensi Pendidikan*, 17(2), 37–45.
- Wijayanti, I., & Ekantini, A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS MI/SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2100–2112. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9597>.
- Wulan, T. A., & Antika, R. N. (2021). Development Module Based Search, Solve Create and Share (SSCS) to Train Critical Thinking Ability in Body Defense System Material. *Journal of Biology Education*, 10(1), 31–41. <https://doi.org/10.15294/jbe.v10i1.39755>.