

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *SEARCH, SOLVE, CREATE, AND SHARE* (SSCS) BERBANTUAN VIDEO ETNOSAINS TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS V SDN 4 SELAKAU

Mardiana Sari¹, Zulfahita², Emi Sulistri³

^{1,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, ISBI Singkawang

²Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, ISBI Singkawang

¹mardianasari182@gmail.com, ²zulfahita@yahoo.co.id, ³sulistriemi@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using the Search, Solve, Create, and Share (SSCS) learning model assisted by ethnoscience videos on students' cognitive learning outcomes in the subject of IPAS. The type of research used is quantitative with experimental methods. The research design used is quasi experimental design with the form of nonequivalent control group design. Sample determination is saturated sampling. The population in this study were grade V students of SDN 4 Selakau totaling 49. The results showed that: (1) There is a significant difference in students' cognitive learning outcomes between classes given the SSCS learning model assisted by ethnoscience videos and classes given conventional learning, the results show that $t_{count} = 10,98 > t_{table} = 2,01$. (2) The SSCS learning model assisted by ethnoscience videos has a high effect on students' cognitive learning outcomes, the results of the effect size in this study are 0,81 in the high category. (3) There is an increase in students' cognitive learning outcomes after being given the SSCS learning model assisted by ethnoscience videos as indicated by the results of the N -gain = 0,72 in the high category. There is a very positive response to the SSCS learning model assisted by ethnoscience videos, the results of calculating the percentage of student responses show an average of 88%. Thus it can be concluded that the SSCS learning model assisted by ethnoscience videos can affect students' cognitive learning outcomes.

Keywords: *cognitive learning outcomes, IPAS, learning model, SSCS, ethnoscience video*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) berbantuan video etnosains terhadap hasil belajar kognitif siswa mata pelajaran IPAS materi bunyi. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 4 Selakau. Jenis penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian yang digunakan

yaitu *quasi experimental design* dengan bentuk *nonequivalent control group design*. Penentuan sampel dilakukan dengan *sampling* jenuh. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 4 Selakau berjumlah 49 siswa yang dikelompokkan menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa; (1) Terdapat perbedaan hasil belajar kognitif siswa yang signifikan antara kelas yang diberikan model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) berbantuan video etnosains dengan kelas yang diberikan pembelajaran konvensional, hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $10,98 > 2,01$. (2) Model pembelajaran SSCS berbantuan video etnosains berpengaruh tinggi terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS materi bunyi, hasil perhitungan *effect size* pada penelitian ini yaitu 0,81 berada di kategori tinggi. (3) Terdapat peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah diberikan model pembelajaran SSCS berbantuan video etnosains yang ditunjukkan dengan hasil perhitungan *N-gain* = 0,72 berkategori tinggi. (4) Terdapat respon yang sangat positif terhadap model pembelajaran SSCS berbantuan video etnosains, hasil perhitungan persentase respon siswa menunjukkan rata-rata 88% berada di kategori sangat positif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran SSCS berbantuan video etnosains dapat mempengaruhi hasil belajar kognitif siswa.

Kata Kunci: hasil belajar kognitif, IPAS, model pembelajaran, SSCS, video etnosains

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah upaya sadar untuk menjadi orang yang dewasa, bertanggung jawab, dan mandiri yang berlangsung seumur hidup agar meningkatnya kepribadian sesuai dengan tujuan pendidikan nasional secara efektif. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Hewi & Shaleh (2020), pencapaian Indonesia dalam hasil *The Programme for International Student Assessment* (PISA) pada tahun 2018 yang dilakukan setiap 3 tahun sekali pada 600.000 siswa berusia 15 tahun

menunjukkan bahwa di bidang kemampuan sains, Indonesia berada di peringkat 71 dengan skor rata-rata yaitu 396 dari 79 negara partisipan PISA. Hal tersebut menunjukkan bahwa Indonesia berada di posisi terbawah. Berdasarkan hasil *prariset* yang dilakukan oleh peneliti, ditemukan pemahaman siswa pada materi dan hasil belajar IPAS masih tergolong rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari data hasil analisis pengerjaan ulangan harian IPAS yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa kurang dari KKM (Kriteria

Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan yaitu 69. Siswa kelas V secara keseluruhan berjumlah 49 orang dan yang mencapai KKM hanya 15 orang. Nilai rata-rata untuk kelas V A yaitu 57 dari seluruh siswa yang berjumlah 24 orang, diketahui 18 orang siswa tidak tuntas dan 6 orang siswa tuntas. Sedangkan nilai rata-rata kelas V B yaitu 59 dari seluruh siswa yang berjumlah 25 orang, diketahui 16 orang siswa tidak tuntas dan 9 orang siswa tuntas. Dari data tersebut diperoleh bahwa sebagian besar siswa yang tidak tuntas lebih banyak daripada siswa yang tuntas pada mata pelajaran IPAS di kelas V.

