

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan zaman yang semakin global menuntut Sumber Daya Manusia (SDM) harus maju dan semakin kreatif (Handayani & Koeswanti, 2021). Hal penting yang seharusnya dipersiapkan dalam tantangan zaman ini salah satunya bidang pendidikan. *World Economic Forum* (Kompas.com, 2016) memaparkan skill yang harus dikuasai siswa agar bisa bersaing dalam dunia kerja di tahun 2020 diantaranya adalah “*complex problem solving, critical thinking, and creativity*”, ini merupakan unsur penting sebagai modal siswa untuk kehidupan yang akan datang”. “Kemampuan pemecahan masalah, berpikir kritis dan berpikir kreatif merupakan hakekat tujuan pendidikan dan menjadi kebutuhan bagi siswa untuk menghadapi dunia nyata” (Risdianto, 2019, hlm. 3). Sejalan dengan pendapat tersebut keterampilan-keterampilan yang perlu diajarkan pada siswa di abad menurut *US Based Partnership for 21st Century* yaitu “*communication, collaboration, critical thinking and creativity*” (Larsson, 2017, hlm. 33).

Menjadi masalah yang ironis ketika lulusan SMA, di usia produktifnya, tidak mengetahui apa yang harus dilakukan setelah mereka lulus nanti. Hal ini menjadikan mereka merasa tidak nyaman dan tidak dihargai walaupun sudah lulus SMA, kemudian mereka cenderung mengikuti kehendak teman-temannya walaupun tanpa arah yang jelas (Purrohman & Sugiono, 2018). Hal ini menjadi tantangan bagi pemangku kepentingan pendidikan, agar dapat membuat kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Upaya yang dapat dilakukan salah satunya dengan meningkatkan kualitas pendidikan. “Pendidikan merupakan aspek yang sangat menentukan bagi kemajuan suatu negara, dimana ketika sistem pendidikan yang maju maka akan berpengaruh juga terhadap kemajuan negara” (Parhan et al., 2020, hlm. 159). Salah satu hal yang perlu diperbaiki dalam dunia pendidikan Indonesia adalah sistem pembelajarannya. “Pada umumnya dalam proses pembelajaran, kemampuan berpikir peserta didik kurang dikembangkan sehingga peserta didik hanya menghafal materi tanpa dilatih untuk mengasah

kemampuan berpikir dan menganalisis masalah” (Girsang, 2014, hlm. 9). Proses pembelajaran kegiatan interaksi antara guru dan siswa merupakan kegiatan yang cukup dominan.

“Faktanya masih banyak pembelajaran yang terpusat pada guru, sedangkan tuntutan di era sekarang pendidikan harus berpusat pada siswa” (Lutfi, 2016, hlm. 88). Hal ini mengakibatkan siswa terlihat kurang aktif dan kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas serta tidak dapat memfasilitasi siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tingginya. Keterampilan tingkat tinggi yang harus dimiliki peserta didik diantaranya keterampilan berpikir kreatif (*creative thinking*), berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving*), berkomunikasi (*communication*), dan berkolaborasi (*collaboration*) (Septikasari, R., & Frasandy, 2018).

Pembelajaran kreatif menjadi kebutuhan dan tujuan dalam peningkatan kualitas pendidikan dan dalam diri siswa. Menurut Cahyaningsih, U., & Ghufron, (2016) salah satu tujuan pendidikan nasional pada Permendikbud adalah mewujudkan siswa menjadi kreatif. Pengembangan kemampuan berpikir yang lebih kreatif dianggap penting dalam revolusi pendidikan (Huang, 2022; Tan, 2015). Keterampilan berpikir kreatif adalah dasar ilmu pengetahuan, yang sangat penting bagi siswa (A. Fatmawati et al., 2019). *Creative thinking* merupakan salah satu variabel permasalahan yang telah dikaji sejak tahun 1931-2023, dan berpikir kreatif ini merupakan salah satu keterampilan yang harus dimiliki siswa pada abad 21. Berpikir kreatif didefinisikan sebagai aktivitas mental yang digunakan untuk membangun, menciptakan ide baru seluas dan bervariasi (Hidayat et al., 2018). Komponen berpikir kreatif yaitu berpikir luwes (*flexible*), berpikir lancar (*fluency*), berpikir orisinal (*originality*), berpikir terperinci (*Elaborasi*). “Berpikir kreatif telah dianggap sebagai fondasi penting bagi siswa, keterampilan penting yang membutuhkan imajinasi, individu dapat dituntun ke banyak kemungkinan ide dan solusi dengan pemikiran kreatif keterampilan” (Rahardjanto, 2019; Rawlinson, 2017, hlm. 80). Berpikir kreatif dipandang sebagai sejenis pemikiran tingkat tinggi yang dibutuhkan siswa untuk menghasilkan, menguraikan dan menyempurnakan ide-ide, tetapi juga untuk berpikir kritis mengevaluasi ide-ide

Widiasari, 2023

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN INKUIRI TERBIMBING TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

mereka dan berdebat tentang efektivitas dan kesesuaian ide-ide yang mereka usulkan (Yang et al., 2020).

