

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penelitian

Salah satu tujuan yang hendak dicapai dari proses pembelajaran adalah terbentuknya lulusan pendidikan yang tidak hanya memiliki ijazah saja, tetapi lebih dari itu siswa memiliki kemampuan dalam memecahkan persoalan yang terjadi baik persoalan pada dirinya sendiri, maupun persoalan pada masyarakatnya. Hasil pengamatan peneliti sebelum kegiatan penelitian dilakukan, mengenai proses belajar mengajar yang dilakukan di kelas menunjukkan bahwa pembelajaran di sekolah masih belum dapat mengembangkan perilaku kreatif siswa secara maksimal, khususnya perilaku kreatif dalam memecahkan permasalahan hidup sehari-hari yang dihadapinya. Kemampuan memecahkan permasalahan merupakan sesuatu yang sangat penting. Kemampuan tersebut bisa dimiliki jika lulusan pendidikan memiliki kualitas kreativitas yang tinggi. Hal ini sejalan dengan pendapat Treffinger (Semiawan dan Munandar, 1984:37) bahwa dengan belajar secara kreatif siswa dapat menciptakan kemungkinan-kemungkinan untuk memecahkan masalah-masalah yang tidak diramalkan sebelumnya.

Kebutuhan akan pengembangan perilaku kreatif merupakan bagian penting dalam pendidikan. Gardner (Beetlestone, 2011:28) memandang kreativitas sebagai salah satu dari multiple intelejensi yang meliputi berbagai macam fungsi otak. Guru yang kurang memberikan kebebasan kepada siswa untuk berpikir dan berperilaku kreatif dalam memecahkan masalah dapat menghambat pengembangan kreativitas siswa. Bertambahnya pengangguran terdidik merupakan salah satu akibat dari cara guru yang tidak melatih berpikir dan berperilaku kreatif pada saat mereka berada di bangku sekolah sehingga pada akhirnya mereka hanya menunggu kesempatan kerja itu datang menghampirinya. Hal ini dibuktikan dengan jumlah angka pengangguran

di Indonesia yang mencapai sembilan juta orang yang diantaranya 41,81 % adalah pengangguran terdidik. Jumlah pengangguran terdidik terbanyak adalah lulusan perguruan tinggi yaitu sebesar 12,78%, lulusan SMA sebesar 11,9%, lulusan SMK 11,87%, lulusan SMP 7,45% dan SD 3,81% (Republika.Co.Id, 12/09/2012). Dari data pengangguran ini hendaknya pendidikan bisa diarahkan untuk lebih membekali peserta didiknya dengan berbagai keterampilan dan kemampuan untuk berpikir dan bertindak kreatif dalam rangka menjawab segala tantangan hidup yang dihadapi. Hal ini sejalan dengan tujuan IPS yang dikemukakan oleh Maryani (2011:2) bahwa melalui pembelajaran IPS peserta didik diharapkan mampu berpikir kritis, kreatif, dan inovatif. Pendidikan harus mampu menunjukkan bagaimana energi dan kemampuan kreatif secara terus menerus mengembangkan konteks, konten dan kualitas hidup peserta didiknya. Oleh karena itu, perilaku kreatif perlu dipupuk dan dikembangkan sejak dini.

Mata pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di setiap tingkatan pendidikan termasuk bagi siswa SMP/MTs. Maryani (2011:2) menyatakan bahwa:

“Melalui pembelajaran IPS peserta didik diharapkan mampu berpikir kritis, kreatif, dan inovatif. Sikap dan perilaku menunjukkan disiplin dan tanggungjawab selaku individual, warga masyarakat, warga negara, dan warga dunia. Mampu berkomunikasi, bekerjasama, memiliki sikap toleran, empati dan berwawasan multikultur dengan tetap berbasis keunggulan lokal. Memiliki keterampilan holistik, integratif dan transdisipliner dalam memecahkan masalah-masalah sosial. Tujuan tersebut dapat dicapai manakala program-program pembelajaran IPS di sekolah diorganisasikan dan dibelajarkan dengan penuh makna (*meaningful learning*)”.

