

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS)

Metode pembelajaran SSCS memberikan kontribusi yang signifikan bagi siswa. Dengan terlibat aktif dalam prosesnya, peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai suatu permasalahan beserta langkah-langkah pemecahannya.

a. Pengertian Model Pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS)

Model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) merupakan suatu pendekatan yang berfokus pada kegiatan pemecahan masalah. Pendekatan ini menuntun peserta didik untuk berperan aktif dalam menemukan jawaban atas permasalahan yang diberikan, sehingga mereka dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi melalui pengalaman belajar yang bersifat langsung dan aplikatif (Islami dkk., 2023, hlm. 151). Dengan kata lain, keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran membuat mereka memiliki pemahaman yang lebih menyeluruh tentang masalah dan cara penyelesaiannya.

Baroto menjelaskan bahwa model pembelajaran SSCS menggunakan pendekatan pemecahan masalah yang bertujuan untuk melatih kemampuan berpikir kritis dan analitis peserta didik serta memperdalam pemahaman mereka terhadap konsep-konsep ilmiah (Afifah dkk., 2019, hlm. 146). Dengan demikian, model ini berfokus pada pengembangan pemahaman konseptual serta keterampilan berpikir tingkat tinggi melalui kegiatan pemecahan masalah.

Model SSCS juga berperan sebagai pendekatan yang membimbing peserta didik dalam mengidentifikasi, mengaitkan, dan menganalisis suatu permasalahan hingga menemukan solusi yang tepat. Proses pembelajaran

dilakukan secara aktif melalui diskusi kelompok, yang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk berpikir kritis dan kolaboratif (Ramadhani & Fuadiyah, 2023, hlm. 36). Oleh karena itu, model SSCS dapat mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dan berpikir kritis dalam menemukan, menelaah, serta menyelesaikan permasalahan melalui kegiatan diskusi yang bersifat kolaboratif. Selain itu, Astuti dkk juga menambahkan bahwa model SSCS menekankan penerapan pendekatan ilmiah yang mengedepankan pola berpikir sistematis, logis, terstruktur, dan tepat (Ramadhani & Fuadiyah, 2023, hlm. 36).

Secara keseluruhan, model pembelajaran SSCS merupakan pendekatan berbasis pemecahan masalah yang berpusat pada siswa. Melalui empat tahap utama *search*, *solve*, *create*, dan *share*, peserta didik dilatih untuk menemukan, menganalisis, merancang solusi, serta mempresentasikan hasilnya secara sistematis. Dengan demikian, penerapan SSCS tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep dan kemampuan berpikir kritis, tetapi juga mengembangkan keterampilan kolaborasi, komunikasi, serta penerapan metode ilmiah dalam kerja kelompok.

b. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS)

Setiap model pembelajaran mempunyai keunggulan dan kelemahannya masing-masing, tidak terkecuali model SSCS. Meilindawati mengemukakan beberapa kelebihan dari model pembelajaran SSCS, di antaranya:

- 1) Proses pembelajaran dimulai dengan menghadapkan peserta didik pada permasalahan nyata yang relevan, sehingga dapat menumbuhkan rasa ingin tahu, minat, serta meningkatkan partisipasi mereka dalam kegiatan belajar.
- 2) Model pembelajaran ini menekankan keaktifan siswa dalam bekerja sama secara berkelompok. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberi ruang bagi siswa untuk menemukan solusi atas permasalahan

secara mandiri, sehingga kemampuan berpikir kritis mereka dapat terasah dan berkembang.

- 3) Penerapan model SSCS menghadirkan beragam kegiatan seperti diskusi, eksperimen, dan presentasi kelompok. Variasi aktivitas tersebut menjadikan proses belajar lebih menarik dan tidak monoton (Meilindawati & Andriani, 2020, hlm. 95).

Selain itu, Nurfaizah dkk mengatakan bahwa penerapan model pembelajaran SSCS tidak hanya efektif untuk tujuan utamanya, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan berbagai kemampuan peserta didik, seperti yang dikatakan Wahyuningtias (Nurfaizah dkk., 2023, hlm. 3). Kemampuan-kemampuan yang dikembangkan tersebut adalah:

- 1) Memberikan pengalaman langsung dalam memecahkan suatu permasalahan.
- 2) Memantapkan pemahaman konsep-konsep yang dipelajari melalui penerapan pembelajaran yang bermakna.
- 3) Pembentukan sikap tanggung jawab, kemandirian, serta kemampuan bekerja sama dan berkomunikasi secara baik dalam menyampaikan gagasan. Kemampuan-kemampuan tersebut penting bagi peserta didik dalam menghadapi perkembangan diri dan beradaptasi di lingkungan sosial yang sesungguhnya.