Rendahnya tingkat kualitas dan kreatifitas di Indonesia, apabila kita melihat dunia Pendidikan masih sangat memprihatinkan, adapun permasalahan kualitas Pendidikan Indonesia masih rendah tercermin dari data survey yang dilakukan oleh *The Global Creativity Index* (GCI:2015) merilis hasil survey 139 negara, dengan hasil perolehan ranking kreativitas dari sebuah Negara. Indonesia masih sangat tertinggal seperti pada tabel 1.1 berikut

Tabel 1. 1
The Global Creativity Index (GCI:2015)

<i>Rank</i>	<i>Country</i>	<i>Technology</i>	<i>Talent</i>	<i>Tolerance</i>	<i>Global Creativity Index</i>
1	Australia	7	1	4	0,970
115	Indonesia	67	108	155	0,202
139	Iraq	110	-	130	0,032

Sumber: Puspendik 2019

Data ranking Indonesia pada survey di tabel 1.1 memperoleh peringkat terbawah ke 24 dan menempati urutan ke 115 dari 139 negara dengan perolehan nilai teknologi 67, *talent* 108, toleransi 155 dan nilai rata-rata *global creativity index* 0,202, sehingga Indonesia masih berada dalam kategori rendah berkreaitivitas.

Beberapa negara menekankan pentingnya pendidikan kewirausahaan untuk pembangunan ekonomi dan fokus pada nilai yang tertentu pendidikan kewirausahaan (Purrohman & Sugiono, 2018). Penanaman minat wirausaha sejak dini sangat penting untuk dapat membentuk karakter peserta didik menjadi pribadi yang kreatif dan produktif. “Kreativitas merupakan hasil dari proses berpikir kreatif” (Mardhiyana & Sejati, 2016, hlm. 678). Berpikir kreatif merupakan proses mental yang menghasilkan kreativitas berupa gagasan, ide, keterampilan, produk, dan lain-lain sebagai hasil akhir. Keterampilan berpikir kreatif perlu dibangun pada setiap individu karena akan terkait dengan kualitas hidupnya. Seseorang dengan kemampuan berpikir kreatif tinggi akan melihat hidup sebagai pendidikan yang berproses. Akan tetapi tuntutan tersebut tidak sesuai dengan

Widiasari, 2023

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN INKUIRI TERBIMBING TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kondisi yang sebenarnya, seperti hasil penelitian yang oleh dilakukan Taufiq et al., (2021) yang menyatakan bahwa siswa SMA Negeri se Jakarta Timur perlu meningkatkan prestasi belajarnya dalam mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan, masih ada 40% siswa yang memiliki nilai dibawah rata-rata sehingga dikategorikan kurang baik. Oleh karena itu, perlu penelitian lebih lanjut.

Rendahnya prestasi belajar siswa terjadi sebagai akibat dari pembelajaran yang dilakukan oleh tenaga pengajar (Sopiansah, V. A. et al., 2019). Kemampuan berpikir kreatif peserta didik dapat dilihat dari perolehan nilai peserta didik (Edora, 2014). Berikut tabel mengenai hasil belajar siswa SMA Negeri 21 Jakarta yang tergolong rendah:

Tabel 1. 2
Rata-rata Hasil Penilaian Akhir Semester Ganjil 2022/2023

No	Kelas	Rata-rata	KKM
1	XI 1	72,8	75
2	XI 2	77,1	75
3	XI 3	75,8	75
4	XI 4	73,2	75
5	XI 5	77,9	75
6	XI 6	74,3	75
7	XI 7	76,5	75