Idealnya pembelajaran IPS di sekolah dapat menumbuhkembangkan kemampuan berpikir dan berperilaku kreatif siswa dalam memecahkan masalah kehidupan sehari-hari mereka, tidak hanya sekedar mampu menjawab soal-soal dalam ujian. Hal tersebut sejalan dengan tujuan Pendidikan Nasional yang tertuang dalam

**Leni Maryani, 2013**

Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Sinektik Dengan Teknik Analogi Langsung Terhadap Kemampuan Mengembangkan Perilaku Kreatif Siswa Melalui Pembelajaran IPS (Pra Eksperimen Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Bandung)

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

Undang-undang Sisdiknas No. 20 tahun 2003 BAB II Pasal 3 yang menyatakan bahwa Pendidikan Nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab. Oleh karena itu, pengembangan perilaku kreatif siswa sejak usia dini sangat diperlukan karena pada era persaingan ini kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru, dan teknologi baru. Kreativitas merupakan hal yang penting dan menjadi salah satu ciri manusia yang berkualitas. Supardan (2000:38) menyatakan bahwa dengan kreativitaslah seseorang dapat meningkatkan kualitas hidupnya. Munandar (2009:31) mengemukakan beberapa alasan mengapa kreativitas perlu di pupuk sejak dini, diantaranya:

1. Dengan berkreasi individu dapat mengaktualisasikan diri maka kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya.
2. Kreativitas atau berpikir kreatif memungkinkan individu untuk melihat berbagai kemungkinan jawaban atas penyelesaian masalah (hal ini belum mendapat perhatian dalam dunia pendidikan).
3. Proses kreatif memberi kepuasan kepada individu dan bermanfaat bagi lingkungan.
4. Proses kreatif memungkinkan individu meningkatkan kualitas hidupnya.

Pemikiran serupa mengenai perlunya kreativitas dipupuk sejak dini, juga dikemukakan oleh Gallagher (Supardan, 2000:40), antara lain:

1. *Creative learning is important because it help student's be more effective when we aren't around.*
2. *Creative learning is important because it creates possibilities for solving future problems that we can't even anticipate.*

**Leni Maryani, 2013**

Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Sinektik Dengan Teknik Analogi Langsung Terhadap Kemampuan Mengembangkan Perilaku Kreatif Siswa Melalui Pembelajaran IPS (Pra Eksperimen Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Bandung)

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

3. *Creative learning is important because it may lead to powerful consequences in our lives.*
4. *Creative learning can produce great satisfaction and joy.*

Tentunya banyak pendapat lain dari para ahli yang mengemukakan tentang pentingnya kreativitas seperti pendapatnya Arnold Toynbee (Supardan, 2000:40) yang menyatakan:

*“To give a fair chance to potential creativity is matter of life and death for any society. This is all important, because the outstanding creative ability of a fairly small percentage of the population is mankind’s ultimate capital asset”*

Dikatakan bahwa kreativitas merupakan modal utama bagi manusia dalam hidup bermasyarakat. Selain itu, pada era kemajuan IPTEK sekarang ini, produk-produk berteknologi tinggi menjadi alat bantu yang dapat mempermudah kegiatan manusia dalam kehidupannya sehari-hari. Produk tersebut tentunya diciptakan oleh manusia yang memiliki kreativitas tinggi. Manusia yang memiliki kreativitas tinggilah yang mampu bertahan di dalam era sekarang ini. Dapat disimpulkan bahwa kreativitas selain berfungsi sebagai kebutuhan dalam mengaktualisasikan diri juga sebagai kemampuan untuk bersaing dalam mempertahankan hidup.

Guilford dengan pidatonya yang terkenal di tahun 1950, memberikan perhatian terhadap masalah kreativitas dalam pendidikan dan menyatakan bahwa pengembangan kreativitas dilerantarkan dalam pendidikan formal, padahal hal itu sangat bermakna bagi pengembangan potensi anak secara utuh dan bagi kemajuan ilmu pengetahuan dan seni budaya. Sejalan dengan pendapat Guilford, Maslow (Munandar, 2009:27) menyatakan bahwa kreativitas selain baik untuk pengembangan diri maupun pembangunan masyarakat, juga merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia, yaitu kebutuhan akan perwujudan diri sebagai salah satu kebutuhan paling tinggi bagi manusia.

