

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu jalur utama dalam upaya mempersiapkan generasi muda sebagai sumber daya manusia yang berkualitas untuk menyambut dan menghadapi perkembangan jaman yang semakin kompetitif. Peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan prasyarat mutlak untuk mencapai tujuan pembangunan. Salah satu wahana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia tersebut adalah melalui pendidikan dan sebagai salah satu upaya pokoknya, pendidikan ini harus dilaksanakan sebaik mungkin.

Pelaksanaan pendidikan yang berkualitas adalah sesuatu yang tidak bisa ditawar lagi. Tujuan pendidikan nasional yang dijabarkan dalam Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang pendidikan, Pasal 3 yang menyebutkan bahwa, “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.” Dan dalam pelaksanaannya, tujuan pendidikan nasional di atas tidak terlepas dari Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 (BNSP, 2006, hlm. 244) menegaskan bahwa “proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif”. Pendidikan dalam konteks resmi dapat diartikan sebagai suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Ilmu pengetahuan, keterampilan, dan pendidikan merupakan unsur utama yang menentukan

Yati Suryati, 2015

PENERAPAN METODE PEMECAHAN MASALAH TIPE SSCS (SEARCH, SOLVE, CREATE AND SHARE) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRAETIF PESERTA DIDIK

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

kesanggupan seseorang berpikir tentang dirinya dan lingkungannya. Orang yang mampu mengubah dirinya menjadi lebih baik adalah orang yang akan mampu mengubah kondisi keluarganya, daerahnya dan kelak di kemudian hari akan mampu mengubah negaranya ke arah yang lebih baik di mana dia tinggal (BNSP, 2006, hlm. 244).

Pendidikan merupakan sebuah sistem yang di dalamnya terdapat komponen-komponen yang saling berkaitan erat. Banyak hal yang menjadi permasalahan dan tantangan dalam dunia pendidikan, misalnya tantangan bagi lembaga pendidikan untuk dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, adanya beberapa mata pelajaran yang dianggap sulit sehingga menjadi momok bagi sebagian peserta didik, kurang efektifnya metode pembelajaran yang selama ini dipakai oleh pendidik, kurang tersedianya media dan sarana yang cukup memadai untuk mendukung proses pembelajaran, serta gaya belajar dan tipe-tipe yang berbeda dari setiap peserta didik. Semua tantangan dan permasalahan yang dihadapi ini menuntut pemecahan agar dapat menghasilkan pembelajaran yang bermutu dan memberi dampak yang efektif dan efisien. Untuk itulah diperlukan adanya inovasi dalam dunia pembelajaran, yang dapat memberikan jawaban bagi permasalahan yang ada.

Berdasarkan Survey UNESCO, terhadap kualitas pendidikan di Negara-negara berkembang di Asia Pacific, salah satu faktor rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia adalah karena lemahnya para pendidik dalam menggali potensi anak. Para pendidik seringkali memaksakan kehendaknya tanpa pernah memperhatikan kebutuhan, minat dan bakat yang dimiliki peserta didiknya. Tersedia di website <http://rintikilmu.blogspot.com/2013/09/kasus-fenomena-terkait-masalah-kualitas.html>. Pendidikan seharusnya memperhatikan kebutuhan peserta didik bukan malah memaksakan sesuatu yang membuat anak kurang nyaman dalam menuntut ilmu. Proses pendidikan yang baik adalah dengan memberikan kesempatan pada peserta didik untuk kreatif. Sebagaimana pendapat dari Joyce (2009, hlm. 7) tentang pembelajaran adalah : “Cara penerapan suatu pembelajaran akan berpengaruh besar terhadap kemampuan peserta didik dalam mendidik diri mereka sendiri. Pendidik yang sukses bukan sekadar penyaji yang

kharismatik dan persuasif. Lebih jauh, pendidik yang sukses adalah mereka yang melibatkan para peserta didik dalam tugas-tugas yang sarat muatan kognitif dan sosial, dan mengajarkan mereka bagaimana mengerjakan tugas-tugas tersebut secara kognitif “