Namun demikian, model SSCS juga memiliki sejumlah kekurangan. Salah satunya adalah kesulitan dalam menentukan tingkat kesulitan soal yang sesuai dengan kemampuan siswa serta keterbatasan sumber belajar, sehingga menuntut guru memiliki kompetensi dan wawasan yang luas (Nurfaizah dkk., 2023, hlm. 3-4). Selain itu, dari pihak peserta didik, kelemahan terlihat karena sebagian siswa belum terbiasa dengan model pembelajaran ini, sehingga mereka cenderung kurang aktif dan lebih banyak berperan sebagai pendengar atau hanya mencatat penjelasan yang diberikan oleh guru maupun rekan sekelas (Khairunnisa dkk., 2023, hlm. 324).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran SSCS memiliki beberapa kelemahan. Kelemahan tersebut meliputi tantangan dalam menentukan tingkat kesulitan soal dan minimnya sumber belajar, yang mengharuskan guru berkompeten dan berpengalaman. Di sisi lain, siswa yang belum adaptif dengan model ini pun menjadi kurang aktif karena hanya bersikap pasif dengan mendengarkan dan mencatat, sehingga partisipasi mereka dalam pembelajaran belum maksimal.

c. Tahapan-Tahapan Model Pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS)

Menurut Risnawati (Khairunnisa dkk., 2023, hlm. 321-322) dalam penerapan model pembelajaran SSCS, peserta didik melalui empat tahapan berikut untuk memecahkan masalah:

- 1) Tahap *search*, pada tahap ini peserta didik dilatih untuk memperoleh pengetahuan secara mandiri dengan mengeksplorasi informasi dari beragam sumber yang tersedia. Peserta didik akan terdorong untuk aktif saling bertukar pendapat atau ide mengenai hal-hal yang belum mereka pahami.
- 2) Tahap *solve*, pada tahap ini peserta didik dilatih untuk mengasah keterampilan berpikir mereka. Secara praktis, peserta didik menghimpun dan mengkaji informasi yang telah mereka peroleh, lalu menyusun strategi untuk menyelesaikan masalah, serta berdiskusi untuk merumuskan hipotesis sebagai jawaban sementara. Tahap ini juga berperan dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, terutama dalam hal bekerja sama dengan kelompok, memberikan penjelasan yang disertai dasar asumsi, menganalisis permasalahan secara mendalam, serta mengemukakan alasan secara logis.
- 3) Tahap *create*, pada tahap ini peserta didik didorong untuk menghasilkan suatu ide atau gagasan dalam merumuskan solusi atas suatu masalah. Ide atau gagasan tersebut diwujudkan dalam sebuah produk akhir, yaitu berupa hasil analisis yang menjawab permasalahan yang diberikan.
- 4) Tahap *share*, pada tahap akhir ini peserta didik dilatih untuk menyampaikan hasil diskusi mereka, yang mencakup solusi dan kesimpulan dari permasalahan, dengan penuh rasa percaya diri. Dalam pelaksanaannya, tahap ini dilakukan peserta didik melalui kegiatan presentasi, sesi tanya jawab, dan saling memberikan tanggapan.

Berdasarkan Efenie dan Hozairi (Islami, N. I., Sastromiharjo, A., Kurniawan, 2023, hlm. 152) langkah-langkah dalam model pembelajaran SSCS adalah sebagai berikut:

- 1) *Search* (Mencari): Pada tahap ini, peserta didik mengumpulkan informasi terkait topik pembelajaran dari berbagai sumber, baik itu buku, internet, maupun hasil wawancara.
- 2) *Solve* (Menyelesaikan): Pada tahap ini, peserta didik diminta untuk menyelesaikan permasalahan atau tugas yang berkaitan dengan topik yang telah dipelajari, yang dapat dikerjakan secara individu maupun secara berkelompok.
- 3) *Create* (Membuat): Dalam tahap ini, peserta didik menghasilkan sebuah produk atau karya yang menunjukkan pemahaman mereka atas topik tersebut. Karya tersebut dapat berwujud presentasi, poster, atau video.
- 4) *Share* (Berbagi): Pada tahap akhir, peserta didik membagikan produk yang telah dibuat dengan cara mempresentasikannya di hadapan kelas atau kelompok lain. Selain itu, peserta didik juga dapat saling memberikan tanggapan atau umpan balik terhadap karya yang telah disajikan.

Berdasarkan penjelasan Pizzini (Khairunnisa dkk., 2023, hlm. 322)

tahapan-tahapan dalam model pembelajaran Search, Solve, Create, and Share (SSCS) diuraikan secara lebih rinci sebagai berikut:

- 1) *Search*: tahap ini bertujuan untuk mengaktifkan pengetahuan awal peserta didik. Pada prosesnya, peserta didik menuliskan informasi yang telah dimiliki dan relevan dengan permasalahan yang diberikan; melakukan pengamatan serta analisis terhadap informasi tersebut; merumuskan pokok persoalan melalui penyusunan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan; dan menyimpulkan informasi menjadi berbagai gagasan potensial sebagai dasar dalam mencari solusi masalah.
- 2) *Solve*: yaitu tahap untuk menetapkan kriteria yang akan dipakai dalam memilih sejumlah alternatif solusi; menyusun hipotesis atau dugaan awal mengenai beberapa solusi yang mungkin diterapkan; mempertimbangkan segala kemungkinan atau konsekuensi yang dapat timbul dari penggunaan solusi tersebut; serta menyusun rencana penyelesaian masalah yang detail, termasuk solusi mana yang akan dipilih.
- 3) *Create*: yaitu tahap untuk mengeksekusi penyelesaian masalah sesuai dengan rencana yang telah disusun; memverifikasi dan menguji kebenaran solusi yang diperoleh untuk memastikan keakuratannya; mendeskripsikan atau membuat bagan alur dari proses penyelesaian masalah; serta mempersiapkan seluruh hasil kerja untuk dipresentasikan di depan orang lain.
- 4) *Share*: yaitu tahap untuk menyajikan solusi yang telah dibuat kepada teman sekelompok atau kelas; mempromosikan atau menyampaikan argumentasi mengenai keunggulan solusi tersebut; mengevaluasi segala tanggapan dan masukan yang diterima dari teman lainnya; serta melakukan refleksi terhadap peran dan keaktifannya sebagai pemecah

masalah setelah mendapatkan umpan balik dari pendidik dan rekan-rekan.