**Leni Maryani, 2013**

Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Sinektik Dengan Teknik Analogi Langsung Terhadap Kemampuan Mengembangkan Perilaku Kreatif Siswa Melalui Pembelajaran IPS (Pra Eksperimen Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Bandung)

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

Hasil penelitian (Supriadi, 1994:85) yang dilakukan oleh Hans Jellen dari Universitas Utah, Amerika Serikat dan Klaus Urban dari Universitas Hannover Jerman pada Agustus 1987 terhadap anak-anak Indonesia yang berusia 10 tahun (dengan sampel 50 anak-anak di Jakarta), menunjukkan bahwa tingkat kreativitas anak-anak Indonesia berada di urutan terakhir dari 8 negara yang menjadi sampel penelitian tersebut. Adapun urutan peringkatnya sebagai berikut (dari yang tertinggi sampai yang terendah): Filipina, Amerika Serikat, Inggris, Jerman, India, RRC, Kamerun, Zulu, dan Indonesia.

Rahmat Azis (<http://kreativitas-penyesuaian-sosial-siswa-Indonesian-Pshycological-Journal-pdf/>) menyatakan bahwa dari temuan penelitian terhadap 48 siswa kelas tujuh sekolah menengah pertama mengenai kreativitas, menunjukkan bahwa dengan pribadi kreatif siswa berada pada kategori rendah sehingga mempengaruhi kemampuan penyesuaian aspek sosial pada siswa. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa pribadi kreatif siswa yang berada pada kategori rendah, kurang memiliki dorongan untuk menjalin hubungan sosial. Hasil penelitian lainnya, yaitu penelitian Utami Munandar (1977) (Munandar, 2009:9) terhadap peserta didik SD dan SMP menunjukkan bahwa kreativitas sama absahnya seperti intelegensi sebagai prediktor dari prestasi sekolah. Hasil-hasil penelitian ini membuktikan bahwa kreativitas memang perlu dipupuk sejak dini dalam rangka mempersiapkan persaingan yang semakin ketat dewasa ini.

Guilford (1985) menyoroti praktik pendidikan yang sedang berjalan berdasarkan teori struktur intelek yang ia kembangkan. Guilford, mengemukakan bahwa terjadi ketidakseimbangan diantara pengembangan masing-masing kemampuan. Pendidikan sekarang masih menekankan kemampuan ingatan, dan mengabaikan fungsi berpikir kreatif. Selain itu, kebanyakan informasi disajikan dalam bentuk verbal dan kurang memberikan latihan kemampuan berpikir kreatif. Kondisi seperti ini terjadi juga di Indonesia dan keadaannya semakin

**Leni Maryani, 2013**

Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Sinektik Dengan Teknik Analogi Langsung Terhadap Kemampuan Mengembangkan Perilaku Kreatif Siswa Melalui Pembelajaran IPS (Pra Eksperimen Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Bandung)

