

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Metode dan Desain Penelitian

##### 1. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu (*quasi experimental research*), karena data yang diperoleh berasal dari lingkungan yang telah ada. Menurut Gozhali (2008, hlm. 17) “peneliti akan menggunakan *quasi experimental* jika datanya berasal dari suatu lingkungan yang telah ada atau dari suatu kejadian yang timbul tanpa intervensi langsung si peneliti”.

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Sebagai variabel bebas yaitu metode pembelajaran pemecahan masalah tipe SSCS (*search, solve, create and share*) sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan berpikir kreatif.

##### 2. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain *Pretest Posttest Control Group Design* (Arikunto, 2002). Desain ini dipilih dengan alasan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol diperkirakan memiliki kondisi yang sama dan kemampuan peserta didiknya serta subjek tidak dikelompokkan secara acak, tetapi diterima apa adanya. Selain itu, pemilihan desain ini dengan pertimbangan bahwa kelas yang ada telah terbentuk sebelumnya dan peserta didik telah mendaftar sesuai dengan aturan sekolah (kurikulum) yang ada, sehingga tidak lagi dilakukan pengelompokan secara acak. Rancangan *quasi eksperiment* ditunjukkan pada tabel berikut ini.

Tabel 3.1  
Desain Penelitian

Kelompok	Pre Test	Perlakuan	Post Test
Eksperimen	T1	X1	T2
Pembanding	T1	X2	T2

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

Sumber : Arikunto (2002)

Keterangan :

- T1 = pretest untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif peserta didik sebelum menggunakan Metode Pembelajaran Pemecahan Masalah tipe SSCS pada pembelajaran IPS.
- X 1 = kelompok eksperimen dengan perlakuan pembelajaran menggunakan Metode Pembelajaran Pemecahan Masalah tipe SSCS pada pembelajaran IPS.
- X 2 = kelompok kontrol dengan perlakuan pembelajaran menggunakan Metode Pembelajaran Konvensional pada pembelajaran IPS.
- T2 = postes untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif peserta didik setelah menggunakan Metode Pembelajaran Pemecahan Masalah tipe SSCS pada pembelajaran IPS.

## **B. Lokasi dan Subjek Penelitian**

### **1. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian yang dipilih adalah SMP Negeri 2 Soreang yang berada di wilayah Kabupaten Bandung. Pemilihan lokasi penelitian di SMP Negeri 2 Soreang dilakukan setelah peneliti melakukan studi awal penelitian di sekolah tersebut.

### **2. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian merupakan peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Soreang Kabupaten Bandung sebanyak 80 orang

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik nonrandom sampling, yaitu mengambil kelompok kelas dari populasi secara tidak acak. Hal ini dilakukan setelah memperhatikan bahwa populasi bersifat homogen. Subjek dalam penelitian ini diambil sebanyak dua kelas yaitu kelas VIII F sebagai kelas eksperimen dan VIII I sebagai kelas kontrol. Pemilihan kelas dilakukan secara tidak acak dari kelas VIII A-J karena berdasarkan informasi yang diperoleh dari guru IPS bahwa ke-10 kelas tersebut mempunyai karakteristik yang

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

tidak berbeda (relatif homogen). Jumlah peserta didik dalam dua kelas tersebut seluruhnya berjumlah 80 orang yang terbagi ke dalam dua kelas yang relatif homogen dengan jumlah masing-masing peserta didik sebanyak 40 orang. Susunan sebaran sampel penelitian dijelaskan pada tabel 3.2.

Tabel 3.2  
Distribusi Sampel Penelitian

Kelompok Kelas	Jumlah Laki-laki	Jumlah Perempuan	Jumlah Total
Eksperimen	19	26	45
Kontrol	19	26	45

Sumber : Data Siswa SMPN 2 Soreang Tahun Ajaran 2014-2015

### C. Definisi Operasional

Variabel bebas pada penelitian ini yaitu pembelajaran dengan metode pembelajaran pemecahan masalah tipe SSCS (*Search, Solve, Create and Share*) dan metode pembelajaran konvensional sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Agar tidak terjadi kekeliruan dan kesalahan dalam penafsiran maka perlu dijelaskan mengenai definisi dari variabel-variabel yang terdapat dalam penelitian ini. Definisi operasional variabel yang dimaksud adalah:

#### 1. Metode Pemecahan Masalah Tipe SSCS

Metode pembelajaran pemecahan masalah Tipe SSCS (*Search, Solve, Create and Share*) adalah metode pembelajaran yang menggunakan pendekatan pemecahan masalah (*problem solving*) yang didesain untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif terhadap konsep ilmu. Metode ini pertama kali dikembangkan oleh Pizzini pada tahun 1988 yang diterapkan pada mata pelajaran sains (IPA). Selanjutnya Pizzini, Abel dan Shepardson (dalam Irwan, 2011, hlm. 55) menyempurnakan metode ini untuk pelajaran matematika. Metode SSCS (*Search, Solve, Create and Share*) ini mengacu kepada empat langkah penyelesaian masalah yang diawali dengan menyelidiki masalah (*search*), kedua merencanakan pemecahan masalah (*solve*), ketiga mengkonstruksi pemecahan

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

masalah (*create*), dan keempat diakhiri dengan mengkomunikasikan penyelesaian yang diperolehnya (*share*). Berikut pemaparan dari tiap fase/tahapnya.

