

**PEMBERDAYAAN HASIL BELAJAR AFEKTIF MAHASISWA MELALUI  
MODEL PEMBELAJARAN *SEARCH, SOLVE, CREATE, AND  
SHARE (SSCS) BERBANTUAN MEDIA VIDEO***

***EMPOWERMENT OF STUDENTS' AFFECTIVE LEARNING OUTCOME  
THROUGH SEARCH, SOLVE, CREATE, AND SHARE (SSCS) LEARNING MODEL  
WITH VIDEO MEDIA SUPPORT***

Diyah Ayu Widyaningrum<sup>1)</sup> dan Titik Wijayanti<sup>2)</sup>  
IKIP Budi Utomo, Jl. Citandui No. 48 Malang, Jawa Timur  
<sup>1)</sup>diyahayuwidyaningrum8905@gmail.com  
<sup>2)</sup>kititn71@gmail.com

Diterima: Agustus 2017; Disetujui: September 2017; Diterbitkan: September 2017

---

---

**Abstrak**

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Sikap peserta didik dikenal dengan kemampuan afektif. Selain sikap, kemampuan afektif berhubungan dengan minat dan nilai-nilai. Berdasarkan observasi di IKIP Budi Utomo Malang pada matakuliah Biokimia menunjukkan bahwa kemampuan afektif siswa belum diberdayakan. Pembelajaran yang dilakukan hanya menilai kemampuan kognitif peserta didik. Hasil belajar afektif peserta didik dapat diketahui dengan penerapan model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share (SSCS)*. Model pembelajaran SSCS dapat dilengkapi dengan media video. Tujuan penelitian adalah menjelaskan pemberdayaan hasil belajar afektif mahasiswa melalui model pembelajaran SSCS dengan media video. Rancangan penelitian yang digunakan ialah eksperimen semu (*quasi*) dengan *Pretest-Posttest Nonequivalent Control Group Design*. Variabel bebas adalah model pembelajaran SSCS. Variabel terikat adalah hasil belajar afektif. Hasil belajar afektif diukur dengan tes dan angket yang berisi pernyataan negatif dan positif. Data diperoleh berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*. Uji hipotesis menggunakan anakova dengan taraf signifikansi 0,5%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar afektif dapat diberdayakan menggunakan model pembelajaran SSCS dengan media video. Saran berdasarkan hasil penelitian adalah model pembelajaran SSCS dengan media video sebaiknya diaplikasikan dalam pembelajaran.

**Kata kunci:** hasil belajar afektif, *search solve create and share (SSCS)*, media video

**Abstract**

*Learning was an aid provided by educators in order to occur the acquiring knowledge and science, the mastery of skills, and the formation of students' attitude and confidence. The attitude of students was known as affective ability. In addition to attitude, the affective ability was related to interests and values. Based on the observation in IKIP Budi Utomo Malang on Biochemistry material showed that students' affective ability has not been empowered. The learning done only assessed students' cognitive ability. Students' affective learning outcome could be known by the application of Search, Solve, Create and Share (SSCS) learning model. SSCS learning model could be equipped with video media. The purpose of this research was to explain the empowerment of students' affective learning outcome through SSCS learning model with video media. The research design used was quasi experiment with Pretest-Posttest Nonequivalent Control Group Design. The independent variable was SSCS learning model. The dependent variable was students' affective learning outcome that measured by the affective learning outcome test and a questionnaire contained negative and positive statements. The data were obtained based on results of pretest and posttest. The hypothesis test used anakova with significance at 5%. The result showed that the affective learning outcome could be empowered using the SSCS learning model with video media. The suggestion based on research result was SSCS learning model with video media should be applied in learning.*

**Keywords:** *affective learning outcome, search solve create and share (SSCS), video media*

---

---

## Pendahuluan

Pendidikan merupakan sektor penting dalam pembangunan suatu negara. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas dalam pasal 1 disebutkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pengendalian diri dan kepribadian termasuk dalam komponen afektif atau sikap.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di IKIP Budi Utomo pada matakuliah Biokimia ditemukan bahwa penilaian yang dilakukan oleh dosen masih mencakup pengetahuan atau ranah kognitif. Dosen belum pernah melakukan penilaian terhadap ranah afektif/sikap.