Demikianlah keempat tahapan dalam model pembelajaran SSCS, yang terdiri dari *Search* (mencari), *Solve* (memecahkan), *Create* (menciptakan), dan *Share* (berbagi).

2. *Microsoft Sway*

Kemajuan teknologi digital mengubah bidang pendidikan dan presentasi. *Microsoft Sway* hadir sebagai terobosan untuk menyajikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.

a. Pengertian *Microsoft Sway*

Microsoft Sway adalah sebuah platform daring dari Microsoft yang dirancang untuk memudahkan pembuatan dan pembagian berbagai jenis konten dinamis, seperti presentasi, laporan, dan materi pembelajaran. Aplikasi ini diluncurkan pada tahun 2014 setelah melalui proses pengembangan sekitar sepuluh bulan. Dengan fitur-fitur unggulannya yang mencakup integrasi berbagai media, desain yang menyesuaikan dengan perangkat yang digunakan, dan kemudahan dalam berbagi, *Sway* menjadi alat yang sangat efektif dan efisien, khususnya dalam bidang pendidikan (Hapsan & Muthahharah, 2024, hlm. 12).

Sway sebenarnya merupakan aplikasi web, sehingga pengguna tidak perlu menginstalnya di komputer (Ardian dkk., 2020, hlm. 68). *Microsoft Sway* adalah aplikasi presentasi interaktif yang gratis. Dengan aplikasi ini, pengguna dapat dengan mudah membuat dan membagikan materi presentasi yang memiliki tampilan memukau. Caranya pun sederhana, yaitu hanya dengan menyisipkan berbagai konten seperti teks, gambar, serta video.

Selain itu, Sudarwati dan Indhiarti (Rokmania & Andreastya, 2023, hlm. 64) mengatakan bahwa, sebagai media presentasi digital, *Microsoft Sway* sangat memungkinkan untuk dijadikan alat pembelajaran yang efektif dan interaktif bagi anak-anak usia 7-12 tahun.

Dari uraian tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa Microsoft Sway merupakan aplikasi gratis berbasis web dari Office yang dirancang untuk merancang presentasi, laporan, dan bahan ajar interaktif secara praktis. Keunggulannya terletak pada kemampuannya menggabungkan berbagai media (teks, gambar, video) dalam desain yang responsif dan menarik. Karena fitur multimedia inilah, Sway dinilai sangat efektif sebagai media pembelajaran untuk mendorong keterlibatan siswa dalam proses belajar.

b. Kelebihan *Microsoft Sway*

Sebagai media dan bahan ajar, Microsoft Sway memiliki banyak keunggulan. Fungsi-fungsinya, seperti yang diungkapkan Untari dkk., mencakup pengunggahan materi pembelajaran, distribusi tugas dan pengumuman, serta kemampuan untuk mengunduh dan mengevaluasi tugas yang dikumpulkan peserta didik (Untari dkk., 2023, hlm. 239).

Kemudahan dan kecepatan akses informasi merupakan kelebihan lain dari Microsoft Sway. Platform ini memungkinkan pengguna untuk menyatukan konten teks, visual, audio, dan video ke dalam suatu presentasi yang dinamis. Ditambah lagi, Sway dapat mengakomodasi berbagai format file dan lampiran, serta terintegrasi dengan produk *Google* seperti *Docs*, *Sheets*, *Forms*, Kalender, dan YouTube (Untari dkk., 2023, hlm. 239). Fitur-fitur ini pada akhirnya memudahkan pembuatan materi yang menarik dan interaktif.

Kemudahan dalam mengelola data pembelajaran, seperti rekapan kehadiran dan tugas peserta didik, dapat diperoleh guru dengan menambahkan Microsoft Form yang sudah disiapkan ke dalam aplikasi Sway (Hapsan & Muthahharah, 2024, hlm. 12).

Microsoft Sway memiliki banyak manfaat dan kelebihan bagi pendidikan, terutama kemampuannya sebagai alat efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menyajikan materi yang interaktif dan menarik.

c. Kekurangan *Microsoft Sway*

Di balik berbagai kelebihannya, *Microsoft Sway* memiliki kekurangan, yakni hanya dapat dioperasikan secara daring. Kondisi ini mengharuskan pengguna, baik guru maupun peserta didik, memiliki koneksi internet yang stabil. Seperti yang dinyatakan oleh Ardian, ketergantungan pada internet merupakan satu-satunya kelemahan utama dari platform ini (Ardian dkk., 2020, hlm. 73). Keterbatasan *Microsoft Sway*, seperti yang diungkapkan Mujahidin dkk, adalah ketidakmampuannya beroperasi tanpa koneksi internet. Selain itu, diperlukan pula jaringan yang stabil agar aplikasi ini dapat berfungsi dengan baik (Mujahidin dkk., 2012, hlm. 556). Salah satu keterbatasan utama *Sway* adalah ketergantungannya pada koneksi internet. Pengguna di lokasi dengan akses internet yang terbatas atau tidak stabil akan mengalami kesulitan karena aplikasi ini tidak dapat dibuka atau digunakan tanpa koneksi aktif. Hal ini kontras dengan aplikasi desktop yang berfungsi penuh dalam mode luring.

Dapat disimpulkan bahwa kelemahan utama *Microsoft Sway* adalah aksesnya yang terbatas, yaitu hanya bisa diakses dengan koneksi internet.