Tabel 3.3  
Tahapan Metode Pemecahan Masalah Tipe SSCS  
yang dikembangkan Pizzini dan Shepardson (1991)

Fase/Tahap	Langkah Penyelesaian masalah
1. <i>Search</i>	Fase <i>Search</i> meliputi kegiatan penyelidikan awal tentang suatu masalah yang diberikan kepada mereka. Selama fase pencarian ini, peserta didik dapat meletakkan ide-ide mereka dalam sebuah daftar apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan sebagai hasil dari penyelidikan mereka secara mendalam terhadap masalah yang ada. Peserta didik juga dapat mempersempit daftar dan memilih satu pada dua pertanyaan guna penyelidikan lebih lanjut. Sejalan dengan pendapat Pizzini, Abel dan Shepardson sebelumnya, Awang dan Ramly (2008, hlm. 22) mengatakan bahwa fase <i>Search</i> dalam model pembelajaran ini menyangkut hal-hal seperti : memahami soal atau kondisi yang diberikan kepada peserta didik, yang meliputi apa yang diketahui, apa yang ditanyakan atau apa kira-kira soal yang akan dibuat dari kondisi yang ada. Pada fase ini, peserta didik melakukan observasi dan investigasi terhadap kondisi tersebut, membuat pertanyaan-pertanyaan kecil, serta menganalisis informasi yang ada sehingga terbentuk kesimpulan ide.
2. <i>Solve</i>	Pada fase ini, peserta didik menghasilkan dan melaksanakan rencana untuk mencari solusi dari soal yang ada atau membuat soal sendiri, mengembangkan pemikiran kritis dan keterampilan kreatif, membentuk hipotesis yang dalam hal ini berupa dugaan jawaban, memilih metode untuk memecahkan masalah, mengumpulkan data dan menganalisis, serta menyelesaikannya (Pizzini, 1991, hlm. 8)
3. <i>Create</i>	Pada fase ini, peserta didik menciptakan produk yang berupa solusi masalah berdasarkan dugaan yang telah dipilih pada fase sebelumnya. Pada tahap ini peserta didik menguji dugaan yang dibuat apakah benar atau salah. Disamping itu, peserta didik menampilkan hasil sekreatif mungkin dan jika perlu peserta didik dapat menggunakan grafik, poster atau model (Pizzini, Abel dan Shepardson, 1988).
4. <i>Share</i>	Fase ini merupakan fase terakhir dari model pembelajaran ini. Pada fase <i>Share</i> peserta didik berkomunikasi dengan guru dan teman sekelompok atas temuan, solusi atau kesimpulan yang mereka peroleh. Peserta didik dapat menggunakan media rekaman, video, poster, laporan, dan media lainnya (Pizzini, Abel, dan Shepardson, 1988). Pada fase ini peserta didik dapat saling membagi ide, cara penyelesaian dan sebagainya, guna

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

	menambah pemahaman peserta didik sendiri. Sejalan dengan pendapat Pizzini dkk di atas, Awang dan Ramly (2008, hlm. 22) menambahkan bahwa pada fase ini peserta didik mengartikulasikan pemikiran mereka, menerima umpan balik dan mengevaluasi solusi. Dengan adanya diskusi ini, peserta didik akan menguji hasil temuan serta mengembangkan
Fase/Tahap	Langkah Penyelesaian masalah
	argumennya dalam membuktikan suatu pernyataan. Pertanyaan-pertanyaan seperti : Apakah anda selalu bekerja seperti ini?, Adakah cara lain untuk membuktikannya?, Apakah anda sudah puas dengan pekerjaan anda ini?, dan sebagainya akan timbul pada fase ini.

Sumber : Awang dan Ramly (2008)

## 2. Metode Pembelajaran Konvensional

Metode pembelajaran konvensional yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran yang biasa digunakan di sekolah umumnya, yaitu didominasi oleh metode ceramah saat menyajikan materi ketenagakerjaan (permasalahan angkatan kerja dan tenaga kerja sebagai sumber daya dalam kegiatan ekonomi serta peranan pemerintah dalam upaya penanggulangannya), tanya jawab dan diskusi dimana pendidik cenderung lebih aktif sebagai sumber informasi bagi peserta didik dan mereka cenderung pasif dalam menerima pelajaran., serta menjawab semua permasalahan yang diajukan peserta didik.