Pembelajaran afektif berkaitan dengan perasaan peserta didik saat mereka belajar, dan bagaimana pembelajaran diinternalisasi sehingga peserta didik dapat dibimbing sikap, pendapat, dan perilaku di masa depan (Philips, 2013). Menurut Popham (2014), ranah afektif menentukan keberhasilan belajar peserta didik. Jika peserta didik tidak memiliki minat pada pelajaran tertentu, maka akan sulit untuk mencapai keberhasilan belajar secara optimal. Anderson (1981) mengemukakan bahwa ada lima tipe karakteristik afektif yang penting yaitu sikap, minat, konsep diri, nilai dan moral.

Hasil belajar afektif dapat diberdayakan dengan menggunakan model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS). Model SSCS melibatkan peserta didik dalam menyelidiki suatu permasalahan yang dapat meningkatkan minat bertanya peserta didik dan

memecahkan masalah-masalah yang nyata (Febriyanti, dkk, 2014). Tahapan dalam model ini yaitu tahap *search* merupakan tahap yang menuntut peserta didik untuk menemukan dan mengidentifikasi berbagai permasalahan yang berhubungan dengan topik pembelajaran. Kemudian tahap *solve* menuntut peserta didik untuk dapat menyelesaikan permasalahan yang telah dikelompokkan tadi untuk mencari suatu penyelesaian. Tahap *create* merupakan tahap penting dimana peserta didik dapat mengeneralisasikan penyelesaian suatu permasalahan dalam suatu produk tertentu. Tahap *share* merupakan tahap peserta didik membagi hasil yang telah mereka peroleh kepada teman-teman yang lainnya (Irwan, 2011). Pada tahapan *search* dapat digunakan artikel. Pada tahapan *Solve* dapat digunakan media pembelajaran yaitu video.

Video merupakan media audio-visual yang dapat mengungkapkan objek dan peristiwa seperti keadaan sesungguhnya. Siswa mampu memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna sehingga informasi yang disampaikan melalui video dapat dipahami secara utuh. Penggunaan video dapat memudahkan guru menyampaikan materi secara sederhana karena memberi gambaran nyata yang biasa terjadi di kehidupan ataupun lingkungan sehari-hari. Tampilan video juga dapat menjadi daya tarik sehingga mampu mempertahankan perhatian siswa selama video tersebut diputar (Kusuma, dkk, 2015).

Berdasarkan uraian maka peneliti merumuskan tujuan penelitian yaitu menjelaskan pemberdayaan hasil belajar afektif melalui model pembelajaran SSCS dengan media video. Penelitian ini bermanfaat antara lain: 1) bagi guru penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan acuan untuk memperbaiki proses pembelajaran dalam meningkatkan kualitas mengajar; 2) bagi siswa dapat memiliki kebiasaan bersikap positif dan mampu

bekerja sama dengan baik dalam mencari dan menyelesaikan permasalahan; 3) bagi peneliti dapat mengetahui masalah pembelajaran di lapangan sehingga dapat digunakan sebagai referensi untuk melakukan penelitian berikutnya; 4) bagi pihak sekolah dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan pengembangan model pembelajaran bagi mata pelajaran yang lain.

### Metode Penelitian

#### Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini ialah rancangan penelitian eksperimen semu atau *quasi experiment*. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pretest-Posttest Nonequivalent Control Group Design*. Desain penelitian dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Desain Penelitian

Rancangan Subjek	Pre-test	Perlakuan	Post-test
R1	O1	X	O2
R2	O3	-	O4

#### Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dan sampel penelitian adalah mahasiswa angkatan 2016 kelas A dan B. Kelas A merupakan kelas eksperimen dengan jumlah mahasiswa 45 dan kelas B merupakan kelas kontrol dengan jumlah mahasiswa 38.

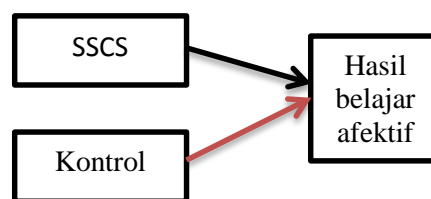
#### Variabel Penelitian

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran SSCS dengan media video. Variabel terikat adalah hasil belajar afektif. Hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat dapat dilihat pada Gambar 1.

#### Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini terdiri dari dua macam yaitu instrumen untuk variabel bebas (perangkat pembelajaran) dan instrument untuk mengukur variabel terikat. Perangkat

pembelajaran terdiri atas silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), video, dan LKPD. Sedangkan instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel terikat adalah angket skala sikap/skala *Likert* yang berisi pernyataan positif dan negatif.