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

memprihatinkan. Model pembelajarannya pada umumnya masih menekankan aspek kemampuan menghafal, menebak terhadap beberapa alternatif jawaban soal yang sudah disediakan, sehingga para siswa dapat kehilangan potensi kreatifnya karena terbiasa menjawab soal-soal ujian dalam bentuk konvergen dan vertikal, sedikit sekali bahkan tidak pernah berlatih mengembangkan pola berpikir divergen dan lateral. Guru merasa berhasil ketika siswanya dapat lulus dengan nilai tinggi. Guru kurang memperhatikan manfaat dari materi yang diajarkan sehingga siswa tidak terampil dalam menerapkan apa yang telah mereka pelajari di sekolah dalam kehidupan sehari-hari. Tidak sedikit siswa yang mampu menjawab soal ujian tapi tidak dapat menyelesaikan permasalahan kehidupannya. Apabila tolak ukur siswa yang berkualitas adalah yang lulus dalam ujian, maka seharusnya pengangguran terdidik tidak mengalami peningkatan.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka pendidikan hendaknya tidak sekedar memberi bekal agar anak dapat menikmati hidup saat ini saja, tetapi juga mengembangkan kemampuan anak untuk menikmati hidup mereka di masa depan dengan berbagai tantangan persaingan. Selain itu, pendidikan yang diselenggarakan juga seharusnya menyiapkan peserta didik menjadi pribadi yang mandiri yang mampu berpikir, menemukan dan menciptakan sesuatu yang baru, melihat permasalahan serta menemukan cara pemecahan baru yang bernalar dan lebih dapat dipertanggungjawabkan. Dengan kata lain pendidikan tidak hanya dimaknai sebagai proses mengubah tingkah laku peserta didik agar menjadi manusia dewasa yang mampu hidup mandiri sebagai anggota masyarakat dalam lingkungan alam sekitar dimana individu itu berada (Sagala, 2005:3), melainkan juga mampu melakukan perubahan dan menciptakan sesuatu yang baru. Kemandirian ini terbentuk melalui kemampuan berpikir nalar dan kemampuan yang mewujudkan kreativitas. Adalah kewajiban guru untuk membantu dalam menumbuhkembangkan potensi kreativitas siswa di sekolah melalui berbagai kegiatan dan penggunaan metode

**Leni Maryani, 2013**

Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Sinektik Dengan Teknik Analogi Langsung Terhadap Kemampuan Mengembangkan Perilaku Kreatif Siswa Melalui Pembelajaran IPS (Pra Eksperimen Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Bandung)

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

pembelajaran. Guru diharapkan menjadi pelopor untuk membuka jalan baru ke arah pengembangan kreativitas siswa.

Hasil wawancara dengan guru IPS di SMP Negeri 1 Bandung, memang terdapat kecenderungan bahwa setiap guru harus mengejar target penyampain materi ketimbang memberikan keluangan bagi siswa untuk belajar secara mandiri dan berpikir kreatif dalam memecahkan berbagai permasalahan. Hal ini tentunya memberikan efek kurang terampilnya siswa dalam menjawab berbagai tantangan hidup. Untuk mempersiapkan siswa yang mampu bersaing pada era yang semakin ketat ini, maka salah satu caranya yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran yang bisa menumbuhkan perilaku kreatif pada diri siswa. Salah satu metode tersebut adalah dengan menggunakan metode sinektik. Metode ini dirancang oleh William J. Godron (Joyce, Weil and Calhoun, 2009:248). Dalam proses pengajarannya, pengembangan dimensi kreativitas sangat diutamakan dan untuk mengembangkannya dapat dilaksanakan melalui berbagai kegiatan. Untuk dapat mengasah potensi kreatif pada peserta didik, metode sinektik bisa dijadikan sebagai salah satu referensi dalam melaksanakan pembelajaran.

Metode sinektik memiliki elemen utama dalam penggunaannya yaitu adanya penggunaan analogi dan metafora (kiasan). Analogi merupakan perbandingan yang sistematis antara dua benda atau hal yang berlainan tetapi dengan memperlihatkan kesamaan segi atau fungsi dari dua hal tadi sekedar sebagai ilustrasi. Analogi menunjukkan kesamaan-kesamaan antara dua barang atau hal yang berlainan kelasnya. Dalam sinektik, siswa “bermain” dengan analogi-analogi sehingga mereka bisa santai dan mulai menikmati tugasnya membuat perbandingan-perbandingan metaforis, kemudian menggunakan analogi-analogi tersebut untuk memecahkan masalah dan memunculkan gagasan-gagasan yang menarik. Sinektik dirancang untuk membimbing siswa masuk ke dalam dunia yang hampir tidak masuk akal (memberikan kepada siswa tersebut kesempatan menciptakan cara baru dalam

**Leni Maryani, 2013**

Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Sinektik Dengan Teknik Analogi Langsung Terhadap Kemampuan Mengembangkan Perilaku Kreatif Siswa Melalui Pembelajaran IPS (Pra Eksperimen Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Bandung)

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

memandang sesuatu, mengekspresikan diri, dan mendekati permasalahan). Melalui aktivitas metaforis dalam metode sinektik, kreativitas menjadi proses yang dapat dijalankan secara sadar. Metafora-metafora membentuk hubungan perumpamaan, membedakan obyek atau ide yang satu dengan yang lainnya dengan mempergunakan pengganti/menukarkan posisi keduanya. Melalui substitusi ini, proses kreatif muncul, yang dapat menghubungkan sesuatu yang telah dikenal dengan sesuatu yang belum dikenal/membuat gagasan baru dari gagasan-gagasan yang biasa.