Tes pra penelitian yang dilakukan pada mata pelajaran IPS kelas VIII materi semester 1 tahun pelajaran 2014/2015 melalui karakteristik berpikir kreatif pada peserta didik kelas VIII F dan VIII I yang berjumlah 80 menunjukkan kemampuan berpikir kreatif masih rendah. Tes pra penelitian tersebut terdiri dari 5 soal uraian yang mencakup karakteristik orisinalitas, kelancaran, keluwesan dan elaborasi. Tes yang dilakukan penulis terhadap 80 orang peserta didik ini ditunjukkan dengan tabel berikut ini :

Tabel 1.1
Analisis Soal Pra Penelitian Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Semester 1
Tahun Pelajaran 2014/2015 SMPN 2 Soreang

Aspek yang di ukur	Elaborasi	Kelancaran	Orisinalitas	Keluwesannya
Peserta Didik Kelas VIII F	27,5%	21,25%	32,5%	37,5%
Peserta Didik Kelas VIII I	25%	16,25%	7,5%	22,5%

Sumber : Persentase skor pra penelitian

Tabel di atas memperlihatkan bahwa peserta didik kelas VIII memiliki kemampuan mengelaborasi sebanyak 26,25%, kemampuan kelancaran 18,25%, kemampuan orisinalitas sebanyak 20%, dan kemampuan keluwesannya sebanyak 30%. Hal tersebut dapat menggambarkan bahwa proses berpikir kreatif peserta didik kelas VIII dalam materi IPS semester 1 Tahun ajaran 2014/2015 di SMP Negeri 2 Soreang masih rendah. Kemampuan berpikir kreatif peserta didik SMPN 2 Soreang juga dinyatakan masih rendah berdasarkan hasil rata-rata nilai ulangan harian semester ganjil 2014/2015 pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, yang ditunjukkan dari perolehan nilai yaitu kelas VIII E 60,9, VIII F 61,8, VIII G 61,1, VIII H 62 dan VIII I 58. Nilai ini dinyatakan rendah karena lebih kecil dari nilai maksimal IPS yang diharapkan pada semester ganjil tahun ajaran

Yati Suryati, 2015

PENERAPAN METODE PEMECAHAN MASALAH TIPE SSCS (SEARCH, SOLVE, CREATE AND SHARE) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK

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

2014/2015 yaitu 70. Nilai rata-rata ulangan harian pada semester ganjil ini dijadikan tolok ukur kemampuan berpikir kreatif peserta didik, karena salah satu alasannya ketidaksesuaian jawaban-jawaban mereka disebabkan kurang terbiasa menuliskan ide-ide atau pemikiran-pemikiran yang kreatif, sehingga mereka hanya terpaku pada jawaban-jawaban dengan kalimat yang ada pada buku atau berasal dari penjelasan pendidik. Sementara hasil pengamatan peneliti di lapangan masih banyak pendidik yang menerapkan pembelajaran dengan cara yang terlalu menekankan pada penguasaan sejumlah informasi atau konsep semata dan cenderung lebih pada bagaimana materi pelajaran dapat tersampaikan pada peserta didik agar pada saat ujian nanti mereka dapat menjawab soal-soal yang diberikan pendidik.

Selain itu penumpukan konsep pada peserta didik dapat saja kurang bermanfaat atau bahkan tidak bermanfaat sama sekali apabila hal tersebut hanya dilakukan pendidik dalam model satu arah. Meskipun konsep itu penting tapi yang paling penting adalah bagaimana konsep itu dipahami peserta didik. Arends (dalam Trianto, 2007, hlm. 66) : *'it is strange that we expect students to learn yet seldom teach then about learning, we expect student to solve problems yet seldom teach then about problem solving'*, yang berarti dalam mengajar pendidik selalu menuntut peserta didik untuk belajar dan jarang memberikan pelajaran tentang bagaimana mereka untuk belajar, pendidik juga menuntut peserta didik untuk menyelesaikan masalah, tapi jarang mengajarkan bagaimana mereka seharusnya menyelesaikan masalah. Proses pembelajaran seharusnya diarahkan agar peserta didik mampu mengembangkan kemampuan untuk memahami apa yang dipelajarinya melalui kemampuan berpikirnya. Berpikir merupakan suatu aktivitas manusia dalam memecahkan permasalahan yang dihadapinya. Dengan berpikir maka manusia mampu menyusun pengetahuan yang bermanfaat bagi kehidupannya. Untuk itu dalam proses pembelajaran seharusnya peserta didik diarahkan kepada peningkatan kemampuan berpikir.