Tabel 1.2 dapat diketahui kelas XI 1, kelas XI 4 dan kelas XI 6 tidak mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) dengan kriteria dengan rata-rata dibawah 75, sedangkan untuk 4 kelas lainnya mencapai tingkat ketuntasan minimum. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan beberapa pendidik di SMAN 21 Jakarta, masalah yang kerap muncul adalah kurangnya keterampilan siswa dalam menyelesaikan soal-soal yang mengharuskan pemikiran tingkat tinggi. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan beberapa pendidik di SMAN 21 Jakarta, masalah yang kerap muncul adalah kurangnya keterampilan siswa dalam menyelesaikan soal-soal yang mengharuskan pemikiran tingkat tinggi. Temuan ini juga terungkap saat peneliti menghadiri pertemuan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Jakarta Timur, di mana mereka

Widiasari, 2023

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN INKUIRI TERBIMBING TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

membahas soal-soal yang akan digunakan untuk Penilaian Akhir Semester (PAS) siswa. Dalam diskusi tersebut, ditemukan bahwa sebagian besar soal yang dibahas masih termasuk dalam kategori rendah (LOTS).

Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Hidayat, et al., (2018) menyebutkan bahwa tes yang digunakan di sekolah belum berorientasi pada keterampilan berpikir kreatif dan pemecahan masalah. Siswa mengungkapkan bahwa dalam pelajaran kewirausahaan kurang optimal dalam mempelajarinya dikarenakan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Kurangnya interaksi yang cukup antara guru dan siswa dalam berbagai bentuk komunikasinya, pembelajaran aktif menyelidiki dimana pembelajaran saat ini disarankan agar siswa harus lebih aktif dengan cara memberikan berbagai pertanyaan yang ingin diketahui jawabannya dan pembelajaran dengan contoh nyata, dimana saat ini contoh yang diberikan sesuai dengan konteks kehidupan sehari-hari dan relevan dengan bahan yang diajarkan (Suciono et al., 2021).

Hal ini juga dikuatkan dengan hasil pra penelitian terkait dengan hasil belajar peserta didik yang tergolong rendah:

Tabel 1. 3
Rata-Rata Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Siswa Kelas XI di SMAN 21 Jakarta

Kelas	Jumlah Siswa	Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif (%)				Rata-rata
		Berpikir luwes (<i>flexible</i>)	Berpikir Lancar (<i>fluency</i>)	Berpikir Orisinal (<i>originality</i>)	Berpikir Terperinci (<i>Elaborasi</i>)	
XI 1	36	47%	48,6%	47%	42%	46%
XI 4	37	47%	47%	49%	47%	47%

Sumber: Data diolah oleh peneliti

Pengolahan data pada tabel 1.3 merupakan hasil dari jumlah siswa menjawab benar pada setiap item soal dibagi dengan jumlah siswa dikali 100%. Pada data tersebut terlihat bahwa rata-rata nilai siswa masih di bawah 50%. Hal tersebut menunjukkan bahwa tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa masih rendah. Berdasarkan hasil pra-penelitian tersebut, maka peneliti menganggap perlunya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dapat diasumsikan sebagai dasar pembangunan dan perbaikan mutu pendidik.

Widiasari, 2023

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN INKUIRI TERBIMBING TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Taksonomi Bloom pada bidang Pendidikan mengklasifikasikan kemampuan berpikir dari tingkat rendah sampai dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Dalam perkembangannya, taksonomi Bloom mengalami revisi oleh Anderson dan Krathwohl yang mengklasifikasikan “proses kognitif menjadi enam kategori, yaitu ingatan (*remembering*), pemahaman (*understanding*), aplikasi (*applying*), analisis (*analyzing*), evaluasi (*evaluating*), dan kreatifitas (*creating*)” (Handayani & Koeswanti, 2021, hlm. 10).

Beberapa penelitian diperoleh data bahwa sebagian siswa mengalami masalah terkait dengan hal rendahnya kemampuan berpikir kreatif. Penelitian yang dilakukan oleh Puspita et al., (2018) menyebutkan bahwa kegiatan belajar di kelas sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan mengungkapkan buah pikirannya secara verbal maupun tulisan dan pendidik jarang mengembangkan kreativitas peserta didiknya, sehingga selama pembelajaran berlangsung ada peserta didik yang aktif dan banyak pula peserta didik yang pasif. Sejalan dengan hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa “kemampuan berpikir kreatif siswa-siswa di Indonesia sangat rendah” (Widana & Septiari, 2021, hlm. 210). “Penelitian yang dilakukan oleh juga menyatakan bahwa masih rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa SMP” (Darusman, 2014, hlm. 164).

