

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

Bagian bab I ini diuraikan tentang pendahuluan yang mengantarkan kepada masalah-masalah yang menjadi fokus penelitian. Secara rinci pendahuluan penelitian ini diuraikan dalam empat bagian, yaitu pertama latar belakang penelitian, kedua identifikasi dan rumusan permasalahan penelitian, ketiga tujuan penelitian dan keempat manfaat dari penelitian. Secara lebih rinci akan diuraikan dibawah ini.

#### **A. Latar Belakang Penelitian**

Menghadapi ketatnya kompetisi dan revolusi informasi komunikasi yang berdampak terhadap peningkatan perubahan-perubahan disegala dimensi kehidupan dan kadang tidak selalu membawa pengaruh positif bagi peserta didik, mengharuskan lembaga pendidikan memiliki kualitas dalam menyiapkan para siswanya agar mampu berkompetisi serta memiliki pemikiran dan tindakan kreatif dalam memecahkan berbagai persoalan yang muncul. Kondisi tersebut tidak dapat dielakkan dalam proses pendidikan karena tidak hanya pengetahuan dan pemahaman peserta didik yang perlu dibentuk (Drost, 2001 hlm. 11) meningkatkan kreativitas peserta didikpun perlu mendapat perhatian yang serius .

Kemampuan berpikir kreatif yang dapat mewujudkan kreativitas sungguh diperlukan oleh bangsa saat ini dalam rangka mewujudkan kehidupan masyarakat yang lebih baik mampu menciptakan penemuan-penemuan baru dari hasil sumbangan pemikiran kreatifnya. Ini dipertegas oleh Munandar (1985, hlm. 46) bahwa peran dan makna pengembangan kreativitas tersebut bukan sekedar berguna untuk mewujudkan aktualisasi diri atau pengembangan diri secara optimal melainkan juga berguna untuk meningkatkan kualitas hidup lingkungan sosialnya. Dalam era pembangunan dan globalisasi ini tak dapat dipungkiri bahwa

kesejahteraan dan kejayaan suatu masyarakat atau bangsa bergantung pada sumbangan pemikiran kreatif, penemuan-penemuan baru, teknologi dari anggota masyarakatnya.

Hasil penelitian Jellen dan Urban (1996) yang dilakukan pada tahun 1987 terhadap anak-anak Indonesia yang berusia 10 tahun ternyata dibandingkan dengan 8 negara lain, anak Indonesia menampilkan ekspresi kreatif yang paling rendah. Negara-negara yang dijadikan sampel adalah: Filipina, Amerika Serikat, Inggris, Jerman, India, RRC, Kamerun, Zulu, dan Indonesia. Hasil penelitian tersebut tidak lantas membuat kita harus berkesimpulan bahwa Bangsa Indonesia memiliki kreativitas rendah. Karena seperti yang terungkap dari pendapat Supriadi (1992: 4) ” jika kita mencari orang paling cemerlang, maka orang seperti itu akan ditemukan pada setiap bangsa dan ras di dunia”.

Arti uraian di atas bukan Bangsa Indonesianya yang tidak kreatif melainkan seperti hasil penelitian Munandar (1977), iklim lingkungan di Indonesia baik lingkungan keluarga maupun sekolah kurang menunjang tumbuh dan berkembangnya kemampuan kreatif itu. Arieti (1976, hlm 74) juga menyatakan bahwa: “ *creativity does not occur at random, but enhanced by environment factors*”. Seperti yang sering diungkapkan para pakar, setiap orang adalah kreatif walaupun tentu dengan tingkat yang berbeda atau dengan cara pengekspresian yang berbeda. Kalau kemudian kita terbentur pada persoalan bahwa ternyata ekspresi kreatif para siswa kita rata-rata rendah pertanyaan yang muncul adalah mengapa demikian. Untuk memecahkan persoalan-persoalan di atas, maka upaya peningkatan kualitas mutu pendidikan pada jenjang pendidikan menengah pertama perlu dilakukan secara berkelanjutan dan terintegrasi, khususnya dalam pembelajaran dan penerapan sebuah model dalam pembelajaran di kelas. Alasannya, dengan semakin bermutunya proses pembelajaran dan penerapan sebuah model yang tepat di kelas,

diharapkan akan semakin meningkat kualitas mutu hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