Kemampuan berpikir sebagai hasil belajar dalam pembelajaran IPS diupayakan untuk menekankan pada penguatan pemahaman konsep dan keterampilan berpikir kreatif yang pada akhirnya peserta didik mampu

memecahkan masalah secara logis dan rasional. Hasil pembelajaran akan kuat tersimpan dalam memori peserta didik jika ia memahami apa yang mereka pelajari bukan menghafal apa yang mereka pelajari. IPS sebagai mata pelajaran yang diajarkan di sekolah bertujuan membekali peserta didik agar mampu menguasai pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah dan mengambil keputusan yang tepat dan bermanfaat.

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) ditekankan pengajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered learning*) yang bertujuan agar peserta didik aktif dalam proses pembelajaran, namun kenyataannya di lapangan pembelajaran yang berpusat pada pendidik masih sangat dominan dan peran pendidik dalam mentransfer ilmu kepada peserta didik masih sangat besar. Akibatnya ada beberapa masalah yang menonjol dalam proses pembelajaran di sekolah antara lain :

1. Banyak peserta didik mampu menyajikan tingkat hapalan yang baik terhadap materi ajar yang diterimanya, tetapi pada kenyataannya mereka tidak memahaminya.
2. Sebagian besar dari peserta didik tidak mampu menghubungkan antara apa yang mereka pelajari dengan bagaimana pengetahuan tersebut akan dipergunakan atau dimanfaatkan.
3. Peserta didik memiliki kesulitan untuk memahami konsep akademik karena mereka biasa diajarkan dengan menggunakan sesuatu yang abstrak dan metode ceramah (Depdiknas, 2006).

Cara mengajar yang cenderung tidak melibatkan peserta didik dalam pembelajaran tidak dapat membentuk peserta didik menjadi pribadi yang kreatif, mandiri dan percaya pada kemampuan diri, misalnya saja ketika mereka dihadapkan pada permasalahan ketidakmampuan orang tua untuk membiayai mereka melanjutkan sekolah, sebagian besar dari mereka yang kurang berpikir kreatif lebih memilih untuk berhenti sekolah dengan alasan membantu orangtua mereka. Tapi pada sisi lain, justru sebaliknya peserta didik yang kreatif akan mencari jalan keluar bagaimana agar dia tetap dapat membantu usaha orangtuanya tanpa meninggalkan bangku sekolah. Hal tersebut sejalan dengan apa yang

dikemukakan oleh Treffinger dalam Semiawan, dkk (1984, hlm. 37) ”bahwa dengan belajar secara kreatif peserta didik dapat menciptakan kemungkinan-kemungkinan untuk memecahkan masalah-masalah yang tidak diramalkan sebelumnya.

Salah satu indikator rendahnya tingkat efektivitas proses pembelajaran adalah rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang mengakibatkan mereka kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan pendidik di kelas. Kelemahan peserta didik tersebut merupakan refleksi penggunaan model maupun metode pembelajaran yang tidak tepat.

“Kreativitas sangat perlu dikembangkan pada peserta didik sekolah tingkat menengah. Kreativitas peserta didik akan berkembang jika kemampuan berpikir kreatif peserta didik dikembangkan pula dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Kemampuan berpikir kreatif adalah suatu bentuk pemikiran terbuka yang menjajaki berbagai macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah” (Munandar, 1999, hlm. 9). Diharapkan dengan dikembangkannya kemampuan peserta didik dalam berpikir kreatif, maka peserta didik akan mampu memecahkan permasalahan yang dihadapinya dengan berbagai alternatif pemecahan masalah. Sehingga peserta didik belajar untuk berpikir secara divergen bukan secara konvergen. Alasan pentingnya kreativitas dipupuk dan dikembangkan dalam diri peserta didik di sekolah, adalah :

Pertama, karena dengan berkreasi orang dapat mewujudkan dirinya, dan perwujudan diri merupakan kebutuhan pokok pada tingkat tertinggi dalam hidup manusia (Maslow, 1967). Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya. *Kedua*, kreativitas atau berpikir kreatif sebagai kemampuan manusia untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan. Di sekolah yang terutama dilatih adalah penerimaan pengetahuan, ingatan dan penalaran. *Ketiga*, bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan lingkungan, tetapi terlebih-lebih juga memberikan kepuasan kepada individu. *Keempat*, kreativitaslah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Di masa pembangunan ini, kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru, dan teknologi baru. Untuk mencapai hal ini, sikap,

pemikiran kreatif, dan perilaku kreatif harus dipupuk sejak dini (Munandar, 2002, hlm. 43-44).