Gambar 1. Hubungan Variabel Bebas dan Variabel Terikat

#### Pengumpulan Data

- Melakukan *pretest* untuk mengetahui kemampuan afektif siswa yang diberikan sebelum perlakuan pada kelas perlakuan dan kelas kontrol dengan menggunakan instrument berupa angket skala sikap/skala *Likert*.
- Melaksanakan proses pembelajaran di kelas perlakuan dengan model SSCS. Proses pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- Memberikan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar afektif. Tes ini diberikan setelah semua siswa (kelas kontrol dan kelas perlakuan) mengikuti serangkaian pembelajaran.

#### Teknik Analisis Data

Data hasil penelitian berupa data hasil belajar afektif. Analisis statistik yang digunakan adalah Anakova dengan skor pretes sebagai kovariat. Sebelum dilakukan analisis dengan Anakova, data terlebih dahulu diuji normalitasnya dengan uji *komolgorov smirnov* dan uji homogenitas dengan uji *Levene*. Analisis data dilakukan dengan SPSS for Windows. Pengujian statistik dilakukan pada taraf signifikansi 5%.

### Hasil dan Pembahasan

Langkah Model Pembelajaran SSCS dengan media video adalah sebagai berikut.

1. *Search*: mengidentifikasi masalah.
2. *Solve*: menyelesaikan masalah.
3. *Create*: menggeneralisasikan masalah dalam suatu produk.
4. *Share*: membagi hasil penyelesaian dan generalisasi masalah.

Data tes hasil belajar afektif berupa skor skala sikap/*Likert* didapatkan di awal dan di akhir proses penelitian. Soal tes terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Data pretes dan postes ditunjukkan pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Data *Pretest* dan *Posttest* Hasil Belajar Afektif Kelas Kontrol

No	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	45	80
2	45	85
3	47.5	67.5
4	55	85
5	50	75
6	47.5	75
7	45	72.5
8	42.5	67.5
9	65	87.5
10	47.5	72.5
11	45	75
12	52.5	77.5
13	37.5	67.5
14	40	72.5
15	60	80
16	57.5	87.5
17	50	72.5
18	57.5	85
19	45	80
20	47.5	75
21	40	67.5
22	45	85
23	45	80
24	60	85
25	42.5	70

Lanjutan Tabel 2

No	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
26	30	65
27	60	80
28	47.5	80
29	60	80
30	47.5	75
31	50	80
32	47.5	67.5
33	57.5	80
34	30	67.5
35	57.5	85
36	47.5	67.5
37	32.5	62.5
38	45	85

**Tabel 3.** Data *Pretest* dan *Posttest* Hasil Belajar Afektif Kelas Penelitian

No	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	67.5	97.5
2	52.5	85
3	65	80
4	60	85
5	52.5	87.5
6	42.5	80
7	60	95
8	45	95
9	52.5	80
10	62.5	90
11	57.5	95
12	40	80
13	47.5	87.5
14	65	97.5
15	62.5	90
16	60	87.5
17	47.5	80
18	52.5	87.5
19	57.5	80
20	62.5	82.5
21	60	80
22	60	85
23	67.5	97.5

Lanjutan Tabel 3

No	Pretest	Posttest
24	62.5	87.5
25	52.5	85
26	52.5	82.5
27	55	100
28	60	92.5
29	60	85
30	62.5	82.5
31	42.5	87.5
32	52.5	95
33	57.5	100
34	67.5	97.5
35	47.5	87.5
36	55	85
37	57.5	85
38	60	95
39	62.5	90
40	40	87.5
41	70	95
42	60	90
43	67.5	100
44	62.5	90
45	67.5	85

Data dianalisis menggunakan analisis kovarian atau Anakova. Sebelumnya terlebih dahulu data diuji normalitas dan homogenitasnya. Data terdistribusi normal dan homogen apabila nilai taraf signifikansi lebih dari 0,05 (5%). Hasil uji normalitas data hasil belajar afektif menunjukkan signifikansi (0,136) > 0,05 sehingga data menunjukkan normal. Hasil uji homogenitas data hasil belajar afektif menunjukkan signifikansi (0,373) > 0,05 sehingga data menunjukkan homogen. Uji hipotesis hasil belajar afektif menunjukkan bahwa nilai signifikansi (0,0) < 0,05 sehingga  $H_0$  ditolak. Hasil belajar afektif mahasiswa dapat diberdayakan melalui model pembelajaran SSCS dengan media video. Uji normalitas ditunjukkan pada Tabel 4. Uji homogenitas

ditunjukkan pada Tabel 5. Uji anakova ditunjukkan pada Tabel 6.