3. Menulis

Kemampuan menulis sebagai sebuah kompetensi fundamental berperan krusial dalam mendukung berbagai aspek kehidupan manusia, mulai dari dunia pendidikan, bidang profesional, hingga interaksi sosial.

a. Pengertian Menulis

Menulis adalah keterampilan berbahasa yang paling kompleks dibandingkan keterampilan lainnya. Pendapat ini diperkuat oleh Aisa, dkk. yang menyatakan bahwa menulis adalah kemampuan berbahasa yang paling rumit (Aisa dkk., 2023, hlm. 6). Artinya, kegiatan menulis dianggap sebagai kemampuan berbahasa yang paling rumit. Kerumitan ini muncul karena seorang penulis harus terampil dalam mengelola gagasan, memilah diksi yang sesuai, menerapkan aturan tata bahasa dengan tepat, serta merangkai kalimat dan paragraf yang sistematis dan padu.

Menurut Murray, esensi dari menulis adalah sebuah aktivitas kognitif yang terus berlangsung, dimulai dari tahap percobaan hingga tahap merevisi secara terstruktur (Sukma & Puspita, 2023, hlm. 4). Pendapat serupa diungkapkan oleh Helaluddin dan Awalludin yang menyatakan bahwa kemampuan menulis merupakan jenis keterampilan yang tidak hanya memerlukan bakat, tetapi juga praktik yang dilakukan secara konsisten (Helaluddin & Awalludin, 2020, hlm. 1). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa menulis pada hakikatnya adalah sebuah proses berpikir yang berkelanjutan dan teratur, di mana bakat alami harus didukung dengan latihan yang berkesinambungan untuk mengasah keterampilan tersebut.

Menulis menurut Satata, dkk (Helaluddin & Awalludin, 2020, hlm. 2) merupakan sebuah aktivitas untuk menghasilkan catatan atau informasi dengan memanfaatkan kertas. Hal ini sejalan dengan pendapat Tarigan (Khalid, 2021, hlm. 4) yang mengatakan bahwa menulis pada hakikatnya adalah sebuah aktivitas untuk mengungkapkan pemikiran atau ide dengan memanfaatkan bahasa tulis sebagai sarana penyampainya. Menurut Dalman, menulis merupakan sebuah bentuk komunikasi tertulis yang bertujuan untuk menyampaikan buah pikiran, pesan, maupun informasi kepada orang lain (Helaluddin & Awalludin, 2020, hlm. 2). Inti dari kegiatan menulis bukanlah sekadar merangkai kata-kata, melainkan sebuah proses mental yang mencakup berpikir, menata ide, dan menyusun pemikiran secara terstruktur agar mudah dipahami pembaca. Aktivitas ini memadukan kompetensi berbahasa, daya cipta, dan penguasaan topik. Oleh karena itu, menulis berperan sebagai alat yang krusial dalam komunikasi tertulis untuk berbagai kepentingan, mulai dari pribadi, akademis, hingga profesional.

Dibandingkan dengan keterampilan berbahasa lain, menulis dianggap lebih kompleks. Hal ini disebabkan oleh cakupannya yang tidak terbatas pada aspek teknis semata, seperti pemilihan kata dan penyusunan kalimat,

tetapi juga menuntut adanya proses berpikir yang terstruktur dan berkelanjutan.

b. Tujuan Menulis

Menulis merupakan aktivitas multidimensi dengan beragam maksud dan sasaran. Berbagai pendapat ahli saling melengkapi dalam memaparkan tujuan dari kegiatan menulis. Menurut M. Atar Semi (Khalid, 2021, hlm. 4), tujuan menulis mencakup narasi peristiwa, pemberian arahan, pemaparan informasi, upaya persuasi, dan penyusunan ringkasan. Sementara itu, Elina, Zulkarnaini, dan Sumarno menyatakan bahwa tujuan menulis antara lain untuk menyampaikan informasi, memengaruhi pembaca, memberikan edukasi, serta menghibur (Khalid, 2021, hlm. 4). Berdasarkan kedua pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan menulis adalah sebagai berikut:

- 1) Menulis dapat digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan cerita seperti kisah atau pengalaman agar orang yang membacanya dapat memahami peristiwa dengan jelas cerita yang diceritakan penulis.
- 2) Menulis juga dapat memberikan atau menyampaikan informasi, fakta, atau data secara sistematis sehingga pembaca dapat memperoleh wawasan dan pemahaman baru tentang suatu topik.
- 3) Menulis juga berfungsi sebagai petunjuk untuk memberi arahan atau intruksi kepada pembacanya, contohnya prosedur, panduan, atau manual.
- 4) Menulis juga berfungsi untuk meyakinkan. Hal ini berkaitan dengan konteks persuasif, menulis bertujuan untuk mempengaruhi pembaca agar menyetujui ide atau gagasan tertentu yang disampaikan penulis.
- 5) Selain itu, menulis juga dapat menjadi sarana hiburan bagi pembaca. Contohnya melalui novel, cerpen, puisi dan lain sebagainya.