“Kreativitas adalah hasil belajar dalam kecakapan kognitif, sehingga untuk menjadi kreatif dapat dipelajari melalui proses belajar mengajar” (Slameto, 2010, hlm. 138). Sementara menurut Sagala (2010) “Pembelajaran adalah proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik, serta dapat meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran”. Berpikir kreatif tidak hanya dapat ditingkatkan dengan menggunakan metode pembelajaran tertentu, namun semua metode pembelajaran yang dapat mengaktifkan peserta didik dalam proses belajar mengajar diasumsikan dapat mendorong peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Setiap peserta didik memiliki potensi kreatif yang dapat dikembangkan di dalam kelas. Fisher (dalam Irwan, 2011, hlm. 4) mengatakan bahwa *creative thinking does not occur in a vacuum: it need some stimulus, some content to work on*, yang berarti bahwa berpikir kreatif atau kreativitas peserta didik akan muncul apabila ada stimulus. Sementara Munandar (2009) mengemukakan bahwa perkembangan optimal dari keterampilan berpikir kreatif berhubungan dengan cara mengajar guru. Sejalan dengan hal itu Ruseffendi (dalam Irwan, 2011, hlm. 66) mengatakan bahwa “kreativitas peserta didik dapat dikembangkan apabila dilatih melakukan eksplorasi, penemuan dan pemecahan masalah. Berdasarkan beberapa pendapat di atas bahwa cara mengajar guru yang memberikan stimulus atau rangsangan akan mampu mengembangkan kemampuan kreativitas peserta didik salah satunya apabila peserta didik dilatih untuk melakukan eksplorasi, penemuan dan pemecahan masalah”.

Potensi kreatif akan berkembang di lingkungan kondusif, peserta didik sebaiknya diberikan kesempatan untuk terlibat aktif dalam proses pengajuan dan pemecahan masalah. Pendapat Munandar (2009, hlm. 19) menjelaskan bahwa kreativitas peserta didik dapat dikembangkan dengan menggunakan strategi 4P, yaitu Pribadi, Pendorong, Proses dan Produk. Hal ini menunjukkan bahwa setiap peserta didik memiliki potensi kreativitas yang berbeda satu sama lain, untuk itu

diperlukan dorongan ataupun dukungan baik dari lingkungan keluarga maupun sekolah.

Terkait dengan pembelajaran IPS di kelas VIII, dalam Standar Kompetensi memahami kegiatan perekonomian Indonesia, dengan kompetensi dasar mendeskripsikan permasalahan angkatan kerja dan tenaga kerja sebagai sumber daya dalam kegiatan ekonomi, serta peranan pemerintah dalam upaya penanggulangannya, maka dianggap perlu mengembangkan model, metode maupun pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, bukan lagi cara-cara konvensional. Sesungguhnya ada banyak pendekatan pembelajaran IPS yang berpusat pada peserta didik dapat dikembangkan oleh para pendidik. Merujuk pada pendapat Sapriya (2009), pendekatan-pendekatan pembelajaran IPS itu meliputi : a) pendekatan inkuiri (*inquiry approach*) atau model inkuiri sosial; b) keterampilan berpikir (*thinking skills*) : kecakapan berpikir kreatif (*creative thinking*) atau keterampilan berpikir kreatif (*creative thinking skill*), dan keterampilan berpikir kritis (*critical thinking*) atau keterampilan berpikir kritis (*critical thinking skill*); c) keterampilan memecahkan masalah (*problem solving*); dan d) proses pengambilan keputusan (*decision making process*).

“Pembelajaran kreatif adalah pembelajaran yang bertujuan meningkatkan perilaku kreatif, menggerakkan potensi kreativitas peserta didik seperti berpikir kreatif dan menimbulkan berbagai getaran penemuan terhadap hal-hal yang sebelumnya belum diketahui atau belum dipahami” (Handani, 2012, hlm. 7). Pembelajaran kreatif merupakan pembelajaran yang bertujuan mendorong peserta didik untuk berpikir dan bertindak kreatif atau mengembangkan kreativitas diri peserta didik yang dalam penerapannya membutuhkan model, metode atau pendekatan pembelajaran yang tepat.