Pendidikan harus dapat meningkatkan dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik agar dapat bersaing dalam dunia yang semakin maju serta untuk menghadapi tantangan dan peluang industri 4.0 sehingga dapat mencegah berbagai dampak negatif dalam kehidupan masyarakat, salah satunya rendahnya kualitas sumber daya manusia sehingga meningkatnya pengangguran dan tenaga kerja tidak produktif. Dalam rangka menghadapi tantangan revolusi industri 4.0 diperlukan Pendidikan yang bermutu dan sesuai perkembangan abad 21. Salah satu upaya perubahan yang dilakukan oleh pemerintah dengan menyesuaikan tujuan pendidikan nasional agar insan Indonesia dapat bersaing dan cakap dalam memecahkan masalah dalam rangka memasuki abad 21 yang sarat akan persaingan global dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta informasi yang kian pesat.

Berdasarkan permasalahan dan tantangan tersebut diperlukan suatu strategi yang dapat mendorong kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran yang tepat akan membuat kemampuan berpikir kreatif siswa menjadi lebih baik. Sejalan dengan penelitian Meika & Sujana (2017, hlm. 1412) “untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa SMA perlu menerapkan suatu metode pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan berpikir kreatif”. “Terdapat beberapa strategi dalam pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa, siswa juga dapat berpartisipasi dan berperan aktif, siswa juga dapat dilatih dalam bernalar, menganalisa, serta mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dalam memecahkan suatu masalah” (Khomsiatun, S., & Retnawati, 2015, hlm. 94).

Untuk mengatasi permasalahan pada penelitian ini peneliti melakukan pendekatan teori dari Vygotsky yang mana Grand Teori yang digunakan adalah teori konstruktivisme. Belajar adalah sebuah proses yang melibatkan dua elemen penting. Pertama, belajar merupakan proses secara biologis sebagai proses dasar. Kedua, proses secara psikososial sebagai proses yang lebih tinggi dan esensinya berkaitan dengan lingkungan sosial budaya. Tujuan penggunaan pendekatan konstruktivistik dalam pembelajaran adalah untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa agar siswa memiliki kemampuan dalam menemukan, memahami, dan menggunakan informasi atau pengetahuan. Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa proses pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran bermakna (*joyfull learning*) dimana proses pembelajaran harus difokuskan pada mengkonstruksi pengetahuan. Vygotsky memandang bahwa setiap individu memiliki kemampuan untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuannya dengan jalan berinteraksi secara terus menerus dalam lingkungannya. Menurut Siregar & Nara (2014, hlm. 39) “peranan guru pada pendekatan konstruktivisme ini lebih sebagai mediator dan fasilitator bagi peserta didik”. “Dalam kegiatannya guru menyediakan pengalaman belajar yang memungkinkan peserta didik bertanggung jawab, mampu mengekspresikan gagasannya, disamping itu sudah menjadi kewajiban bagi guru untuk menciptakan

pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif” (Happy, 2014, hlm. 49).

Pada masa revolusi industri 4.0 ini pembelajaran berubah menjadi belajar berbasis project (*project based*) dan masalah (*problem based*), penyelidikan (*inquiry*) dan desain (*design*), dan menemukan (*discovery*) (Sopiansah, 2019). Guru perlu merancang pembelajaran yang mampu membangkitkan potensi siswa dalam menggunakan kemampuan berpikirnya. Metode pembelajaran yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk menemukan sendiri pengetahuannya serta berperan aktif dalam pembelajaran sehingga mampu memahami konsep dengan baik dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif adalah strategi pembelajaran inkuiri. Metode pembelajaran yang secara langsung melibatkan peserta didik untuk berpikir, mengajukan pertanyaan, melakukan eksplorasi dan eksperimen sehingga siswa mampu menyajikan solusi atau ide yang bersifat logis serta ilmiah adalah metode inkuiri (Rahayu et al., 2022). Jenis pembelajaran ini berfokus pada siswa sehingga membuat siswa aktif dan langsung dengan penelitian yang mengacu pada bentuk pembelajaran didorong oleh proses pendidikan. “Metode pembelajaran inkuiri memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat dengan berbagai pengalaman”. (Healey & Tuneel 2004, hlm. 11). Strategi pembelajaran ini juga sejalan dengan Kurikulum 2013 yang menekankan pada dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran, yaitu menggunakan pendekatan ilmiah (*scientific approach*). Inkuiri terbimbing (*Guided Inkuiri*) merupakan kegiatan inkuiri dimana siswa diberikan kesempatan untuk bekerja merumuskan prosedur, menganalisis hasil, dan mengambil kesimpulan secara mandiri, sedangkan dalam hal menentukan topik, pertanyaan, dan bahan penunjang adalah guru sebagai fasilitator. “Siswa cenderung untuk mendapatkan manfaat dalam hal pembelajaran dan pemahaman misalnya, melalui berbagai bentuk pembelajaran aktif” (Healey & Thunell, 2004, hlm, 11). Tujuan utama metode inkuiri adalah mengembangkan kemampuan berpikir, sehingga metode ini selain berorientasi pada hasil belajar, juga berorientasi pada proses belajar. Oleh karena itu kriteria keberhasilan dari proses pembelajaran dengan menggunakan metode inkuiri bukan ditentukan oleh sejauh mana siswa menguasai materi