Sedangkan menurut Helaluddin dan Awalludin, tujuan menulis antara lain adalah a) tujuan informasi atau penerangan, b) tujuan penugasan, c) tujuan estetis, d) tujuan kreatif, dan e) tujuan konsumtif (Helaluddin &

Awalludin, 2020, hlm. 6-7). Berdasarkan lima poin tersebut, dapat diuraikan bahwa tujuan menulis antara lain:

- 1) Menulis dapat digunakan untuk menyampaikan informasi, pengetahuan, atau fakta kepada pembaca secara jelas dan objektif agar mereka memperoleh wawasan baru terhadap suatu topik.
- 2) Menulis karena adanya perintah atau tuntutan tertentu, misalnya menulis karena ada tugas dari guru.
- 3) Menulis sebagai sarana untuk menuangkan keindahan dalam bentuk tulisan dengan gaya bahasa dan ungkapan. Di sini fokusnya bukan hanya pada isi tulisan, melainkan juga pada keindahan bentuk dan cara penyampaian pesan dari penulis.
- 4) Menulis dapat menjadi sarana untuk menciptakan sebuah karya yang orisinal dan imajinatif, seperti cerpen, nove, puisi atau naskah drama.
- 5) Adapun menulis dengan tujuan agar tulisan tersebut dibaca, digunakan, atau dinikmati oleh khalayak umum. Contohnya seperti penulisan artikel, blog, buku populer, dan lain sebagainya.

c. Manfaat Menulis

Menurut buku (Helaluddin & Awalludin, 2020, hlm. 6) aktivitas menulis tidak hanya memiliki beragam tujuan, tetapi juga memberikan banyak keuntungan bagi penulisnya sendiri maupun bagi para pembaca:

- 1) Aktivitas menulis merupakan sebuah jembatan bagi penulis untuk lebih mengenali, mengevaluasi, serta mengembangkan berbagai potensi yang ada dalam dirinya.
- 2) Kegiatan menulis melatih seseorang untuk merumuskan pemikiran secara logis dan sistematis. Dengan kata lain menulis dapat melatih kemampuan berpikir logis dan Menyusun gagasan secara terstruktur sesuai daya nalar penulis.
- 3) Menulis mendorong penulis untuk memperluas pengetahuan serta menghubungkan berbagai wawasan dan fakta yang dimilikinya. Dengan

adanya kegiatan menulis mampu mendorong penulis untuk memperkaya wawasan penulis.

- 4) Aktivitas menulis secara konsisten mampu memunculkan ide-ide baru. Adanya kegiatan menulis dapat memicu inspirasi dan gagasan segar para penulis secara terus-menerus.
- 5) Menulis juga melatih penulis untuk memiliki sudut pandang yang lebih objektif. Dengan adanya kegiatan menulis, penulis dapat diajarkan untuk berpikir lebih jernih.
- 6) Membantu memecahkan permasalahan. Artinya, menulis dapat menjadi sarana refleksi dan analisis yang dapat digunakan untuk mencari solusi atas persoalan yang dihadapi penulis.

Menurut Suparno dan Yunus dalam Sukma dan Puspita (Sukma & Puspita, 2023, hlm. 34), kegiatan menulis memberikan berbagai manfaat yang signifikan. Beberapa di antaranya meliputi peningkatan kecerdasan, pengembangan kreativitas dan inisiatif, penumbuhan rasa percaya diri, serta dorongan dan kemampuan yang lebih besar dalam mencari dan memperoleh informasi.

Secara keseluruhan, menulis dapat memberikan banyak manfaat yang signifikan bagi pengembangan diri penulis. Selain mampu mengasah potensi dan kemampuan yang tertanam dalam diri penulis, menulis juga mampu menambah wawasan dan pengalaman penulis, menumbuhkan kreativitas. Tidak hanya itu, menulis juga dapat menjadi alat penting yang membantu penulis dalam memahami dan memecahkan masalah secara logis dan sistematis. Dengan demikian, kegiatan menulis tidak hanya bermanfaat untuk menyampaikan informasi, tetapi juga sebagai proses intelektual yang mendalam.

4. Teks Berita

Bagi masyarakat, berita merupakan salah satu sarana penting untuk mengetahui aneka peristiwa yang sedang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

a. Pengertian Teks Berita

Dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia pada fase F, siswa mempelajari teks berita. Secara esensial, berita adalah laporan mengenai peristiwa hangat dan terkini yang terjadi dalam masyarakat. Menurut Assegaf (Andani dkk., 2023, hlm. 50), sebuah berita pada hakikatnya adalah laporan mengenai fakta atau ide terkini. Laporan ini menjadi daya tarik bagi publik karena memuat hal-hal yang signifikan, tidak biasa, serta mampu membangkitkan sisi human interest, misalnya emosi, humor, dan ketegangan. Dengan demikian, esensi dari daya tarik sebuah berita adalah kemampuannya untuk menyampaikan informasi terbaru tentang suatu peristiwa.

Sebuah laporan mengenai kejadian terbaru sudah memenuhi syarat untuk disebut berita selama mengandung unsur fakta. Pandangan ini selaras dengan pendapat Effendi yang mendefinisikan berita sebagai sebuah laporan faktual dan ringkas dari suatu peristiwa yang baru saja terjadi (Effendi dkk., 2023, hlm. 2033). Artinya, sebuah laporan tentang kejadian terbaru dapat dianggap sebagai berita jika di dalamnya terdapat fakta yang mendasar.

Menurut pendapat Sari, berita pada dasarnya adalah laporan atau opini mengenai suatu peristiwa yang bersifat aktual atau terkini, menarik, dan penting (Sari dkk., 2023, hlm. 111). Pendapat ini diperkuat oleh Kusumaningrat (Sari dkk., 2023, hlm. 111) yang mendefinisikan berita sebagai informasi terbaru tentang fakta serta opini yang mampu menarik minat khalayak. Intinya, berita adalah sebuah informasi yang memuat fakta-fakta dan opini mengenai suatu kejadian, di mana keberadaan fakta tersebut berfungsi untuk menguatkan kebenaran isi berita sehingga dapat meyakinkan para pembacanya.