Oleh karena itu, apabila kualitas mutu hasil belajar siswa ingin ditingkatkan tidak hanya terbatas pada pengembangan berfikir konvergen tetapi juga menjangkau pada berfikir kreatif. Selanjutnya memiliki sensitivitas yang tinggi terhadap masalah, berpikir asosiatif, elaboratif, serta mampu untuk membuat kombinasi-kombinasi baru yang berguna dan fleksibel (Guilford,1959, hlm. 160, William, 1968, hlm. 6) Maka yang harus dibenahi dan ditingkatkan adalah penerapan model pembelajaran.

Kurikulum IPS di Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah ditegaskan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) Indonesia (2006) bahwa:

pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut: 1) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Hasan (1993, hlm 93) mengatakan bahwa tujuan pendidikan IPS adalah mengembangkan kemampuan berpikir, sikap dan nilai peserta didik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial dan budaya. Secara khusus, Soemantri (2001, hlm. 44) menegaskan bahwa kemampuan berpikir yang hendak dikembangkan dalam mata pelajaran IPS bukan saja kemampuan berpikir analitis dan kritis, akan tetapi juga berpikir kreatif. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu tujuan pembelajaran mata pelajaran IPS di sekolah.

Lebih lanjut Soemantri (2001, hlm. 44) menyatakan kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa pembelajaran IPS disekolah dewasa ini masih merupakan pembelajaran yang sulit diserap oleh siswa. Rendahnya daya serap siswa ini nampak rerata hasil belajar siswa yang senantiasa masih memprihatinkan. Prestasi ini tentunya merupakan hasil kondisi pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan tidak menyentuh ranah dimensi siswa itu sendiri, yaitu bagaimana sebenarnya belajar itu (belajar untuk belajar).

Dalam arti yang lebih substansial bahwa proses pembelajaran hingga kini masih memberikan dominasi guru dan tidak memberikan akses bagi siswa untuk berkembang secara mandiri melalui penemuan dan proses berpikirnya. Secara empiris, rendahnya hasil belajar peserta didik disebabkan proses pembelajaran yang didominasi oleh pembelajaran tradisional. Pada pembelajaran ini suasana kelas cenderung *teacher-centered* sehingga siswa menjadi pasif.

Seperti yang terlihat pada siswa menunjukkan beberapa kenyataan mengenai pembelajaran IPS dalam jenjang pendidikan menengah, antara lain: keberadaan mata pelajaran IPS kurang memberikan gambaran yang positif, seringkali terdengar keluhan dari para siswa bahwa belajar IPS identik dengan belajar menghafal, IPS merupakan bidang studi yang menjemukan dan kurang menantang, siswa kurang memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah, semangat atau motivasi belajarnya rendah, suasana pembelajaran kurang hidup atau menjenuhkan, materi pembelajaran yang membosankan, bahan pelajaran yang begitu luas dan padat, waktu yang dialokasikan relatif singkat, sarana yang kurang, serta kesungguhan siswa dalam proses pembelajaran IPS sangat rendah, ditambah lagi kajian materi IPS yang abstrak kurang dipahami oleh siswa dan tujuan yang bersifat abstrak seperti berpikir kritis dan sikap kritis juga kurang dimengerti oleh siswa. Semua ini menyebabkan rendahnya

kualitas pembelajaran IPS pada tingkat Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah.

Apabila ingin meningkatkan prestasi, tentunya tidak akan terlepas dari upaya peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah, misalnya dengan adanya penataran guru, penyediaan buku paket, dan alat laboratorium serta penyempurnaan kurikulum. Berdasarkan hasil evaluasi upaya-upaya tersebut ternyata belum berhasil meningkatkan prestasi peserta didik secara optimal sebagaimana yang diinginkan.