Permasalahan yang terjadi disebabkan pada proses belajar mengajar IPAS yang dilaksanakan oleh guru kurang melibatkan siswa sehingga membuat siswa lebih pasif, bosan, dan kurang bersemangat. Pembelajaran hanya berfokus kepada guru (*teacher centered*) serta kurangnya penggunaan media variatif yang menarik oleh guru. Siswa juga kurang dilatih untuk memecahkan masalah pembelajaran dan hanya menerima pengetahuan dari guru yang menyebabkan ketidakmampuan siswa dalam perolehan, pengembangan, dan pengolahan

pengetahuannya sendiri. Hal ini akan berdampak pada hasil belajar siswa dan mengarah pada proses pembelajaran yang tidak sesuai dengan tujuannya.

Kondisi tersebut menuntut adanya pembenahan dalam proses pelaksanaan pembelajaran. Hasil belajar sering kali dijadikan guru sebagai ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran (Sari, dkk., 2021). Penelitian ini berfokus pada hasil belajar aspek pengetahuan (kognitif) karena berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menguasai pembelajaran IPAS.

Oleh karena itu, diperlukan inovasi baru dalam pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Model pembelajaran yang dimaksud adalah model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS). Model SSCS merupakan model pembelajaran berpendekatan pemecahan masalah untuk mengembangkan keterampilan ilmiah siswa melalui langkah kerja secara sistematis (Rosidah & Putri, 2020). Model pembelajaran SSCS mengacu pada empat fase, yaitu *search, solve, create, dan share*. Fase *search* bertujuan untuk mengidentifikasi

masalah, fase *solve* untuk merencanakan penyelesaian masalah, fase *create* untuk menciptakan penyelesaian masalah, dan fase *share* bertujuan untuk mengomunikasikan penyelesaian masalah yang ditemukan

Penyajian model pembelajaran SSCS dibantu dengan penggunaan media yang dapat menunjang keberhasilan dalam pembelajaran yaitu berupa video etnosains. Video adalah sarana paling tepat dalam memudahkan siswa memahami suatu pesan yang disampaikan karena video dibentuk dari kombinasi antara suara dan gambar (Nurdyansyah, 2019). Sementara itu, etnosains adalah pengetahuan yang dimiliki oleh suatu bangsa atau suku. Etnosains adalah ilmu yang mempelajari bagaimana sains diperoleh berdasarkan budaya yang ada di dalam suatu bangsa atau masyarakat sehingga terdapat kegiatan mentransformasikan antara sains asli dengan sains ilmiah. Kondisi sosial budaya masyarakat dan lingkungan sekitar dapat memberikan kontribusi terhadap pengalaman belajar siswa dalam bentuk pola pikir, sikap, dan perilaku sehingga pembelajaran etnosains

merupakan terobosan baru dalam dunia pendidikan yang menggabungkan budaya dan sains.

Jadi, dalam hal ini video etnosains merupakan video bermuatan etnosains yang diberikan atau ditampilkan kepada siswa dalam rangka mengenalkan dan mengeksplor budaya lokal melalui pendidikan dengan mengembangkan maupun mengaitkannya pada pembelajaran IPAS. Memadukan kearifan lokal setempat ke dalam media pembelajaran IPAS dapat membuat pembelajaran lebih efektif dan menarik minat siswa untuk belajar.

Model pembelajaran SSCS berbantuan video etnosains dapat memberikan pengaruh yang lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa karena siswa diarahkan melakukan penyelesaian masalah dengan langkah-langkah yang terdapat dalam model pembelajaran ini. Model ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS khususnya pada materi bunyi di kelas V SDN 4 Selakau. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Prawindaswari, dkk., (2015) menunjukkan bahwa model pembelajaran SSCS

memberikan pengaruh yang signifikan pada hasil belajar IPA siswa. Selain itu, hasil penelitian Abadi (2021) menunjukkan bahwa model pembelajaran SSCS berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas VI pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Adapun hasil penelitian dari Falah, dkk., (2018) menyatakan bahwa model pembelajaran SSCS berbasis etnosains dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dan model pembelajaran SSCS berbasis etnosains sangat berkaitan dengan kehidupan sehari-hari sehingga membantu siswa untuk memahami materi IPA. Jadi, karakteristik model pembelajaran ini sangat cocok untuk diterapkan guru karena siswa dituntut menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dengan langkah-langkah pendekatan pemecahan masalah sehingga kebermanfaatan pembelajaran dan ketuntasan hasil belajar dapat tercapai.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dilakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) Berbantuan Video Etnosains terhadap Hasil Belajar

Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V SDN 4 Selakau". Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah; (1) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar kognitif siswa antara kelas yang diberikan model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) berbantuan video etnosains dengan kelas yang diberikan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran IPAS?, (2) Seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) berbantuan video etnosains terhadap hasil belajar kognitif siswa? (3) Seberapa besar peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah diberikan model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) berbantuan video etnosains? (4) Bagaimana respon siswa terhadap model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) berbantuan video etnosains?.

Secara teoretis, penelitian ini dapat memberikan ide keilmuan dalam mengembangkan wawasan di bidang pendidikan khususnya Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) sehingga mampu meningkatkan pengetahuan siswa. Sedangkan secara praktis, penelitian

ini dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru, peneliti, pembaca, dan lembaga ISBI Singkawang.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *quasi experimental design* dengan bentuk *nonequivalent control group design*. Sugiyono (2019) menyatakan bahwa penelitian kuantitatif berisi data dalam bentuk angka-angka dan menggunakan perhitungan statistik untuk menganalisisnya. Tempat penelitian yang akan dilakukan di kelas V SDN 4 Selakau yang beralamat di Jalan Bersama, Desa Sungai Nyirih, Kecamatan Selakau.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 4 Selakau. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan *sampling* jenuh (*total sampling*). *Sampling* jenuh merupakan penetapan jumlah sampel dengan cara mengambil atau menggunakan semua populasi untuk dijadikan sampel, dengan catatan populasi kurang dari 100 (Tohardi, 2019). Hasil dari pemilihan sampel, kelas V A berjumlah 24

siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas V B berjumlah 25 siswa sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data berupa tes dan nontes. Instrumen pada penelitian ini terdapat soal hasil belajar kognitif dan lembar angket respon siswa yang telah divalidasi oleh 2 dosen dan 1 guru.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Perbedaan hasil belajar kognitif siswa

Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pembelajaran IPAS menggunakan *t-Test: Two-Sample Assuming Equal Variances*. Sebelumnya, akan dilakukan uji prasyarat yaitu normalitas dan homogenitas terlebih dahulu. Berdasarkan uji normalitas dan homogenitas diperoleh bahwa data *posttest* kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal dan mempunyai varians yang sama atau homogen. Maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis untuk menguji kesamaan rata-rata kedua kelas menggunakan *t-Test: Two-Sample Assuming Equal Variances*. Adapun hasil perhitungannya sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Perhitungan t-Test

Kelas	t_{hitung}	t_{tabel}	Keputusan
Eksperimen dan Kontrol	10,98	2,01	H_a diterima

Berdasarkan tabel 1 diketahui t_{hitung} sebesar 10,98 dan t_{tabel} sebesar 2,01. Karena diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $10,98 > 2,01$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata hasil belajar kognitif siswa yang diberikan model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) berbantuan video etnosains dengan kelas yang diberikan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran IPAS siswa kelas V SDN 4 Selakau. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Fatiya, dkk (2019), diketahui terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata hasil belajar kognitif siswa yang diberikan model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) dengan kelas yang diberikan pembelajaran konvensional.

Pada kelas eksperimen diberikan model pembelajaran SSCS. Menurut Rafianti, dkk., (2020), SSCS adalah model pembelajaran dengan pendekatan *problem solving* yang bertujuan untuk meningkatkan

keterampilan berpikir kritis dan pemahaman konsep ilmu. Tahapan pembelajaran yang dilaksanakan mampu melatih siswa untuk mencapai penguasaan konsep dalam aspek kognitif (Assidiqi,2015).

2. Besar pengaruh model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) berbantuan video etnosains

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) berbantuan video etnosains terhadap hasil belajar kognitif siswa maka menggunakan rumus *Effect Size*. Adapun hasil perhitungan *Effect Size* sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Perhitungan Uji *Effect Size*

Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
X_t	88	X_c	51
n_1	24	n_2	25
SD	9,08	SD	13,19
<i>Varians</i>	82,37	<i>Varians</i>	174,05
S_{pooled}	44,49		
ES	0,81		
Kategori	Tinggi		