Berdasarkan penjabaran di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa teks berita adalah sebuah tulisan yang berisi paparan tentang kejadian yang

sedang hangat, yang didukung oleh berbagai fakta agar informasi yang diberikan dapat dipertanggungjawabkan.

b. Struktur Teks Berita

Keberadaan struktur dalam sebuah berita sangatlah vital karena tanpanya, berita tidak akan menjadi utuh. Menurut buku (Maula dkk., 2024, hlm. 11), struktur berita berfungsi untuk memadukan semua unsur-unsur yang ada. Dengan kata lain, struktur tersebutlah yang menyatukan elemen-elemen berita yang terpisah hingga akhirnya terbentuklah sebuah berita yang lengkap.

Menurut Kemendikbud, struktur sebuah berita mengikuti pola piramida terbalik yang terdiri atas empat bagian. Bagian pertama adalah judul (*headline*) yang memuat inti pokok atau kata kunci dari keseluruhan berita. Bagian kedua adalah teras berita (*lead*) yang berisi informasi-informasi paling penting. Selanjutnya, tubuh berita (*body*) menyajikan detail berita yang tingkat kepentingannya setara dengan teras berita. Bagian penutup adalah ekor berita yang memuat informasi tambahan atau hal-hal yang kurang penting. Struktur empat bagian inilah yang kemudian dikenal dengan sebutan piramida terbalik.

Dalam buku (Maula dkk., 2024, hlm. 12-15) dijelaskan secara rinci mengenai struktur teks berita, yaitu:

1) Judul berita

Bagian ini merupakan intisari dari seluruh berita yang disajikan dalam bentuk kata-kata yang singkat, padat, dan menarik perhatian.

2) Teras berita (*lead*)

Teras berita atau *lead* adalah bagian paling pokok yang memuat unsur-unsur 5W+1H (*what, who, where, when, why, dan how*). Pada bagian ini, minimal harus mengandung empat unsur (*what, who, where, when*), sementara unsur lainnya dapat dijelaskan lebih lanjut di dalam tubuh berita.

3) Tubuh berita (*body*)

Tubuh berita atau *body* merupakan lanjutan dari berita yang berfungsi menguraikan secara lebih detail unsur *why* (mengapa) dan *how* (bagaimana) dari suatu peristiwa.

4) Ekor berita (*tail*)

Ekor berita atau *leg* adalah bagian penutup yang berisi kesimpulan dari berita tersebut. Posisinya berada di akhir karena informasi yang dimuat dianggap tidak terlalu krusial atau tidak memiliki dampak langsung terhadap inti berita.

c. Unsur-Unsur Teks Berita

Unsur-unsur fundamental yang menyusun sebuah teks berita dikenal sebagai 5W+1H, yang merupakan singkatan dari *what* (apa), *where* (di mana), *when* (kapan), *who* (siapa), *why* (mengapa), dan *how* (bagaimana). Dalam bahasa Indonesia, keenam unsur ini biasa disebut dengan istilah adiksimba. Menurut pendapat Maula dan kawan-kawan, keberadaan unsur-unsur ini memiliki dua tujuan utama. Pertama, untuk mempermudah masyarakat dalam memahami informasi yang disampaikan. Kedua, untuk menjaga kejelasan makna serta memastikan kebenaran atau keaslian fakta dalam sebuah berita tetap utuh dan tidak terdistorsi (Maula dkk., 2024, 10). Berikut adalah penjelasan unsur-unsur berita yang disampaikan oleh Nanda (Maula dkk., 2024, hlm. 10-11).

- 1) Apa (*what*): Unsur ini menjelaskan pokok utama atau inti dari suatu peristiwa maupun informasi yang disajikan dalam sebuah berita.
- 2) Di mana (*where*): Unsur ini memberikan keterangan mengenai tempat kejadian peristiwa yang diberitakan. Unsur ini juga berfungsi untuk memberikan konteks ruang atau lokasi pada berita tersebut.
- 3) Kapan (*when*): Unsur ini berfungsi untuk menunjukkan kapan suatu peristiwa terjadi, sehingga menambahkan aspek atau dimensi kronologis terhadap berita tersebut.

- 4) Siapa (*who*): Unsur ini mengidentifikasi para pelaku atau pihak-pihak yang terlibat, baik itu perorangan maupun kelompok, dalam suatu berita.
- 5) Mengapa (*why*): Unsur ini menjabarkan alasan atau faktor-faktor yang menyebabkan suatu peristiwa dapat terjadi.
- 6) Bagaimana (*how*): Unsur ini menggambarkan proses atau kronologi terjadinya suatu peristiwa.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam menulis berita, semua unsur 5W+1H wajib diperhitungkan. Sebab, semua elemen itu saling berkait dan memegang peranan yang sangat penting.

d. Kaidah Kebahasaan Teks Berita

Dalam penulisan sebuah berita, penggunaan kaidah kebahasaan yang tepat menjadi aspek penting yang perlu diperhatikan. Hal ini karena berita berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi kepada masyarakat, sehingga ketepatan dalam pemilihan dan penggunaan bahasa menjadi sangat penting. Menurut Kokasih (Maula dkk., 2024, hlm. 15), kaidah-kaidah kebahasaan dalam teks berita umumnya terlihat dari penggunaan kata atau kalimat yang menjadi ciri khasnya. Dalam buku (Maula dkk., 2024, hlm. 15-17) dijelaskan kaidah-kaidah yang terkandung dalam teks berita yaitu sebagai berikut:

- 1) Penggunaan Kata Baku
Kata baku digunakan dalam teks berita, baik yang disampaikan secara lisan maupun tertulis, tujuannya agar pesan berita dapat dipahami dengan tepat oleh khalayak.
- 2) Penggunaan Kalimat Langsung
Ciri kalimat langsung adalah adanya tanda petik (“...”). Dalam berita, kalimat ini berfungsi untuk menyampaikan kutipan informasi yang diperoleh langsung dari narasumber. Penggunaannya juga bertujuan menegaskan keaslian dan kepastian dari isi berita tersebut.
- 3) Konjungsi Temporal
Konjungsi temporal, yaitu kata penghubung yang menerangkan waktu (seperti: setelah, kemudian, akhirnya, sejak), berperan untuk menunjukkan tingkat keaktualan suatu peristiwa dalam berita.

4) Kata Keterangan/Adverbial

Kata keterangan atau adverbial dalam berita memiliki fungsi untuk memaparkan suatu fenomena atau peristiwa yang sedang diinformasikan. Moeliono (Maula dkk., 2024, hlm. 17) mendefinisikan adverbial sebagai kata yang memberikan penjelasan terhadap verba (kata kerja), adjektiva (kata sifat), atau adverbial lainnya.

5) Verba Pewarta

Kaidah kebahasaan yang juga menjadi ciri khas teks berita adalah verba pewarta. Verba ini dapat diartikan sebagai kata kerja yang digunakan untuk melaporkan atau memberitakan suatu peristiwa.

5. Berpikir Kritis

Pada masa kini, keterampilan berpikir, khususnya berpikir kritis, memiliki peran yang sangat vital. Dengan kemampuan ini, seseorang dapat menganalisis dan mengevaluasi informasi secara jernih, yang pada akhirnya membantu dalam pengambilan keputusan yang baik serta penyelesaian masalah secara efisien.

a. Pengertian Berpikir Kritis

Di era modern ini, penguasaan kemampuan berpikir kritis merupakan suatu hal yang mutlak bagi setiap individu karena keterampilan ini diterapkan dalam hampir seluruh bidang kehidupan. Sejalan dengan pendapat Fryndenberg dan Andone (Lestari & Zakiah, 2019, hlm. 1), di abad ke-21 manusia dituntut untuk tidak hanya berpikir kritis, tetapi juga memiliki literasi digital, informasi, media, serta menguasai teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini semakin menegaskan betapa vitalnya keterampilan berpikir kritis pada masa kini.

Dalam konteks pendidikan, proses berpikir sangat esensial bagi perkembangan siswa. Alec Fisher (Armana dkk., 2020, hlm. 64) mendefinisikan berpikir kritis sebagai sebuah keterampilan yang dapat membangun keyakinan siswa dalam mengambil keputusan penting bagi hidup mereka. Dengan kata lain, kemampuan ini memberikan kontribusi besar, bahkan dalam hal membuat pilihan sehari-hari. Selain itu, Emily R. Lai (Lestari & Zakiah, 2019, hlm. 3) juga mengatakan bahwa berpikir kritis memiliki komponen-komponen keterampilan dalam menganalisis suatu

argumen, membuat sebuah kesimpulan dengan menggunakan penalaran berdasarkan pengamatan maupun logika, membuat penilaian atau evaluasi, serta membuat suatu keputusan dalam memecahkan masalah.

Dari pernyataan-pernyataan di atas dapat dipahami tentang seberapa penting pengaruh keterampilan atau kemampuan berpikir seseorang dalam hidupnya. Oleh karena itu, kemampuan ini harus senantiasa diasah.

b. Manfaat Berpikir Kritis

Menurut Eliana Crespo (Lestari & Zakiah, 2019, hlm. 5), kemampuan berpikir kritis memberikan banyak manfaat yang dapat diterapkan dalam berbagai bidang kehidupan. Manfaat-manfaat tersebut mencakup aspek akademik, dunia kerja, serta kehidupan sehari-hari, yang dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Dalam bidang akademik, kemampuan berpikir kritis sangat penting karena membantu siswa memahami materi pelajaran, membangun argumentasi yang solid untuk diskusi, serta meningkatkan kemampuan analisis dan pemecahan masalah.
- 2) Dalam konteks tempat kerja, keterampilan berpikir kritis bermanfaat untuk mengambil keputusan yang bijaksana dan efektif, serta memudahkan seseorang untuk berkontribusi secara aktif dalam diskusi kelompok.
- 3) Pada ranah kehidupan sehari-hari, berpikir kritis sangat berguna untuk mengambil keputusan yang tepat, baik yang berkaitan dengan persoalan keuangan, kesehatan, maupun masalah-masalah sosial.

Uraian tersebut menyatakan bahwa berpikir kritis memberikan dampak yang besar dan nyata bagi kehidupan, baik di dunia pendidikan maupun dalam interaksi kemasyarakatan.

B. Kerangka Berpikir

Bagan 2.1 Kerangka Pemikiran

Masalah (apakah peserta didik mampu menulis teks berita dan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritisnya?)