## 3. Kemampuan Berpikir Kreatif

Torrance (2002, hlm. 42) mendefinisikan berpikir kreatif sebagai ‘*the process of forming ideas or hypotheses, testing them, and communicating the results* “. Berdasarkan definisi tersebut bahwa dalam proses berpikir kreatif selalu melalui tahapan mendesain atau merencanakan suatu ide dan gagasan, kemudian menguji ide dan gagasan tersebut sampai pada tahapan mengkomunikasikan hasil pengujian gagasan dan ide tersebut. Guilford dan Torrance (dalam Filsaime, 2008, hlm. 21) menentukan empat karakteristik berpikir kreatif sebagai berikut:

- 1) Keterampilan berpikir lancar (*fluency*),
- 2) Keterampilan berpikir luwes (*flexibility*),
- 3) Keterampilan berpikir orisinil (*originality*),

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

- 4) Keterampilan memperinci (*elaboration*).

#### D. Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto (1998) “Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis”. “Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu instrumen teknik tes”. Arikunto (1998) menjelaskan bahwa “tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bekal yang dimiliki oleh individu atau kelompok”.

Untuk mendapatkan data yang mendukung penelitian dan menjawab pertanyaan penelitian digunakan alat tes berupa soal uraian terbuka untuk kemampuan berpikir kreatif. Tes ini diberikan pada tes awal (*pretest*) yaitu tes yang dilakukan sebelum perlakuan dan tes akhir (*posttest*) setelah perlakuan. Hal ini dilakukan karena peneliti ingin mengamati sejauh mana perbedaan hasil belajar tersebut terjadi sebelum dan sesudah pembelajaran dilakukan pada kelas eksperimen. *Pretest* dilaksanakan untuk mengukur kemampuan awal peserta didik, sementara *posttest* dilakukan setelah perlakuan pada kelas eksperimen.

Berikut pedoman penskoran untuk kemampuan berpikir kreatif yang dimodifikasi oleh Bosch (dalam Irwan, 2011, hlm. 28) dimana pemberian skor untuk masing-masing aspek tersebut diadaptasi antara 0 sampai 4. Pedoman pemberian skor untuk masing-masing kriteria berpikir kreatif secara rinci dapat dilihat pada Tabel 3.4

Tabel 3.4  
Pedoman Penskoran Tes Kemampuan Berpikir Kreatif

Aspek yang diukur	Respon Peserta Didik	Skor
-------------------	----------------------	------

Elaborasi ( <i>elaboration</i> )	Memberi jawaban yang benar dan terinci	4
	Terdapat kesalahan dalam jawaban tapi disertai perincian yang lengkap	3
	Terdapat kesalahan dalam jawaban tapi disertai perincian yang kurang lengkap	2
	Terdapat kesalahan dalam jawaban dan tidak disertai perincian	1
Kelancaran ( <i>fluency</i> )	Memberi lebih dari satu ide yang relevan dan penyelesaiannya benar dan jelas	4
	Memberikan lebih dari satu ide yang relevan tetapi penyelesaiannya belum lengkap/selesai	3
	Memberikan sebuah ide yang relevan tapi penyelesaiannya salah	2
Aspek yang diukur	Respon Peserta Didik	Skor
	Memberikan sebuah ide yang tidak relevan dengan pemecahannya yang salah	1
Keluwesan ( <i>flexibility</i> )	Memberikan jawaban lebih dari satu cara, proses perhitungan dan hasilnya benar	4
	Memberikan jawaban lebih dari satu cara tapi hasilnya ada yang salah karena terdapat kekeliruan dalam proses perhitungan	3
	Memberikan jawaban dengan satu cara, proses penghitungan dan hasilnya benar	2
	Memberikan jawaban hanya satu cara tetapi ada proses perhitungannya ada yang salah	1
Keaslian ( <i>originality</i> )	Memberi jawaban dengan caranya sendiri, proses perhitungan dan hasilnya benar	4
	Memberi jawaban dengan caranya sendiri tetapi terdapat kekeliruan dalam proses perhitungan sehingga hasilnya salah	3
	Memberi jawaban dengan caranya sendiri, proses perhitungan sudah terarah tetapi tidak selesai	2
	Memberi jawaban dengan caranya sendiri tetapi tidak dapat dipahami	1

Sumber : Irwan (2011, hlm. 28)

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

Selanjutnya sebagai pendukung dalam penelitian ini digunakan pula skala tanggapan yang disusun untuk mengetahui sejauh mana peserta didik dan guru memberikan tanggapannya terhadap metode pembelajaran pemecahan masalah tipe SSCS (*search, solve, create and share*) yang digunakan pada kelas eksperimen diawali dengan pembuatan kisi-kisi yang selanjutnya dibuat menjadi butir-butir pernyataan dengan pilihan jawaban Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

### **E. Uji Coba Instrumen**

Suatu tes mempunyai ciri yang baik apabila alat pengukur tersebut memenuhi persyaratan tes, yaitu validitas, reliabilitas, objektivitas, praktikabilitas, dan ekonomis (Arikunto, 2003). Selain itu, suatu soal dikatakan baik apabila mempunyai taraf kesukaran, daya pembeda, dan pola jawaban soal yang baik (Arikunto, 2003).