Berdasarkan tabel 2 diketahui nilai ES (*Effect Size*) sebesar 0,81 dan kategorinya tinggi karena berada pada $ES \geq 0,8$. Artinya, penggunaan model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) berbantuan video etnosains berpengaruh tinggi terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN 4 Selakau. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Abadi (2021), diketahui bahwa model pembelajaran SSCS memiliki pengaruh terhadap ketuntasan belajar siswa dengan kategori yang baik. Penyebab adanya pengaruh model pembelajaran SSCS terhadap hasil belajar kognitif siswa pada indikator mengingat, memahami, menerapkan, dan menganalisis dikarenakan pada model pembelajaran SSCS terdapat keterkaitan antara langkah-langkah model pembelajaran dengan indikator hasil belajar kognitif siswa. Hal ini sesuai dengan satu diantara kelebihan dari model pembelajaran SSCS yaitu meningkatkan pemahaman antara sains teknologi dan masyarakat dengan memfokuskan pada masalah-masalah nyata dalam kehidupan

sehari-hari (Pizzini dalam Eliza & Aulia, 2017).

3. Besar peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah diberikan model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) berbantuan video etnosains

Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah diberikan model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) berbantuan video etnosains menggunakan uji *normalized gain* atau (uji N-gain). Adapun hasil perhitungan uji N-gain sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Perhitungan Uji N-gain

Rata Rata Nilai		N-gain	Kategori
Kelas Eksperimen			
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	
56	88	0,72	Tinggi

Berdasarkan tabel 3 diketahui bahwa N-gain sebesar 0,72 dan kategorinya tinggi karena N-gain berada pada rentang 0,7 sampai dengan 1. Artinya, terdapat peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah diberikan model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) berbantuan video etnosains dengan kategori tinggi.

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rosyada (2021), diketahui bahwa model pembelajaran SSCS dapat memberikan peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada kategori tinggi. Tingginya peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen disebabkan oleh pelaksanaan dari langkah-langkah model pembelajaran SSCS. Susilawati & Rosidah (2020) menerangkan bahwa model pembelajaran SSCS merupakan model pembelajaran dimana siswa terlibat langsung dalam pemecahan masalah melalui pengembangan pertanyaan penelitian pada setiap tahapnya.

Pada tahap *Search*, siswa dilatih untuk menemukan sendiri pengetahuan dengan cara mencari informasi dari topik yang dibahas melalui kegiatan diskusi dan percobaan sederhana. Siswa akan aktif dalam bertukar pendapat dan bertanya tentang hal-hal yang belum diketahuinya.

Pada tahap tahap *Solve*, siswa dilatih untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya. Siswa mengumpulkan dan menganalisis informasi yang telah diperoleh selama tahap *search*. Kemudian,

menyiapkan rencana untuk memecahkan masalah dan mendiskusikannya. Setiap siswa memiliki tugas untuk menyelesaikan masalah tersebut.

Pada tahap *Create*, siswa dilatih untuk menciptakan satu atau lebih ide untuk memecahkan masalah. Produk yang dihasilkan siswa merupakan hasil analisis jawaban dari permasalahan yang disajikan. Pada tahap *Share*, siswa dilatih untuk percaya diri dalam mengomunikasikan hasil diskusi berupa solusi dan kesimpulan dari permasalahan. Siswa melengkapi tahap ini dengan presentasi, tanya jawab, dan saling respon. Hal ini mendorong komunikasi yang efektif, kerja sama, dan peningkatan rasa tanggung jawab terhadap hasil belajar siswa.

4. Angket respon siswa

Lembar angket yang digunakan dalam penelitian ini berupa pernyataan positif dan negatif yang terdapat empat indikator yaitu relevansi, perhatian, kepuasan, dan percaya diri dan terdiri dari 16 pernyataan, masing-masing pernyataan terdapat dua opsi yaitu “ya” dan “tidak” yang dipilih dengan cara di centang.

Lembar angket diisi oleh 24 orang siswa. Angket respon siswa diberikan setelah kegiatan belajar selesai untuk mengetahui tanggapan siswa selama mengikuti pelajaran menggunakan model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) berbantuan video etnosains. Adapun hasil analisis data respon siswa sebagai berikut:

Tabel 4 Hasil Perhitungan Rata-rata Persentase Angket Respon

Variabel	Rata-rata Persentase	Kategori
Model pembelajaran <i>Search, Solve, Create, and Share</i> (SSCS) berbantuan video etnosains	88%	Sangat Positif

Dari tabel 4 diketahui bahwa rata-rata persentase respon siswa yang diperoleh sebesar 88% dan termasuk dalam kategori sangat positif. Artinya, respon siswa sangat positif terhadap model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) berbantuan video etnosains pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN 4 Selakau.