Berlakunya kurikulum 2013 menuntut perubahan paradigma dalam pendidikan dan pembelajaran khususnya pada jenis dan jenjang pendidikan Formal (persekolahan). Perubahan tersebut harus pula diikuti oleh guru yang bertanggung jawab atas penyelenggaraan pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas. Komarudin (2005, hlm. 32) Salah satu perubahan paradigma pembelajaran tersebut adalah orientasi pembelajaran yang semula berpusat pada guru (*teacher centered*) beralih berpusat pada murid (*student Centered*); metodologi yang semula lebih didominasi *ekspositori* berganti ke *partisipatori*; dan pendekatan yang semula lebih banyak bersifat tekstual berubah menjadi kontekstual. Semua perubahan tersebut dimaksudkan untuk memperbaiki mutu pendidikan baik dari segi proses maupun hasil pendidikan.

Sejalan dengan tujuan kurikulum diatas, maka untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS diperlukan adanya penerapan model atau metode yang tepat, seperti yang di kemukakan oleh Tarigan (1997, hlm. 9) bahwa keberhasilan dalam melaksanakan pembelajaran sebagian besar ditentukan oleh pilihan model yang tepat, mengingat hal tersebut sebagai jembatan yang menghubungkan guru dan siswa. Masalahnya, model manakah yang tepat agar pembelajaran dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Keterampilan memilih itu menjadi sesuatu yang sangat penting karena tidak ada satu model yang dapat diterapkan untuk berbagai kegiatan pembelajaran dalam berbagai situasi

dan kondisi yang berbeda. Hal ini dipertegas oleh Dahlan (1990, hlm. 19) yang menyatakan bahwa sesungguhnya tidak ada satu model pembelajaran pun yang paling cocok untuk semua situasi, dan sebaliknya tidak ada satu situasi pembelajaran pun yang paling cocok dihampiri oleh semua model pembelajaran.

Sehubungan dengan rendahnya kualitas pembelajaran IPS terbukti dengan adanya beberapa hasil penelitian terdahulu; 1) Hasil Penelitian Palembang (1997) yang mengatakan bahwa masih banyak guru IPS Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah yang memberikan penjelasan secara berulang ulang dan sangat membosankan, 2) Hasil penelitian Solihatin (1997) yang antara lain menyimpulkan bahwa kemampuan dan kemauan guru IPS kurang mendukung dalam pelaksanaan dialog kreatif, 3) Hasil penelitian Hansiswany Kamarga (2000) dalam prasurey menyimpulkan bahwa pelajaran sejarah kurang disukai oleh siswa karena dianggap sukar untuk dimengerti. Penyebabnya adalah karena terletak pada kinerja guru yang memiliki pemahaman keliru terhadap pekerjaannya yakni mayoritas mereka beranggapan pekerjaan sebagai guru merupakan kewajiban yang harus dijalankan sehingga dalam tugasnya mengajar kurang dibarengi dengan motivasi untuk mengembangkan kreativitas. Kamarga (2000) juga menyimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran guru tidak menggunakan perencanaan sebagai pedoman pembelajaran, akibatnya pembelajaran berlangsung seadanya, 4) Hasil penelitian Sanjaya (2002) pembelajaran akan lebih berhasil, manakala didasarkan pada kekuatan dan kelemahan siswa dalam menggunakan bahasa sebagai alat pikir. Proses pembelajaran yang menekankan kepada kemampuan berpikir akan dapat meningkatkan kreativitas siswa.

Berdasarkan dari beberapa hasil penelitian di atas maka untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS diperlukan adanya penerapan model pembelajaran yang tepat. Joyce dan Weil (2000, hlm. 27) menyatakan bahwa penting bagi guru untuk memahami dan menguasai

macam-macam model, karena model ini merupakan rencana atau pola yang dapat digunakan untuk menentukan proses belajar mengajar, merancang materi pembelajaran dan memandu pembelajaran di kelas dan latar lainnya.

Salah satu model pembelajaran IPS yang dipandang dapat mencapai tujuan di atas, adalah sebuah model yang menggunakan model berpikir sinektik yang dikenalkan oleh Gordon. Menurut berpikir sinektik adalah proses menemukan pertalian dari segala hal yang tidak diketahui sebelumnya atau bahkan bertentangan. Ia meliputi berbagai upaya mengkoordinasikan segala sesuatu ke dalam suatu struktur baru agar ditemukan hubungan antara satu dengan yang lainnya.