Maka dari itu instrumen yang akan digunakan untuk mengambil data pada subjek penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji coba pada kelas yang bukan subjek penelitian, kemudian dilakukan analisis data meliputi daya pembeda, tingkat kesukaran, reliabilitas, dan validitas butir soal. Butir soal tersebut dianalisis menggunakan program anates versi 4,0 untuk program uraian. Uji coba ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan instrumen tersebut untuk digunakan pada penelitian.

#### **1. Validitas**

Validitas tes adalah tingkat keabsahan atau ketepatan suatu tes untuk mengukur suatu konsep tertentu (Arikunto, 2010). Alat ukur yang baik harus memiliki kesahihan yang baik. Menurut Kusnendi (2008) “Valid artinya secara empiris masing-masing indikator tepat mengukur variabel yang di ukur”. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan serta mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. “Tinggi rendahnya validitas instrumen

menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud” (Fathurokhman, 2014, hlm. 46).

Berdasarkan hasil uji coba soal terhadap validitas soal (Lampiran B1), maka validasi 10 soal kemampuan berpikir kreatif peserta didik hasilnya dapat dilihat pada Tabel 3.5.

## 2. Tingkat Kesukaran

Perhitungan tingkat kesukaran ini dimaksudkan untuk mengetahui sukar atau mudahnya soal yang digunakan. Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Berdasarkan hasil analisis tingkat kesukaran uji coba 10 soal kemampuan berpikir kreatif peserta didik (Lampiran B2) hasilnya dapat dilihat pada Tabel 3.5.

## 3. Daya Pembeda

Daya pembeda soal yang dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana soal ini dapat membedakan siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah.(Arikunto, 2003). Berdasarkan hasil analisis daya pembeda 10 soal kemampuan berpikir kreatif peserta didik (Lampiran B3) hasilnya dapat dilihat pada Tabel 3.5.

## 4. Reliabilitas

Untuk memperoleh data yang dapat dipercaya, instrumen penelitian yang digunakan harus reliabel. Reliabilitas menunjukkan suatu pengertian bahwa instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen itu sudah baik (Arikunto, 2003). Dari hasil uji coba instrumen soal uraian diperoleh data hasil perhitungan reliabilitas soal untuk kemampuan berpikir kreatif yaitu sebesar 0,79 (katagori tinggi) dapat dilihat pada (Lampiran B3). Dari hasil pengolahan uji coba 10 soal uraian kemampuan berpikir kreatif peserta didik dapat dilihat pada Tabel 3.5.

Tabel 3.5  
Rekapitulasi Analisis Soal Uraian Kemampuan Berpikir Kreatif

No.	Validitas	Taraf Kesukaran	Daya Pembeda	Reliabilitas	Keputusan
1.	Tidak Signifikan	Sedang	Cukup	0,79 (Kategori Tinggi)	Tidak Dipakai
2.	Tidak Signifikan	Sedang	Cukup		Tidak Dipakai

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

3.	Sangat Signifikan	Sedang	Baik		Dipakai
4.	Tidak Signifikan	Sukar	Jelek		Tidak Dipakai
5.	Signifikan	Sedang	Cukup		Dipakai
6.	Tidak Sgnifikan	Sedang	Jelek		Tidak Dipakai
7.	Tidak Signifikan	Sedang	Cukup		Tidak Dipakai
8.	Signifikan	Sedang	Baik		Dipakai
9.	Signifikan	Sedang	Baik		Dipakai
10.	Tidak Signifikan	Sukar	Jelek		Tidak Dipakai

Sumber : Hasil Uji Anava (Lampiran B1-B4)

Berdasarkan hasil analisis dari sepuluh butir soal uji coba instrumen kemampuan berpikir kreatif, maka peneliti menentukan sebanyak empat soal uraian kemampuan berpikir kreatif yang terdiri dari indikator kemampuan berpikir keaslian (*orisionality*) (soal no. 3), kemampuan berpikir keluwesan (*fleksibilitas*) (soal no.5), kemampuan berpikir memperinci (*elaboration*) (soal no.8), dan kemampuan berpikir kelancaran (*fluency*) (soal no.9) yang digunakan peneliti sebagai alat untuk mengambil data dan terlebih dahulu melakukan revisi dengan bimbingan dosen pembimbing sebelum akhirnya digunakan untuk mengambil data pada subjek penelitian.