Widiasari, 2023

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN INKUIRI TERBIMBING TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pelajaran, tetapi sejauh mana siswa beraktivitas mencari dan menemukan sendiri. Menurut Utari (2013, hlm 3), “metode-metode tersebut mengajarkan kepada peserta didik untuk mengenal masalah, merumuskan masalah, mencari solusi, menguji jawaban sementara dengan melakukan penyelidikan (menemukan fakta-fakta melalui penginderaan), dan pada akhirnya menarik kesimpulan dan menyajikan secara lisan maupun tertulis”.

Pembelajaran yang mampu melatih peserta didik berpikir tinggi adalah pembelajaran yang berbasis pemecahan masalah penggunaan metode pembelajaran *problem solving* dapat membuat siswa menjadi lebih kreatif (Avico et al., 2019). Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Dakhi, (2022, hlm. 8) yang menunjukkan hasil bahwa “metode pembelajaran *problem solving* dapat meningkatkan kreativitas dan prestasi pembelajaran mahasiswa pada mata kuliah Pengantar Teknologi Informasi”. Penerapan metode pembelajaran *problem solving* ini dirasa cocok untuk meningkatkan kreativitas berpikir siswa pada mata pelajaran kewirausahaan, karena menuntut siswa untuk berperan secara aktif untuk pemecahan masalah dalam proses pembelajaran. Pemecahan masalah dalam pembelajaran perlu dilakukan suatu upaya berupa perbaikan strategi pembelajaran yaitu mengubah metode pembelajaran yang dapat memfasilitasi terjadinya komunikasi antara siswa dengan siswa dan guru dengan siswa, sehingga mampu menumbuhkan kemampuan berpikir siswa.

Upaya untuk meningkatkan tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa, berdasarkan penjelasan dan penelitian terdahulu, inkuiri terbimbing variabel input merupakan faktor penting yang dapat mempengaruhi tingkat berpikir kreatif siswa. Berdasarkan pemaparan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih dalam tentang permasalahan yang sedang terjadi dengan judul “**Pengaruh Metode Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa**”

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Rumusan masalah yang penulis angkat terhadap latar belakang yang telah dipaparkan sebagai berikut:

Widiasari, 2023

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN INKUIRI TERBIMBING TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Apakah terdapat perbedaan tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah menggunakan metode pembelajaran inkuiri terbimbing
2. Apakah terdapat perbedaan tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas kontrol sebelum dan sesudah menggunakan metode *problem solving*?
3. Apakah terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen sesudah menggunakan metode pembelajaran inkuiri terbimbing dengan kelas kontrol yang menggunakan metode *problem solving*

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian diatas, maka tujuan penelitian yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Perbedaan tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah menggunakan metode pembelajaran inkuiri terbimbing
2. Perbedaan kemampuan tingkat berpikir kreatif siswa pada kelas kontrol sebelum dan sesudah menggunakan metode pembelajaran *problem solving*
3. Perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen sesudah menggunakan metode pembelajaran inkuiri terbimbing dengan kelas kontrol yang menggunakan metode *problem solving*

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat penelitian ini yaitu:

1. Memberikan tambahan informasi tentang penggunaan inkuiri terbimbing dan *problem solving* dalam kegiatan belajar mengajar.
2. Menjadi alternatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa SMA dengan menerapkan inkuiri terbimbing dan *problem solving*.
3. Memberikan dukungan empiris terhadap teori dan konsep metode pembelajaran inkuiri terbimbing dan *problem solving* yang mendorong siswa untuk belajar secara konstruktif dan mandiri.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis manfaat penelitian ini yaitu:

1. Dapat memberikan gambaran mengenai penggunaan metode pembelajaran inkuiri terbimbing dan *problem solving* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.
2. Memberikan masukan dalam memperluas pengetahuan dan wawasan tentang metode pembelajaran inkuiri terbimbing dan *problem solving*, terutama dalam rangka meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.
3. Mengembangkan kreativitas guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar terutama dalam penggunaan metode pembelajaran yang tepat.