Perubahan paradigma dalam proses pembelajaran yang tadinya berpusat pada guru (*teacher centered*) menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered*) diharapkan dapat mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuan, sikap dan perilaku. Dalam proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, mereka memperoleh kesempatan dan fasilitas untuk membangun sendiri pengetahuannya sehingga mereka akan

memperoleh pemahaman yang mendalam (*deep learning*) dan pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.

Pembelajaran yang inovatif dengan pendekatan berpusat pada peserta didik (*student centered learning*) memiliki keragaman metode pembelajaran yang menuntut partisipasi aktif dari peserta didik. Metode- metode tersebut antara lain adalah:

- (a) berbagi informasi ;
- (b) belajar dari pengalaman (*experience Based*);
- (c) pembelajaran melalui pemecahan masalah (*problem solving based*).

Metode pemecahan masalah (*problem Solving*) dapat diartikan sebagai rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan kepada proses pemecahan masalah secara ilmiah (Sanjaya, 2007, hlm. 118). Menurut Handani (2012, hlm. 13) terdapat tiga ciri utama dari metode pembelajaran pemecahan masalah, yaitu:

- (1) Metode pemecahan masalah merupakan rangkaian aktivitas pembelajaran, artinya dalam implementasi pemecahan masalah ada sejumlah kegiatan yang harus dilakukan peserta didik.
- (2) Aktivitas pembelajaran diarahkan untuk menyelesaikan masalah. Metode ini menempatkan masalah sebagai kunci dari proses pembelajaran.
- (3) Pemecahan masalah dilakukan dengan menggunakan pendekatan berpikir secara ilmiah.

Mengacu pada paparan di atas, penelitian ini menerapkan metode pembelajaran pemecahan masalah tipe SSCS (*search, solve, create and share*) yang dikembangkan Pizzini. Metode ini pertama kali diperkenalkan pada tahun 1987 yang meliputi empat fase penyelesaian masalah yang urutannya dimulai dengan menyelidiki masalah (*fase search*), merencanakan pemecahan masalah (*fase solve*), mengkontruksi pemecahan masalah (*fase create*), dan diakhiri dengan mengkomunikasikan penyelesaian masalah yang diperolehnya (*fase share*).

Melalui proses pemecahan masalah ini, Pizzini yakin bahwa para peserta didik akan mampu menjadi eksplorers, menghasilkan penemuan-penemuan terbaru, inventor yang mampu mengembangkan ide atau gagasan sehingga

mampu menjadi penguji baru yang inovatif, mau berlatih bagaimana menetapkan pilihan yang bijaksana dan sebagai komunikator yang dapat mengembangkan metode dan teknik komunikasi untuk bertukar pendapat dan interaksi. Hal ini dijelaskan oleh Pizzini (dalam Handani, 2012, hlm. 14) bahwa :

“The SSCS Problem Solving Model is designed to expand and apply science concepts and critical thinking skills, using a holistic problem solving model. SSCS involves students in exploring new situations, considering intriguing questions, and solving realistic problems. Using the SSCS problem solving model, student become actively involved in the application of conten, concepts and higher order thinking skills. The SSCS model estabhilishes a context for the development and use of higher order thinking skills and results in the conditions necessary for the transfer of thinking skills from one subject area to another,” .

Penerapan pembelajaran pemecahan masalah tipe SSCS (*search, solve, create and share*) memiliki kelebihan jika digunakan sebagai salah satu metode pilihan dalam pembelajaran IPS salah satunya yakni dapat mengembangkan kemampuan berpikir dalam memahami konsep-konsep yang ada pada materi IPS serta mampu meningkatkan daya berpikir kreatif peserta didik karena dalam metode ini peserta didik diarahkan untuk menemukan sendiri permasalahan yang dipelajarinya, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, menguji hipotesis hingga mereka mampu menarik kesimpulan dari permasalahan yang sedang diupayakan pemecahannya sampai pada mengkomunikasikan hasil dari apa yang mereka temukan dengan pemecahan masalah tersebut. Disamping itu penerapan metode pemecahan masalah tipe SSCS (*search, solve, create and share*) ini pada materi ketenagakerjaan dalam pembelajaran IPS di kelas VIII, khususnya dalam standar kompetensi memahami kegiatan perekonomian Indonesia, dengan kompetensi dasar mendeskripsikan permasalahan angkatan kerja dan tenaga kerja sebagai sumber daya dalam kegiatan ekonomi, serta peranan pemerintah dalam upaya penanggulangannya, hal mana materi ini merupakan salah satu materi yang bersifat fenomena dan permasalahannya biasanya ditemukan peserta didik di lingkungan sekitarnya. Kata kerja mendeskripsikan pada kompetensi dasar tersebut di atas dapat dijabarkan menjadi beberapa kata kerja operasional yang akan menuntun peserta didik beserta pendidik untuk melakukan proses pembelajaran yang lebih kontekstual dan bermakna, melibatkan peserta didik