## F. Teknik Pengumpulan Data

Data kemampuan berpikir kreatif peserta didik dijang dengan menggunakan soal uraian sebanyak empat butir soal yang mewakili indikator-indikatornya. Sementara tanggapan siswa dan guru terhadap penggunaan metode pembelajaran pemecahan masalah tipe SSCS (*search, solve, create, and share*) dijang juga dengan menggunakan instrumen skala tanggapan siswa dan guru, yang masing-masing secara berurutan terdiri dari 15 pernyataan terbuka tentang tanggapan peserta didik dan 18 pernyataan terbuka tentang tanggapan pendidik. Penilaiannya menggunakan Skala Likert Sangat Setuju (ST), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).

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

## G. Prosedur, Alur, dan Skenario Pembelajaran

### 1. Prosedur Penelitian

Penelitian dilaksanakan dalam 5 pertemuan pada semester genap tahun pelajaran 2014-2015. Setiap pertemuan menggunakan 2 X 45 menit. Adapun rancangan perlakuan penelitian ini yaitu memberikan perlakuan (*treatment*) kepada kelas eksperimen dengan menggunakan metode pembelajaran pemecahan masalah tipe SSCS (*search, solve, create, and share*), sedangkan untuk kelas kontrol tidak diberikan perlakuan dengan metode baru melainkan dengan metode pembelajaran sebagaimana pendidik biasa mengajar di dalam kelas tersebut. Pretes dilakukan pada waktu sebelum pembelajaran berlangsung, sementara postes dilakukan pada saat pembelajaran telah selesai.

Penelitian ini dilakukan melalui tahapan-tahapan sebagai berikut :

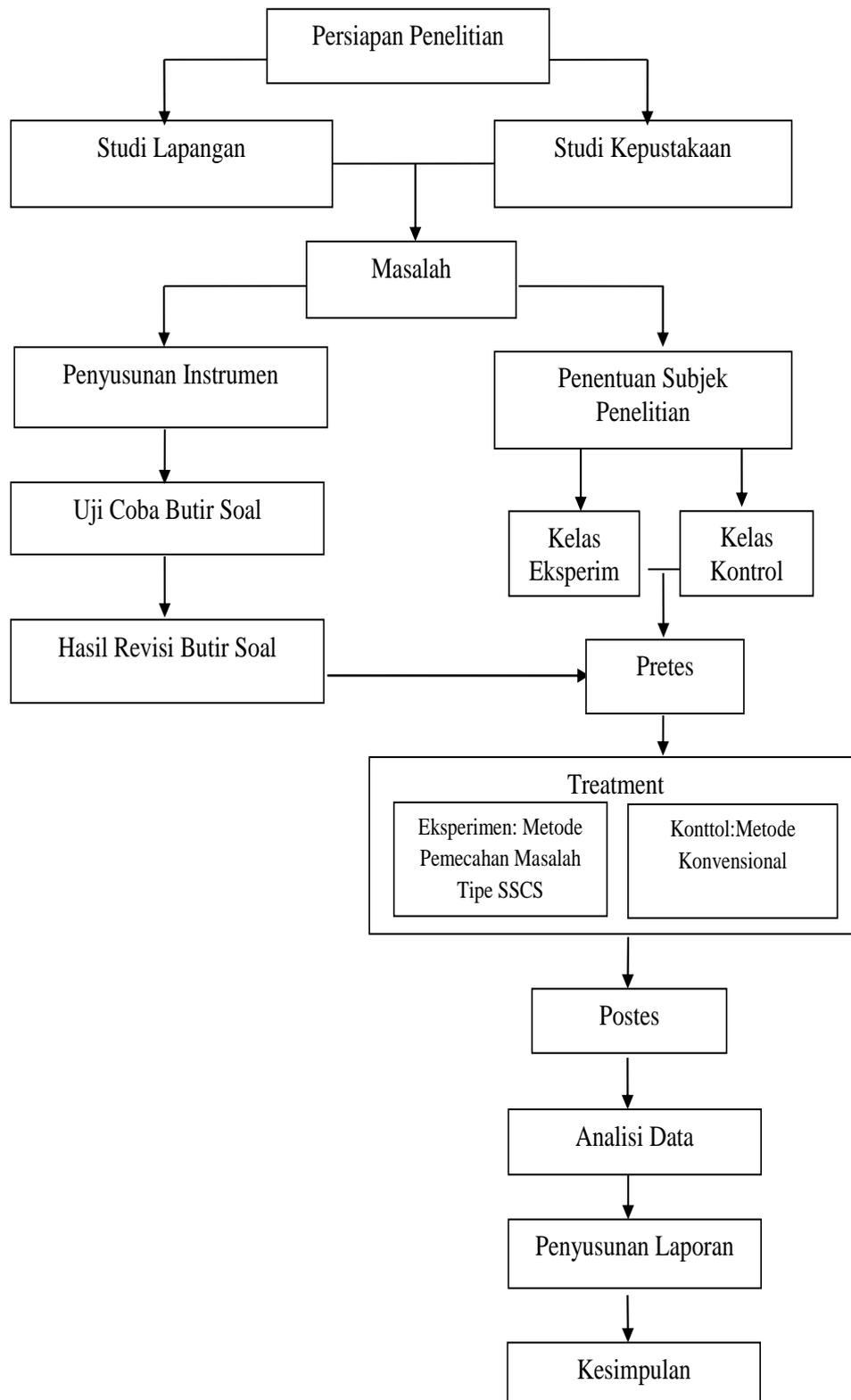
1. Mengadakan pra penelitian untuk peninjauan awal menyangkut perijinan, keadaan sekolah, gambaran kreativitas peserta didik terutama tingkat berpikir kreatif siswa, dan diskusi dengan guru-guru IPS untuk penerapan metode pembelajaran yang akan digunakan pada kelas eksperimen.
2. Melakukan studi dokumentasi serta penentuan kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan cara diundi.
3. Melaksanakan uji coba instrumen yang kemudian instrumen tersebut diuji validitas dan reliabilitasnya untuk mengetahui apakah alat instrumen tersebut dapat digunakan sebagai alat ukur atau tidak.
4. Mensosialisasikan kepada pendidik mata pelajaran IPS mengenai metode pembelajaran yang ditawarkan baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol.
5. Memberikan tes awal (*pretest*) kepada peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengukur kemampuan awal mereka dengan menggunakan instrumen yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya.
6. Melaksanakan pembelajaran baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Pembelajaran dilakukan oleh pendidik IPS kelas VIII pada SMP Negeri 2 Soreang dan peneliti sendiri bertindak sebagai *observer* ketika pendidik mengaplikasikan metode yang ditawarkan oleh peneliti kepada kelas

eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan jadwal mata pelajaran yang telah ditetapkan sekolah, sehingga tidak mengganggu suasana pembelajaran di sekolah yang bersangkutan.

7. Mengambil data-data yang diperlukan sebagai tambahan berupa dokumentasi ketika pembelajaran berlangsung baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol.
8. Memberikan tes akhir (*posttest*) kepada peserta didik baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.
9. Mengolah data hasil penelitian di lapangan.

## 2. Alur Penelitian

Gambar 3.1  
Alur Penelitian



### 3. Skenario Pembelajaran

#### a. Skenario Pembelajaran Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

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

Tabel 3.6  
Skenario Pembelajaran Kelas Eksperimen (Metode SSCS)  
dan Kelas Kontrol (Metode Konvensional)

<b>Kelas Eksperimen</b> <b>Metode Pembelajaran Pemecahan</b> <b>Masalah tipe SSCS</b>	<b>Kelas Kontrol</b> <b>Metode Pembelajaran</b> <b>Konvensional</b>
<p>Pada kelas eksperimen pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan Metode Pembelajaran Pemecahan Masalah tipe SSCS (<i>search, solve, create and share</i>) dengan langkah-langkah sebagai berikut :</p> <p><b>1. Kegiatan Awal</b></p> <p>(1) Salam, doa, dan presentasi dan memeriksa kebersihan dan kesiapan siswa</p> <p>(2) Pemusatan perhatian dan pemotivasian : Pendidik mengadakan tanya jawab mengenai konsep tenaga kerja, angkatan kerja, dan permasalahannya yang sudah dimiliki oleh peserta didik.</p> <p>(3) Pendidik menyampaikan garis besar tujuan pembelajaran.</p> <p><b>2. Kegiatan inti</b> <i>Tahap Search :</i></p> <p>(1) Peserta didik dikelompokkan menjadi 7 kelompok yang terdiri dari 4-5 orang</p> <p>(2) Masing-masing kelompok diberi soal yang berisi beberapa soal yang berkaitan dengan materi ketenagakerjaan.</p> <p>(3) Secara berkelompok peserta didik membuat daftar pertanyaan mengenai apa yang diketahui dan apa yang tidak diketahui oleh siswa mengenai hal-hal yang berhubungan dengan isi dari soal tersebut selanjutnya menganalisis informasi yang ada dengan menggunakan berbagai sumber informasi yang mereka miliki</p>	<p>Pada kelas kontrol pembelajaran menggunakan metode konvensional dengan metode diskusi kelompok. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:</p> <p><b>1. Kegiatan Awal</b></p> <p>(1) Salam, doa, dan presentasi dan memeriksa kebersihan dan kesiapan siswa</p> <p>(2) Pemusatan perhatian dan pemotivasian : Pendidik mengadakan tanya jawab mengenai konsep tenaga kerja, angkatan kerja, dan permasalahannya yang sudah dimiliki oleh peserta didik.</p> <p>(3) Pendidik menyampaikan garis besar tujuan pembelajaran</p> <p><b>2. Kegiatan inti</b></p> <p>(1) Pendidik melakukan ceramah seputar materi sesuai KD hari ini.</p> <p>(2) Peserta didik dibagi dalam beberapa kelompok yang beranggotakan masing-masing (4-6) peserta didik.</p> <p>(3) Setiap kelompok mendapat LKP untuk didiskusikan dalam kelompoknya. Setiap anggota kelompok mengerjakan bahasan yang ada dalam lembar kerja atau lembar soal.</p> <p>(4) Setiap kelompok berdiskusi mencari jawaban dari buku sumber yang telah disediakan atau yang dimiliki peserta didik.</p> <p>(5) Secara acak pendidik memanggil satu kelompok untuk mempresentasikan hasil</p>
<b>Kelas Eksperimen</b> <b>Metode Pembelajaran Pemecahan</b>	<b>Kelas Kontrol</b> <b>Metode Pembelajaran</b>