Tabel 4. Uji Normalitas

	Hasil Belajar Afektif	Kovariat
N	83	83
Normal Parameters <sup>a</sup>		
Mean	83,0422	53,0422
Std.Dev	9,03962	9,23151
Most Extreme Differences	0,127	0,131
Absolute		
Positive	0,082	0,111
Negative	-127	-131
Kolmogorov-Smirnov Z	1,159	1,195
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,136	0,115

<sup>a</sup>test distribution is Normal

Tabel 5. Uji Homogenitas

Variabel	F	df1	df2	Sig
Hasil Belajar Afektif	0,804	1	81	,373

Tabel 6. Uji Anakova

Source	df	F	Sig
Corrected Model	2	65,928	0,000
Intercept	1	203,795	0,000
pretes	1	33,545	0,000
kelas	1	32,945	0,000
Error	80		
Total	83		
Corrected Total	82		

Hasil uji Anakova menunjukkan bahwa hasil belajar afektif mahasiswa dapat diberdayakan melalui model pembelajaran *Search, Solve, Create* dan *Share* (SSCS). Mahasiswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran SSCS memiliki skor peningkatan 31,44% lebih tinggi daripada mahasiswa dengan pembelajaran konvensional yang memiliki skor peningkatan 28,29%. Ranah afektif (*affective domain*) merupakan ranah yang berkaitan dengan sikap, minat, perhatian, emosi, penghargaan dan pembentuk karakteristik diri.

Fokus utama ranah afektif adalah pengembangan sikap-sikap dan nilai-nilai. Arifin (2009) mengemukakan terdapat dua hal yang berhubungan dengan penilaian afektif yang harus dinilai. Pertama, kompetensi afektif yang ingin dicapai dalam pembelajaran meliputi tingkatan pemberian respons, apresiasi, penilaian dan internalisasi. Kedua, sikap dan minat peserta didik terhadap mata pelajaran dan proses pembelajaran. Terdapat empat tipe karakteristik afektif dalam proses pembelajaran yang penting yaitu sikap, minat, konsep diri dan nilai. Pada penelitian ini menekankan pada kompetensi afektif yang ingin dicapai.

Sintaks yang dimiliki model pembelajaran SSCS mampu menumbuhkan dan mengembangkan sikap ilmiah seperti teliti, tanggung jawab dan bekerja sama dalam setiap proses pembelajaran yang dilakukan (Santoso, 2014). Model SSCS dapat dilengkapi dengan video. Video diterapkan pada tahapan *Search* untuk membantu mahasiswa dalam mencari dan mengidentifikasi permasalahan. Model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) berbantuan media video memiliki banyak keunggulan dan diterapkan dengan baik oleh pendidik, sehingga terjadi banyak perubahan positif dalam diri siswa setelah siswa mengikuti proses pembelajaran.

Berpikir positif termanifestasi dalam harapan yang positif pada individu. Peserta didik yang memiliki kemampuan untuk berpikir positif akan memiliki harapan yang positif pula untuk menghadapi tantangan dan hambatan. Harapan positif yang dimiliki oleh individu akan mengarahkan perilakunya dengan memusatkan perhatian pada kesuksesan, optimis, pemecahan masalah yang menjauhkan diri dari perasaan takut akan kegagalan dengan menggunakan kata-kata yang mengandung harapan (Nurmayasari, dkk, 2015).

Hal ini sejalan dengan penelitian Maulana (2014) yang mengemukakan bahwa SSCS merupakan model pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *problem solving*, yang dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa. Model Pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) dapat meningkatkan keaktifan siswa karena siswa terlibat langsung pada pemecahan masalah. Prawindasari (2015) mengemukakan bahwa model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV sekolah dasar.

### Simpulan

Simpulan berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan adalah hasil belajar afektif mahasiswa dapat diberdayakan melalui model pembelajaran SSCS dengan media video. Saran berdasarkan penelitian yang dilakukan adalah pendidik diharapkan menerapkan model pembelajaran SSCS dengan media video dalam pembelajaran.