Dengan kata lain berpikir sinektik adalah proses identifikasi segala hal yang tidak diketahui sebelumnya untuk dicari jalan keluarnya, dibuat dugaan-dugaan atau hipotesa. Dalam tataran praktis dan aplikatif, aktifitas sinektik bersifat metaporik dengan menemukan analogi-analogi yang dengan sendirinya kreatifitas menjadi suatu yang disadari. Metapora-metapora membentuk hubungan persamaan serta membedakan obyek atau ide yang satu dengan yang lainnya. Model pembelajaran seperti ini mengajak siswa untuk menjiwai dan menghayati sejumlah pengetahuan ke dalam ranah afeksi sehingga terjadi proses persepsi dan penghayatan yang mendorong siswa memaknai setiap pengalaman pembelajaran IPS.

Dahlan (1990, hlm 31) menyebutkan bahwa aktifitas metaporik yang merupakan ciri *inheren* dari teori sinektik ini akan membantu peserta didik untuk dapat menghubungkan ide-ide dari hal-hal yang telah dikenalnya menuju ke hal-hal yang baru atau dari suatu perspektif baru kepada hal yang dikenal. Strategi sinektik menurutnya, mempergunakan aktifitas metaporik yang terencana, dan memberikan struktur langsung yang mana individu bebas mengembangkan imajinasi, afeksi dan pemahaman mereka ke dalam pengalaman sehari-hari.

Selanjutnya menjadi persoalan adalah guru tidak pernah mengajarkan bagaimana membentuk pola pikir yang kreatif melalui proses pembelajaran di kelas. Sehubungan dengan materi IPS seharusnya guru IPS merencanakan pengajaran dan sekaligus bagaimana mengajar IPS agar menjadi mata pelajaran yang dapat membantu mengembangkan kreativitas siswa. Dalam proses pengajaran IPS, pengembangan dimensi kreativitas sangat penting dan dapat dilaksanakan melalui berbagai kegiatan. Kreativitas merupakan hal yang penting dan menjadi salah satu ciri manusia yang berkualitas. Munandar (1992, hlm. 27) mengatakan bahwa kreativitaslah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Untuk mencapai hal itu, perlulah sikap dan perilaku kreatif dipupuk sejak dini.

Dalam kaitannya dengan pentingnya guru IPS memiliki kreativitas yang tinggi dalam proses pembelajaran di sekolah-sekolah, tidak terlepas dari perannya sebagai motor dan model di lingkungan sekolah maupun masyarakatnya. Sebagaimana dikatakan oleh Goble (1987, hlm. 52-53) dari sudut pandangan kontinuitas sosial, guru memiliki fungsi yang paling penting untuk mewujudkan model aksi sosial yang berfungsi sebagai motor bagi siswa dan masyarakatnya. Namun komitmen ini tidak menguntungkan pembaharuan mana kala guru masih menempatkan dirinya sebagai golongan “tradisionalis” tetapi juga sebagai golongan “reaksioner yang gembira”.

## **B. Identifikasi dan Fokus Penelitian**

Berangkat dari latar belakang dan alasan yang telah diuraikan di atas, serta berbagai masalah yang dialami di sekolah MTs Negeri 1 di Kota Palembang kaitannya dengan berpikir kreatif siswa yang selama ini memerlukan mediator dan fasilitator, sehingga para siswa tidak mengalami kemandekan dalam berpikir kreatif yang membuat siswa menjadi orang-orang yang vakum, tidak dimiliki kemampuan

mengembangkan ide-ide baru dalam menemukan dan menciptakan sebuah kreatifitas. Hal ini menjadi pekerjaan berat bagi guru IPS adalah bagaimana meningkatkan kreativitas guru itu sendiri dalam pembelajaran IPS dikelasnya.

Kondisi ini sekaligus menjadi tantangan bagi semua pihak untuk mengembangkannya, dan harus mengkaji secara mendalam mengenai rendahnya tingkat kreativitas guru dalam pembelajaran IPS tersebut. Oleh sebab itu maka yang harus dilakukan pertama adalah perlunya memahami konsep kreativitas itu sendiri terutama menyangkut pengertiannya, kemudian elemen-elemen pengembangan yang mendukung timbulnya kreativitas dalam aspek yang berhubungan dengan pembelajaran IPS.