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

Masalah tipe SSCS	Konvensional
<p>sehingga terbentuk sekumpulan ide. <i>Tahap Solve :</i></p> <p>(4) Secara berkelompok peserta didik mulai mencari informasi baik secara teori maupun aplikasi untuk menyelesaikan soal-soal yang diberikan guru.</p> <p>(5) Peserta didik mengembangkan pemikiran kreatif dan membentuk hipotesis dengan mulai mengerjakan soal-soal yang ada pada lembar diskusi peserta didik, yang dalam hal ini berupa dugaan jawaban. Selanjutnya mendiskusikan hasil temuannya dan mencari alternatif jawaban atau solusi peserta didik mendiskusikan hasil temuan mereka dan mencari alternatif jawaban atau solusi pemecahan masalah yang tepat berdasarkan informasi yang didapat dari berbagai sumber.</p> <p><i>Tahap Create :</i></p> <p>(6) Secara berkelompok peserta didik mulai menyusun langkah-langkah untuk menyelesaikan soal/tugas secara sistematis melalui prosedur yang telah mereka tetapkan dan mengerjakan satu-persatu soal/tugas yang mereka terima dan menguji dugaan yang dibuat apakah benar atau salah</p> <p>(7) Peserta didik menjelaskan hasil temuan, kajian, serta solusi permasalahan sebagai jawaban dari soal/tugas yang mereka terima berdasarkan kajian teoritis</p> <p>(8) Peserta didik menampilkan hasil kerjanya berupa laporan yang telah mereka buat sekreatif mungkin dalam bentuk rekaman, video, poster atau laporan.</p>	<p>(6) pekerjaannya dan kelompok lain diwajibkan untuk menambah atau mengomentarnya.</p> <p><b>3. Kegiatan Penutup</b></p> <p>(1) Pendidik memberikan penegasan terhadap hasil diskusi dan presentasi.</p> <p>(2) Pendidik memberikan tugas pada peserta didik secara berkelompok mencari artikel yang berhubungan dengan permasalahan tenaga kerja di Indonesia dan dampak pengangguran terhadap keamanan lingkungan.</p> <p>(3) Pendidik memberikan beberapa soal sebagai tes formatif kepada peserta didik secara individu.</p> <p>(4) Doa penutup</p>

<b>Kelas Eksperimen</b> <b>Metode Pembelajaran Pemecahan</b> <b>Masalah tipe SSCS</b>	<b>Kelas Kontrol</b> <b>Metode Pembelajaran</b> <b>Konvensional</b>
<p>(9) Peserta didik menampilkan hasil kerjanya berupa laporan yang telah mereka buat sekreatif mungkin dalam bentuk rekaman, video, poster atau laporan.</p> <p><i>Tahap Share:</i></p> <p>(10) Perwakilan dari tiap kelompok mempresentasikan (mengkomunikasikan) hasil diskusi mereka di depan guru dan kelompok lain, dengan menggunakan hasil rekaman, video, poster atau laporan.</p> <p><b>3. Kegiatan Penutup</b></p> <p>(1) Pendidik memberikan penegasan terhadap hasil diskusi dan presentasi.</p> <p>(2) Pendidik memberikan tugas pada peserta didik secara berkelompok mencari artikel yang berhubungan dengan permasalahan tenaga kerja di Indonesia dan dampak pengangguran terhadap keamanan lingkungan.</p> <p>(3) Pendidik memberikan beberapa soal sebagai tes formatif kepada peserta didik secara individu.</p> <p>(4) Doa penutup</p>	

## H. Teknik Analisis Data

Analisis dilakukan terhadap data yang telah terkumpul dan berpedoman pada pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat dalam penelitian. Data yang bersifat kualitatif dianalisis secara deskriptif untuk menemukan kecenderungan-kecenderungan yang muncul dalam penelitian. Sedangkan data kuantitatif dianalisis dengan uji statistik. Pengolahan data statistik dilakukan dengan menggunakan program SPSS 20.0 Windows dan Microsoft Excel 2007. Analisis data dengan statistik dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