Hasil-hasil penelitian mengungkapkan bahwa pengajaran beberapa bidang studi dengan metode sinektik cukup berhasil. Hasil-hasil penelitian tersebut antara lain: (1) hasil penelitian yang dilakukan Heavilin di Indiana (1982) menunjukkan bahwa perkuliahan English tentang komposisi yang berorientasi sinektik lebih berhasil meningkatkan sikap positif terhadap mata kuliah tersebut daripada sebelumnya; (2) hasil penelitian yang dilakukan oleh Dodd di Maine (1988) menunjukkan bahwa para guru yang diajar melalui program pelatihan yang berbasis sinektik meningkat kemampuannya khususnya dalam perilaku kognitif (pelatihan dilakukan selama 8 bulan terhadap 12 guru); (3) hasil penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Mulyadiprana (1997:81) menunjukkan bahwa penerapan metode sinektik dalam mengembangkan kreativitas peserta didik terbukti secara menyakinkan lebih efektif daripada metode pembelajaran konvensional, baik dalam mengembangkan keterampilan berpikir maupun dalam meningkatkan prestasi belajar (tersedia di [www.scribd.com](http://www.scribd.com)).

Alasan pemilihan metode pembelajaran sinektik (Joyce, Weil and Calhoun, 2009:270-271) yaitu: pertama, metode ini dapat diterapkan pada siswa di semua tingkatan umur; kedua, metode ini berfungsi secara efektif khususnya bagi siswa yang kurang percaya diri dan tidak berani mengambil resiko dalam aktivitas pembelajaran; ketiga, dapat dengan mudah dikombinasikan dengan metode lainnya dan dapat memperluas pencapaian konsep-konsep untuk di eksplorasi melalui bermain peran,

**Leni Maryani, 2013**

Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Sinektik Dengan Teknik Analogi Langsung Terhadap Kemampuan Mengembangkan Perilaku Kreatif Siswa Melalui Pembelajaran IPS (Pra Eksperimen Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Bandung)

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

investigasi kelompok, atau berpikir yurisprudensial dan mengembangkan kekayaan masalah dan perasaan-perasaan yang dikuak oleh metode-metode lain dalam kelompok metode pengajaran personal; keempat, metode ini bisa digunakan pada peserta didik yang memiliki daya berpikir kreatif yang berbeda-beda dan sangat menghargai setiap pemikiran yang dihasilkan; kelima, penerapan metode sinektik yang paling efektif selalu berkembang setiap waktu, memiliki hasil jangka pendek dalam memperluas pandangan tentang konsep dan masalah, tetapi ketika peserta didik diekspose untuk menerapkan metode ini secara berulang-ulang maka mereka dapat belajar bagaimana menggunakannya dengan cara meningkatkan keterampilan dan mereka belajar memasuki gaya metaforis dengan cara meningkatkan ketenangan dan kesempurnaan; dan keenam, metode ini secara umum cukup atraktif dan dapat meningkatkan pemikiran produktif, empati yang mendidik, dan kedekatan interpersonal sehingga dapat diterapkan pada peserta didik di seluruh tingkatan umur dan semua bidang kurikulum.

### **B. Identifikasi dan Perumusan Masalah**

Secara alamiah setiap orang memiliki potensi untuk menjadi kreatif, namun tingkatannya berbeda-beda. Maxim (1980) menyatakan bahwa pada anak tertentu dapat menampilkan derajat kreativitas yang lebih tinggi dibanding anak lain, meski demikian harus dipahami bahwa tidak ada anak yang tidak memiliki kreativitas sama sekali. Semua anak memiliki peluang menjadi kreatif namun potensi kreatif tersebut berkembang atau tidak, sangat ditentukan oleh kesempatan, dorongan, serta stimulasi lingkungan (keluarga, teman, maupun guru). Untuk mencapai derajat kreatif tersebut tentunya perlu fasilitas untuk mewujudkannya. Salah satu fasilitas yang akan peneliti gunakan yaitu dengan menerapkan metode pembelajaran sinektik.