Menurut Sugiarni dan Durri (Azzahra dkk., 2023, hlm. 2744) penerapan model pembelajaran SSCS terbukti dapat memberikan peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. Sementara itu, (Suherman dkk., 2019, hlm. 156) menjelaskan bahwa Sway merupakan salah satu aplikasi berbasis web dari Microsoft Office yang berfungsi untuk membuat presentasi multimedia secara daring. Aplikasi Sway termasuk dalam produk *digital storytelling* milik Microsoft yang dapat dimanfaatkan untuk menyusun presentasi, laporan, resume, maupun berbagai dokumen interaktif lainnya dengan tampilan menarik.



Berbantuan model pembelajaran *Search, Solve, Create, And Share* (SSCS), dan penggunaan media *microsot sway* apakah peserta didik akan lebih mudah memahami?



Implementasi Model Pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) dengan Bantuan Media Microsoft Sway dalam Pengembangan Keterampilan Menulis Teks Berita yang Berbasis pada Kemampuan Berpikir Kritis.



Dengan menggunakan model pembelajaran *Search, Solve, Create, And Share* (SSCS) serta dengan bantuan *Microsof Sway* yang digunakan dalam prosesnya, diharapkan terjadi peningkatan terhadap hasil yang dicapai.

C. Asumsi dan Hipotesis

Asumsi dan hipotesis merupakan bagian penting yang mendasari proses analisis dan penarikan kesimpulan dalam sebuah penelitian yang diharapkan mampu mengantarkan pada hasil yang diharapkan.

1. Asumsi

Asumsi adalah dasar atau anggapan yang diterima tanpa pembuktian dalam suatu penelitian. Seperti yang dikatakan (Firdaus dkk., 2023, hlm. 206) bahwa asumsi merupakan sesuatu yang yang dianggap benar, tanpa harus memberikan bukti. Berdasarkan pernyataan tersebut asumsi adalah anggapan dasar yang dapat diterima tanpa harus ada pembuktian terlebih dahulu. Dalam penelitian ini, asumsi dari peneliti yaitu sebagai berikut.

- a) Model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) dapat dijadikan pilihan lain yang feasible disebabkan oleh kemampuannya untuk mengikutsertakan siswa secara langsung dalam mengeksplorasi dan menyelesaikan sebuah persoalan.
- b) *Microsoft sway* bukanlah aplikasi yang dapat diinstal pada PC atau laptop, melainkan hanya aplikasi beebasis web yang hanya dapat diakses secara online. Penggunaan *Microsoft sway* sangat membantu dalam kegiatan pembelajaran karena aplikasi ini bisa digunakan sebagai media presentasi yang bisa menampilkan video, gambar, serta audio.
- c) Teks berita didefinisikan sebagai suatu bentuk tulisan yang memuat pemberitaan tentang kejadian faktual yang baru terjadi dan menarik perhatian masyarakat.
- d) Berpikir kritis adalah proses berpikir secara kritis dalam memecahkan suatu permasalahan hingga dapat menemukan hasil pemecahan dari masalah tersebut serta dapat ditarik kesimpulan.

Asumsi dalam penelitian ini adalah bahwa suatu uji coba perlu dilaksanakan untuk mengevaluasi keefektifan dan kesesuaian hasil dengan tujuan yang ditetapkan. Untuk itu, peneliti merancang sebuah uji coba dengan menerapkan model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) serta

memanfaatkan media Microsoft Sway guna meningkatkan keterampilan menulis teks berita yang bertumpu pada kemampuan berpikir kritis peserta didik.

1. Hipotesis

Menurut Ismael Nurdin dan Sri Hartati (Mulyani, 2021, hlm. 23), hipotesis diartikan sebagai dugaan awal atau kesimpulan sementara dari peneliti mengenai adanya hubungan antara dua variabel atau lebih dalam suatu permasalahan penelitian.

Sementara itu, Sugiyono menjelaskan bahwa hipotesis merupakan dugaan sementara yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah penelitian yang telah disusun dalam bentuk pernyataan (Sugiyono, 2013, hlm. 64).

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah perkiraan awal yang dibuat oleh peneliti dan masih memerlukan pembuktian melalui proses penelitian.

a) Hipotesis Nol

- (1) Tidak ada perbedaan yang bermakna pada keterampilan menulis teks berita antara kelompok siswa yang pembelajarannya menerapkan model *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) dengan media Microsoft Sway dan kelompok siswa yang pembelajarannya tidak melibatkan model serta media tersebut.
- (2) Penggunaan model *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) yang didukung media Microsoft Sway belum dapat dikatakan memiliki pengaruh yang nyata terhadap efektivitas pembelajaran penulisan teks berita.

b) Hipotesis alternatif

- (1) Ada perbedaan yang signifikan dalam kemampuan menulis teks berita antara siswa yang menggunakan model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) dengan bantuan media Microsoft Sway dan siswa yang menggunakan model serta media yang berbeda.
- (2) Penerapan model *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) berbantuan Microsoft Sway dalam pembelajaran menulis teks berita terbukti lebih efektif jika dibandingkan dengan metode ceramah yang menggunakan media PowerPoint.

Berdasarkan paparan di atas, hipotesis dapat diartikan sebagai suatu dugaan awal yang menjabarkan keterkaitan antara berbagai variabel dalam penelitian, misalnya model pembelajaran, media pembelajaran, kemampuan menulis, serta

kompetensi berpikir kritis peserta didik. Sehubungan dengan hal itu, peneliti berencana mengadakan sebuah studi yang melibatkan penerapan model *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) dengan dukungan media Microsoft Sway. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kemampuan menulis teks berita yang sekaligus berfokus pada pengembangan daya berpikir kritis siswa.