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

a. Memberi skor pada pretes dan postes yang mengukur kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

b. Menghitung skor gain yang dinormalisasi

Analisis data dilakukan dengan menggunakan bantuan statistik. Data primer hasil tes peserta didik sebelum dan setelah perlakuan penerapan pembelajaran dengan pendekatan nilai dianalisis dengan cara membandingkan skor pretes dan postes. Peningkatan yang terjadi sebelum dan sesudah pembelajaran dihitung dengan menggunakan rumus g factor (N-Gains) dengan rumus :

$$g = \frac{S_{\text{post}} - S_{\text{pre}}}{S_{\text{maks}} - S_{\text{pre}}} \quad (\text{Hake dalam Meltzer, 2002})$$

Keterangan :

$S_{\text{post}}$  = skor postes  
 $S_{\text{pre}}$  = skor pretes  
 $S_{\text{maks}}$  = skor maksimum

Kriteria tingkat Gain :

$g > 0,7$  : tinggi  
 $0,3 < g \leq 0,7$  : sedang  
 $g \leq 0,3$  : rendah

c. Melakukan uji Normalitas dan Homogenitas

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan pada data hasil pretes dan postes sehingga dapat diketahui apakah berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan program SPSS 20 for windows, yaitu dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan rumus :

$$T_3 = \frac{1}{D} [\sum_{i=1}^k a_i (X_{n-i+1} - X_i)]^2$$

Keterangan :

D = Berdasarkan rumus di bawah

$a_i$  = Koefisien test Shapiro Wilk

$X_{n-i+1}$  = Angka ke  $n - i + 1$  pada data

$X_i$  = Angka ke  $i$  pada data

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

$$D = \sum_{i=1}^n a_i (x_i - \bar{x})^2$$

Keterangan :

$x_i$  = Angka ke  $i$  pada data

$\bar{x}$  = Rata – rata data

$$G = b_n + c_n + 1n \left( \frac{T_3 - d_x}{1 - T_3} \right)$$

Keterangan :

$G$  = Identik dengan nilai  $z$  distribusi normal

$T_3$  = Berdasarkan rumus diatas

$b_n, c_n, d_x$  = Konversi statistik Shapiro Wilk Pendekatan Distribusi Normal Tersedia di website <http://www.statistikian.com/2013/01/saphiro-wilk.html>. Akses tanggal 10 Maret 2015.

## 2) Uji homogenitas

Uji homogenitas antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan untuk mengetahui apakah varians kedua kelompok sama atau berbeda. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan Levene Statistik pada program SPSS 20 for windows atau dengan menggunakan uji variansi dua perubah bebas dengan rumus :

$$F = \frac{S2\text{besar}}{S2\text{kecil}} \quad (\text{Russefendi, 2005})$$

Kriteria :

Pada taraf signifikansi  $\alpha$ , variansi sampel dikatakan homogeni jika

$$F_{\text{maks}} < F_{\text{tabel} = (1-\alpha)F_{k;n-1}} \quad (\text{Sujana, 2005})$$

## d. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dengan menggunakan uji perbedaan dua rerata, setelah data diuji ternyata berdistribusi normal dan homogen dengan menggunakan bantuan program SPSS 20.0.

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengujian rerata

skor pretes dan postes dilakukan berdasarkan hipotesis statistik sebagai berikut :

$H_0$  = tidak terdapat perbedaan peningkatan skor pretest dan posttest kemampuan berpikir kreatif antara peserta didik kelas eksperimen dengan kelas kontrol

$H_1$  = terdapat perbedaan peningkatan skor pretes dan postes kemampuan berpikir kreatif antara peserta didik kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Hasil uji normalitas dan homogenitas data pretest dan posttest kemampuan berpikir kreatif berdistribusi normal dan homogen sehingga yang digunakan adalah uji t. Uji t digunakan untuk menguji perbedaan dua rata-rata pada sampel kecil. Uji t dilakukan dengan menggunakan program SPSS 20.0 for windows.

- e. Untuk menguji tingkat signifikansi perbedaan dua rata-rata skor pretes dan postes keterampilan berpikir kreatif peserta didik dengan dilakukan uji prasyarat, yaitu data hasil pretes dan postes dinormalisasi antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan analisis secara statistik dengan menggunakan uji statistik parametrik menggunakan SPSS versi 20.0.

Data yang diperoleh melalui skala tanggapan peserta didik dan pendidik tentang metode pemecahan masalah Tipe SSCS (*search, solve, create and share*) dikonversi menjadi skala kuantitatif, untuk data yang bersifat positif, katagori SS (sangat setuju) diberi skor tertinggi (4), makin menuju STS (sangat tidak setuju) skor yang diberikan berangsur-angsur menurun dari skala 4-1. Sebaliknya untuk skor yang bersifat negatif, katagori STS diberi skor tertinggi, makin menuju SS skor juga menurun. (Sugiyono, 2009)

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](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)