Kreativitas sangatlah penting dalam kehidupan ini, karena kreativitas merupakan suatu kemampuan yang sangat berarti dalam proses kehidupan manusia. Kreativitas manusia melahirkan pencipta besar yang mewarnai sejarah kehidupan umat manusia dengan karya-karya spektakulernya. Seperti Bill Gate si raja microsof, JK Rolling dengan novel Harry Poternya, Ary Ginanjar dengan ESQ (Emotional & Spiritual Quotion), penulis Pramudia Dayanti, Mely Guslow, Seniman Titik Puspa, dll. Apa yang mereka ciptakan adalah karya orisinil yang luar biasa dan bermakna, sehingga orang terkesan dan memburu karyanya.

Kreativitas tidak hanya sekedar keberuntungan tetapi merupakan kerja keras yang disadari. Kegagalan bagi orang yang kreatif hanyalah merupakan variabel pengganggu untuk keberhasilan. Dia akan mencoba lagi, dan mencoba lagi hingga berhasil. Orang yang kreatif menggunakan pengetahuan yang semua orang memilikinya dan membuat lompatan yang memungkinkan, mereka memandang segala sesuatu dengan cara-cara yang baru. Gordon Dryden (2000, hlm. 185) dalam buku *Revolusi Cara Belajar* mengatakan bahwa , "Suatu ide adalah kombinasi baru dari

unsur-unsur lama. Tidak ada elemen baru. Yang ada hanyalah kombinasi-kombinasi baru”.

Selanjutnya menurut Amabile (1983, hlm. 4-5) dan Supriyadi (1994, hlm. 21-21) terdapat tiga jenis pendekatan dalam studi kreatifitas, yaitu: pendekatan psikologis, sosiologis dan sosio-psikologis. Perspektif psikologis meninjau kreativitas dari segi kekuatan-kekuatan pada diri seseorang sebagai penentu kreativitas, seperti: inteligensi, bakat, motivasi, sikap, minat dan disposisi-disposisi kepribadian lainnya, yang mampu mengubah lingkungannya. Pendekatan sosiologis, lebih melihat faktor-faktor lingkungan sosial budaya dalam perkembangan kreativitas. Artinya yang mendasari pendekatan ini, yaitu kreativitas lebih merupakan fungsi dari faktor-faktor lingkungan. Pendekatan sosial-psikologis disebut juga pendekatan transaksional. Artinya pendekatan ini yaitu, kreativitas individu merupakan hasil dari proses interaksi sosial, dimana individu dengan segala potensi dan disposisi kepribadiannya saling mempengaruhi antara individu dan lingkungannya.

Selanjutnya Guilford (1977, hlm. 72) dengan analisis faktornya menemukan ada lima ciri yang menjadi sifat kemampuan berpikir: pertama, kelancaran (*fluency*) adalah kemampuan untuk memproduksi banyak gagasan. Kedua, keluwesan (*flexibility*) adalah kemampuan untuk mengajukan bermacam-macam pendekatan dan/atau jalan pemecahan terhadap masalah. Ketiga, keaslian (*originality*) adalah kemampuan untuk melahirkan gagasan-gagasan asli sebagai hasil pemikiran sendiri dan tidak klise. Keempat, penguraian (*elaboration*) adalah kemampuan untuk menguraikan sesuatu secara terperinci. Kelima, perumusan kembali (*redefinition*) adalah kemampuan untuk mengkaji/menilik kembali suatu persoalan melalui cara dan perspektif yang berbeda dengan apa yang sudah lazim.

Berhubungan dengan unsur *aptitude dan non aptitude*, Semiawan (1984, hlm. 45) mengemukakan bahwa: Kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Kreativitas meliputi, baik ciri-ciri *aptitude* seperti kelancaran, keluwesan, dan keaslian dalam pemikiran, maupun ciri-ciri *non aptitude* seperti rasa ingin tahu, senang mengajukan pertanyaan, dan selalu ingin mencari pengalaman-pengalaman baru.

Munandar (1992, hlm. 16), dalam uraiannya tentang pengertian kreativitas menunjukkan ada tiga tekanan kemampuan, yaitu yang berkaitan dengan kemampuan untuk mengkombinasi (kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada), memecahkan/menjawab masalah (kemampuan berdasarkan data atau informasi yang tersedia, menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya adalah pada kualitas, ketepatan dan keragaman jawaban), dan cerminan kemampuan operasional anak kreatif {kemampuan yang secara operasional mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan/ memperkaya/ merinci suatu gagasan).