Berdasar pada pemikiran di atas, peneliti memfokuskan masalah yang ingin diteliti dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan metode sinektik terhadap

**Leni Maryani, 2013**

Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Sinektik Dengan Teknik Analogi Langsung Terhadap Kemampuan Mengembangkan Perilaku Kreatif Siswa Melalui Pembelajaran IPS (Pra Eksperimen Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Bandung)

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

kemampuan mengembangkan perilaku kreatif siswa. Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah mempertanyakan apakah pengaruh penerapan metode sinektik dapat meningkatkan kemampuan mengembangkan perilaku kreatif siswa melalui pembelajaran IPS. Rumusan masalah ini mengantarkan peneliti pada beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana kemampuan mengembangkan perilaku kreatif siswa sebelum diberi perlakuan dengan metode sinektik?
2. Bagaimana kemampuan mengembangkan perilaku kreatif siswa sesudah diberi perlakuan dengan metode sinektik?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan metode sinektik dalam meningkatkan kemampuan mengembangkan perilaku kreatif siswa?

### **C. Tujuan Penelitian**

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauhmana efektifitas penerapan metode sinektik mampu mengembangkan perilaku kreatif siswa melalui mata pelajaran IPS. Penelitian ini diharapkan dapat membuktikan bahwa metode pembelajaran sinektik melalui mata pelajaran IPS dapat mengembangkan perilaku kreatif siswa.

Secara khusus tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengungkap dan menganalisis apakah sebelum diberi perlakuan dengan metode sinektik, terdapat pengaruh dalam meningkatkan kemampuan mengembangkan perilaku kreatif siswa.
2. Mengungkap dan menganalisis apakah sesudah diberi perlakuan dengan metode sinektik, terdapat pengaruh dalam meningkatkan kemampuan mengembangkan perilaku kreatif siswa.

**Leni Maryani, 2013**

Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Sinektik Dengan Teknik Analogi Langsung Terhadap Kemampuan Mengembangkan Perilaku Kreatif Siswa Melalui Pembelajaran IPS (Pra Eksperimen Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Bandung)

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

3. Mengungkap dan menganalisis apakah terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan mengembangkan perilaku kreatif siswa antara sebelum dan sesudah diberikan metode sinektik.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dengan dilakukannya penelitian ini yaitu:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat melengkapi khasanah pada proses pembelajaran IPS terutama yang berkaitan dengan model pembelajaran pemrosesan informasi, yang dalam hal ini menggunakan salah satu dari bagian model tersebut yaitu penggunaan metode sinektik dalam mengembangkan perilaku kreatif siswa yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

##### **2. Manfaat Praktis**

- a. Model sinektik dapat menjadi salah satu model referensi bagi guru dalam melakukan kegiatan belajar mengajar dan mengajak guru untuk lepas dari kebiasaan mengajar yang lebih menekankan pada hasil belajar dan tuntasnya materi/bahan ajar tanpa memikirkan apakah materi tersebut dapat diterima dengan baik dan dapat diaplikasikan oleh siswa dalam kehidupan mereka sehari-hari. Penelitian ini juga diharapkan dapat memotivasi guru untuk terus mengasah kreativitasnya sehingga bisa lebih memotivasi siswanya.
- b. Siswa diharapkan terbiasa berperilaku kreatif dan mandiri dalam rangka meningkatkan kualitas hidupnya yang kemudian diharapkan mereka dapat memberikan kontribusi nyata untuk negara.
- c. Bagi peneliti lain, memberikan informasi mengenai penerapan metode sinektik dalam pembelajaran IPS.

**Leni Maryani, 2013**

Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Sinektik Dengan Teknik Analogi Langsung Terhadap Kemampuan Mengembangkan Perilaku Kreatif Siswa Melalui Pembelajaran IPS (Pra Eksperimen Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Bandung)

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