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rosyada (2021), diketahui bahwa

model pembelajaran SSCS dapat memberikan respon yang positif dalam kegiatan pembelajaran. Kemudian, hasil penelitian yang dilakukan oleh Sari, dkk (2023), diketahui bahwa respon siswa terhadap video pembelajaran berbasis etnosains menunjukkan hasil angket dengan kategori baik.

Pada penelitian ini menunjukkan kategori sangat positif berarti siswa mudah memahami materi yang disampaikan, IPAS lebih menarik untuk dipelajari, lebih termotivasi untuk belajar, menyukai pembelajaran IPAS, lebih menarik untuk dipelajari, senang belajar, dan dan membuat siswa lebih aktif.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil perhitungan data penelitian dan pembahasan secara umum dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran SSCS berbantuan video etnosains memiliki pengaruh yang tinggi terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi bunyi kelas V SDN 4 Selakau.

1. Terdapat perbedaan hasil belajar kognitif yang signifikan antara siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran SSCS berbantuan video etnosains

- dengan siswa yang diajarkan menggunakan pembelajaran konvensional pada pembelajaran IPAS materi bunyi kelas V SDN 4 Selakau dengan berdasarkan hasil perhitungan *t-Test:Two-Sample Assuming Equal Variances* diperoleh $t_{hitung} = 10,98 > t_{tabel} = 2,01$.
2. Model pembelajaran SSCS berbantuan video etnosains berpengaruh tinggi terhadap hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran IPAS materi bunyi kelas V SDN 4 Selakau dengan hasil perhitungan *Effect Size (ES)* yaitu $ES = 0,81 > 0,8$ berada pada kategori tinggi.
 3. Terdapat peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah diberikan model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share (SSCS)* berbantuan video etnosains yang ditunjukkan dengan hasil perhitungan *N-gain* yaitu $N-gain = 0,72 > 0,7$ berada kategori tinggi.
 4. Respon siswa terhadap model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share (SSCS)* berbantuan video etnosains mata pelajaran IPAS kelas V SDN 4 Selakau menunjukkan persentase respon siswa sebesar 88% dengan kategori sangat positif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abadi, A. P. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran SSCS untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas VI SDN 75 Malewang Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar).
- Assidiqi, H. (2015). Membentuk karakter siswa melalui model pembelajaran search, solve, create, and share. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 45-55.
- Eliza, R., & Aulia, F. (2017). Pembelajaran Matematika dengan Model Search, Solve, Create and Share (SSCS) di MAN 1 Muara Labuh. *Math Educa Journal*, 1(2), 200-210.
- Falah, C. M. N., Windyariani, S., & Suhendar, S. (2018). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Search, Solve, Create, and Share (SSCS) Berbasis Etnosains. *Didaktika Biologi: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 2(1), 25-32.
- Hewi, L., & Shaleh, M. (2020). Refleksi hasil PISA (the programme for international student assesment): Upaya perbaikan bertumpu pada pendidikan anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 4(01), 30-41.
- Prawindaswari, 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 SD Gugus VI Kecamatan Sukasada Kabupaten Buleleng Tahun Ajaran 2014/2015. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 3(1).
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Rafianti, I., Iskandar, K., & Haniyah, L. (2020). Pembelajaran Search, Solve, Create and Share (SSCS) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Disposisi Matematis Siswa. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 4(1), 97-110.
- Rosidah, A., & Putri, T. G. (2020). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran search, solve, create, and share (sscs). In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 2, pp. 56-60).
- Rosyada, A. (2021). *Pengaruh model pembelajaran search, solve, create and share (sscs) terhadap kemampuan kognitif peserta didik pada konsep dinamika rotasi dan keseimbangan benda tegar* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Sari, A. N., Rahmawati, S., Rahmawati, A., & Nugraha, Y. A. (2023). Efektivitas Video Pembelajaran Berbasis Etnosains terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 1 Kudus. *JURNAL ANALISIS ILMU PENDIDIKAN DASAR*, 4(2), 46-52.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Susilawati, S., & Rosidah, A. (2020). Model Pembelajaran Sscs (Search Solve Create And Share) Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 2, pp. 17-25).
- Tohardi, Ahmad. (2019). *Pengantar Metodologi Penelitian Sosial Plus*. Pontianak: Tanjungpura University Press.
- Fatiya, M. R., Partaya, P., & Dewi, N. K. (2019). Penerapan Model Search, Solve, Create, Share (Sscs) pada Materi Perubahan Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa Di Sm. *Bioma: Jurnal Ilmiah Biologi*, 8(1), 291-303.