Dari beberapa definisi tersebut di atas dapat dikemukakan bahwa kreativitas pada intinya merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk ciri-ciri *aptitude* maupun *non aptitude*, baik dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada, yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Asumsi-asumsi kreativitas, yaitu: 1) setiap orang memiliki kemampuan kreatif, 2) kreativitas dinyatakan dalam bentuk produk-produk kreatif, baik berupa benda atau berupa gagasan, 3) aktualisasi kreativitas merupakan hasil dari proses interaksi antara faktor-faktor psikologis

dengan lingkungan, 4) dalam diri seseorang terdapat faktor-faktor yang dapat menunjang atau menghambat kreativitas, 5) kreativitas seseorang tidak berlangsung dalam kevakuman, 6) karya kreatif tidak lahir hanya kebetulan, melainkan melalui serangkaian proses kreatif yang menuntut kecakapan, keterampilan dan motivasi yang kuat.

Pengukuran kreativitas dapat dilakukan dengan menggunakan lima pendekatan, yaitu : 1) pendekatan analisis obyektif terhadap produk kreatif, 2) pertimbangan subyektif, 3) inventori kepribadian, 4) inventori biografis dan 5) tes kreativitas. Antara kreativitas dan inteligensi terdapat perbedaan. Apabila kita mengacu kepada teori Guilford (1977) tentang *Structure of Intellect*, maka inteligensi lebih menyangkut pada cara berpikir *convergen* (memusat), sedangkan kreativitas lebih berkenaan dengan cara berpikir *divergen* (menyebar). Dalam hal ini Guilford (1977), sebagaimana dikemukakan Utami Munandar (1992), menjelaskan bahwa berpikir konvergen adalah pemberian jawaban atau penarikan kesimpulan yang logis (penalaran) dari informasi yang digunakan, dengan penekanan pada pencapaian jawaban tunggal yang paling tepat. Adapun berpikir divergen (yang juga disebut berpikir kreatif) adalah kemampuan memberikan bermacam-macam jawaban berdasarkan informasi yang diberikan, dengan penekanan pada keragaman, jumlah dan kesesuaian.

Dengan memahami aspek kajian kreativitas dan asumsi asumsi tentang berbagai ragam tentang berpikir kreatif, maka diperoleh fokus penelitian yang dapat dirumuskan masalahnya dalam bentuk pertanyaan penelitian sebagai berikut: Bagaimana model pembelajaran IPS berbasis sinektik yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa di MTs Negeri 1 Palembang?.

### **C. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan uraian fokus masalah di atas, selanjutnya dirinci dalam beberapa sub masalah sehingga dapat dirumuskan dalam tiga pertanyaan penelitian, sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi awal pembelajaran IPS sebelum diterapkannya model pembelajaran sinektik di MTs Negeri 1 Palembang?
2. Bagaimana implementasi model pembelajaran sinektik yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPS di MTs Negeri 1 Palembang?
  - a) Bagaimanakah perencanaan model pembelajaran sinektik dalam pembelajaran IPS yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa?
  - b) Bagaimanakah pelaksanaan model pembelajaran sinektik dalam pembelajaran IPS yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa?
  - c) Bagaimanakah penilaian model pembelajaran sinektik dalam pembelajaran IPS yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa?
3. Bagaimanakah efektivitas implementasi model pembelajaran sinektik dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPS di MTs Negeri 1 Palembang ?

### **D. Tujuan Penelitian**

#### **1. Tujuan Umum**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui suatu produk, yaitu model pembelajaran IPS berbasis sinektik yang dikembangkan dari teori Gordon dan dirancang agar siswa memiliki kemampuan berpikir kreatif melalui kognitifnya dengan menggunakan dan mempelajari model perlakuan yang efektif.

Model ini diambil dari model sinektik Gordon, kemudian dilakukan modifikasi yang disesuaikan dengan kondisi siswa di Madrasah Tsanawiyah dan dihubungkan dengan kebutuhan pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, yang pada akhirnya diharapkan akan mendapatkan model pembelajaran sinektik dari hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan dalam penelitian disertasi ini.