### Daftar Pustaka

- Anderson, J.R. (1981). *Cognitive skills and their acquisition* (4<sup>th</sup> ed). Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Arifin, Z. (2009). *Evaluasi Pembelajaran Prinsip Teknik Prosedur*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Febriyanti, D., Ilyas, S. & Nurmaliah, C. (2014). Peningkatan Keterampilan Generik Sains Melalui Penerapan Model SSCS (*Search, Solve, Create, and Share*) pada Materi Mengklasifikasikan Makhluk Hidup di MTsN Model Banda Aceh. *Jurnal Biologi Edukasi*, 6 (2), 43-47. Diakses dari <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=345281&val=3929&title=Improving%20Scientific%20Generic%20Skills%20Through%20Implementation%20of%20Model%20>

- OSSCS%20%28Search,%20Solve,%20Create,%20and%20Share%29%20in%20Concept%20of%20Classification%20of%20%20Living%20Things%20in%20MTsN%20Model%20Banda%20Aceh, pada tanggal 30 Agustus 2017.
- Irwan. (2011). Pengaruh Pendekatan Problem Posing Model *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Mahasiswa Matematika. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12 (1), 1-13. Diakses dari <http://jurnal.upi.edu/file/irwan.pdf>, pada tanggal 30 Agustus 2017.
- Kusuma, D.H., Wahyuni, S. & Noviani, L. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Facebook untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pemasaran Online di SMK Negeri 3 Surakarta. *Prosiding Semiar Nasional Pendidikan Ekonomi & Bisnis*. Diakses dari <http://www.jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snpe/article/download/7003/4790>, pada tanggal 30 Agustus 2017.
- Maulana, A., Wancik, K.A. & Sofia (2014). Penerapan Model Pembelajaran *Search, Solve, And Share* (SSCS) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas XI IPA SMA. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia*, 1 (1), 9–17. Diakses dari <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=471748&val=9693&title=PENERAPAN%20MODEL%20PEMBELAJARAN%20SEARCH%20SOLVE%20CREATE%20AND%20SHARE%20%28SSCS%29%20UNTUK%20MENINGKATKAN%20HASIL%20BELAJAR%20SISWA%20DI%20KELAS%20XI%20IPA%20SMA>, pada tanggal 30 Agustus 2017.
- Nurmayasari, K., Murusdi & Hadjam. (2015). Hubungan Antara Berpikir Positif dan Perilaku Menyontek Pada Siswa Kelas X SMK Koperasi Yogyakarta. *Jurnal Fakultas Psikologi*, 3 (1), 8-15. Diakses dari <http://journal.uad.ac.id/index.php/EMPATHY/article/download/3009/1748>, pada 30 Agustus 2017.
- Philips, S.G. (2014). *Acting Assistant Dean, College of Arts and Sciences. Affective learning in general education*. Diakses dari [http://www5.cuhk.edu.hk/oge/oge\\_media/rcge/docs/journal/issue\\_06/01\\_susunanophilips.pdf](http://www5.cuhk.edu.hk/oge/oge_media/rcge/docs/journal/issue_06/01_susunanophilips.pdf), pada tanggal 30 Agustus 2017.
- Popham, W.J. (2014). *Classroom Assessment cat: What Teacher Need to Know*. Diakses dari <https://www.pearson.com/us/higher-education/product/Popham-Classroom-Assessment-What-Teachers-Need-to-Know-Plus-NEW-My-Education-Lab-with-Pearson-e-Text-Access-Card-7th-Edition/9780133389135.html>, pada tanggal 30 Agustus 2017.
- Prawindasari, P.D., Suarjana, I. M., & Widiana, I.W. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*. 3 (1), Tanpa halaman, Diakses dari <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=346447&val=1342&title=PENGARUH%20PENDEKATAN%20SAINTIFIK%20BERBANTUAN%20ASESMEN%20PRODUK%20TERHADAP%20PRESTASI%20BELAJAR%20IPA%20DENGAN%20KOVARIABEL%20GAYA%20BELAJAR>, pada tanggal 30 Agustus 2017.

Santoso, E.B. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Search, Solve, Create and Share Predict Observe Explain Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas VIII SMPN 1 Gondangrejo Karanganyar Tahun Ajaran 2013/2014. *Skripsi*, tidak diterbitkan. Diakses dari [http://eprints.ums.ac.id/28343/12/NASKAH\\_PUBLIKASI.pdf](http://eprints.ums.ac.id/28343/12/NASKAH_PUBLIKASI.pdf), pada tanggal 30 Agustus 2017.