Yati Suryati, 2015

PENERAPAN METODE PEMECAHAN MASALAH TIPE SSCS (SEARCH, SOLVE, CREATE AND SHARE) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRAETIF PESERTA DIDIK

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

dalam menyelidiki sesuatu, membangkitkan minat bertanya dan memecahkan permasalahan-permasalahan yang nyata. Oleh karena itu dipandang perlu adanya penelitian untuk menerapkan metode pemecahan masalah dengan pendekatan SSCS (*search, solve, create and share*) pada pembelajaran IPS khususnya materi ketenagakerjaan untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada sekolah menengah pertama.

B. Rumusan Masalah

Merujuk pada latar belakang masalah tersebut di atas, maka penelitian ini diharapkan dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan hasil pretes dengan postes kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada kelas kontrol yang belajar dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional ?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil pretes dengan postes kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada kelas eksperimen yang belajar dengan menggunakan metode pembelajaran pemecahan masalah tipe SSCS (*search, solve, create, and share*)?
3. Apakah terdapat peningkatan yang lebih tinggi kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang belajar dengan menggunakan metode pembelajaran pemecahan masalah tipe SSCS (*search, solve, create, and share*) pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang belajar dengan menggunakan metode konvensional pada kelas kontrol?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk membuktikan keefektifan metode pembelajaran pemecahan masalah tipe SSCS (*search, solve, create, and share*) terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Tujuan khusus penelitian adalah untuk :

Yati Suryati, 2015

PENERAPAN METODE PEMECAHAN MASALAH TIPE SSCS (SEARCH, SOLVE, CREATE AND SHARE) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRAETIF PESERTA DIDIK

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

1. Mengetahui adanya perbedaan hasil pretes dengan postes kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada kelas kontrol yang belajar dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional.
2. Mengetahui adanya perbedaan hasil pretes dengan postes kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada kelas eksperimen yang belajar dengan menggunakan metode pembelajaran pemecahan masalah tipe SSCS (*search, solve, create, and share*).
3. Mengetahui adanya peningkatan yang lebih tinggi kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang belajar dengan menggunakan metode pembelajaran pemecahan masalah tipe SSCS (*search, solve, create, and share*) pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang belajar dengan menggunakan metode konvensional pada kelas kontrol.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

1. Secara Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran bagi pengembangan ilmu pengetahuan. Terutama dalam pengembangan proses belajar mengajar khususnya penggunaan model, metode maupun pendekatan dalam pembelajaran IPS dengan unsur kajiannya dalam konteks peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi sesuai dengan pelaksanaan kurikulum yang berlaku pada saat ini, yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik serta sebagai masukan atau acuan bagi penelitian yang sejenis atau sifatnya lebih luas.

2. Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan masukan bagi pendidik pada bidang studi IPS berupa penambahan perbendaharaan baik model, metode maupun pendekatan pembelajaran yang lebih variatif, salah satunya penerapan metode pembelajaran pemecahan masalah tipe SSCS (*search, solve, create, and share*) bagi peserta didik sekolah menengah pertama. Sedangkan bagi pemegang kebijakan, penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi model maupun

Yati Suryati, 2015

PENERAPAN METODE PEMECAHAN MASALAH TIPE SSCS (SEARCH, SOLVE, CREATE AND SHARE) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRAETIF PESERTA DIDIK

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

metode pembelajaran yang dapat digunakan sekolah untuk menambah wawasan, sehingga keterampilan pendidik dalam menggunakan dan mengaplikasikan model maupun metode pembelajaran bertambah khususnya pada jenjang pendidikan menengah pertama di lingkungan Kabupaten Bandung.