## **2. Tujuan Khusus**

Berdasarkan tujuan umum diatas, selanjutnya dipaparkan beberapa tujuan khusus yang ingin dicapai, yaitu:

- a. Menemukan kondisi pembelajaran IPS di MTs Negeri 1 Palembang.
- b. Menemukan implementasi model pembelajaran sinektik yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPS di MTs Negeri 1 Palembang. Yang meliputi:
  - 1) merencanakan model pembelajaran sinektik dalam pembelajaran IPS yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.
  - 2) pelaksanaan model pembelajaran sinektik dalam pembelajaran IPS yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.
  - 3) penilaian model pembelajaran sinektik dalam pembelajaran IPS yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.
- c. Menemukan efektivitas implementasi model pembelajaran sinektik dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

## **E. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Produk utama penelitian ini adalah Model Pembelajaran Berbasis Sinektik untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Mata Pelajaran IPS. Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teoritis dalam upaya menegakkan dalil-dalil dan hal hal yang mendasar untuk efektivitasnya sebuah pengembangan model pembelajaran pada mata pelajaran IPS. Efektivitas pengembangan model pembelajaran sinektik itu sendiri akan dilihat dari kemampuan model pembelajaran tersebut mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa dilihat dari teori kognitif yang mengembangkan struktur kognitif siswa. Selain itu juga bermanfaat untuk model pendekatan kurikulum yang digunakan dan memahami prosedur pembelajaran yang terdapat dalam model pembelajaran sinektik yang dikembangkan dalam penelitian ini.

Model pembelajaran berbasis sinektik ini sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam mempelajari bidang yang dikajinya. Sinektik merupakan strategi pembelajaran yang mempertemukan secara bersama unsur unsur yang berbeda dan seolah olah tidak relevan untuk memperoleh suatu pandangan baru (Starko, 1995, hlm. 221). Penelitian ini mencoba untuk mengembangkan model pembelajaran sinektik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Tsanawiyah, ini merupakan hal yang penting untuk keperluan sebuah kajian teoritis yang jika diamati masih jarang nya bahan referensi dan penelitian yang membahas tentang penerapan model pembelajaran sinektik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam implementasi kurikulum pendidikan IPS.

## **2. Manfaat Praktis**

Hasil dari penerapan model pembelajaran hasil pengembangan ini selain memberikan manfaat teoritik juga diharapkan dapat memberikan manfaat praktis, yaitu :

- a. Produk ini diharapkan dapat membantu guru IPS dalam mengoptimalkan pembelajaran IPS dan diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan masukan untuk meningkatkan mutu pembelajaran yang semakin menarik, bermakna, dan bermanfaat bagi siswa., serta memberikan kemudahan kepada siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif .
- b. Untuk pengambil kebijakan diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan masukan terhadap upaya-upaya peningkatan mutu pembelajaran dalam pendidikan IPS pada jenjang pendidikan menengah (MTS/SMP).

## **F. Struktur Organisasi Disertasi**

Susunan penulisan yang peneliti rancang dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : BAB I, BAB II, BAB III, BAB IV dan BAB V. Rinciannya adalah sebagai berikut:

BAB I adalah bab pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi dan rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan stuktur organisasi.

BAB II adalah bab kajian pustaka terhadap masalah yang diteliti yang terdiri dari pembelajaran sinektik, kreativitas, penelitian terdahulu, paradigma penelitian dan kerangka pemikiran.

BAB III adalah metodologi penelitian yang terdiri dari lokasi dan subjek penelitian, desain penelitian, pendekatan dan metode penelitian, klarifikasi konsep, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisa data, prosedur validasi data.

BAB IV adalah hasil penelitian dan pembahasan yang terdiri dari gambaran umum lokasi penelitian, hasil penelitian dan pembahasan, relevansi model pembelajaran sinektik dengan mata pelajaran IPS di Madrasah Tsanawiyah, implementasi model pembelajaran sinektik dalam mata pelajaran IPS di Madrasah Tsanawiyah serta implikasi hasil penelitian terhadap pembelajaran IPS di Madrasah Tsanawiyah.

BAB V adalah simpulan dan saran yang terdiri dari simpulan hasil penelitian, temuan penelitian dan saran.