

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pada umumnya Masyarakat memiliki kesadaran akan pentingnya menyiapkan generasi muda yang luwes, kreatif, dan proaktif. Dewasa ini semakin disadari pula pentingnya membentuk generasi penerus bangsa yang terampil memecahkan masalah, bijak dalam membuat keputusan, berpikir kreatif, suka bermusyawarah, dapat mengkomunikasikan gagasannya secara efektif, dan mampu bekerja secara efisien baik secara individu maupun dalam kelompok. Dari segi pendidikan, peserta didik sebagai generasi penerus bangsa diharapkan tidak hanya dapat mengetahui pengetahuan (*knowing of knowledge*) saja karena hal tersebut terbukti tidak cukup untuk dapat berhasil menghadapi hidup dan kehidupan yang semakin kompleks dan mengalami perubahan secara cepat. Dalam kaitannya dengan hal tersebut, maka muncul indikasi untuk dapat mengembangkan pendekatan pembelajaran yang mampu mengikat peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran, membuat pembelajaran lebih relevan, menyenangkan, berinteraksi dengan sesama teman serta menyajikan pengalaman belajar yang dapat membangkitkan motivasi untuk belajar. Hal tersebut senada dengan yang diungkapkan oleh Effendi (2013: 285) bahwasannya pembelajaran yang aktif menjadikan peserta didik sebagai subyek belajar dan berpotensi untuk meningkatkan kreativitas atau lebih aktif dalam setiap aktivitas pelajaran yang diberikan, baik di dalam maupun di luar.

Proses pembelajaran pada hakikatnya lebih menekankan pada proses interaksi yang dilakukan peserta didik dengan lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu peserta didik dituntut harus terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Seperti yang dikemukakan Cambourne (1990) dalam Warsono (2013: 2) menyatakan bahwa "...proses pembelajaran dapat didefinisikan sebagai menjalin hubungan, mengidentifikasi pola-pola belajar, mengorganisasikan bagian-bagian kecil pengetahuan, perilaku, aktivitas yang semula tidak berkaitan, menjadi satu pola baru yang utuh menyeluruh bagi peserta didik." Proses belajar mengajar pada intinya bertumpu pada permasalahan bagaimana cara guru memberikan motivasi

agar peserta didik dapat belajar dengan baik dan mencapai tujuan yang diharapkan. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan upaya yang terencana dan terarah dalam satu kesatuan sistem pendidikan yang solid dan berorientasi pada pendekatan kemanusiaan serta mengembangkan seluruh potensi individu secara optimal. Oleh karena itu, peranan guru sebagai pengajar, harus memberikan pengalaman belajar agar terjadi perubahan perilaku terhadap diri peserta didik.

Pembelajaran secara formal umumnya dilakukan di persekolahan yang merupakan interaksi antara guru dan peserta didik. Sekolah artinya belajar menggunakan pikiran dengan baik, berpikir kreatif menghadapi persoalan-persoalan penting, serta menanamkan kebiasaan untuk berpikir. Pendidikan diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik, kemampuan berpikir memiliki tempat yang sangat utama dalam menjalani kehidupan sebagai individu, anggota masyarakat dan warga Negara. Hal tersebut senada dengan yang dipaparkan Sizer dalam Jhonson (2007:181) menggunakan keahlian berpikir dalam tingkatan yang lebih tinggi dalam konteks yang benar mengajarkan kepada peserta didik kebiasaan berpikir mendalam, kebiasaan menjalani hidup dengan pendekatan yang cerdas, seimbang dan dapat dipertanggung jawabkan. Kebiasaan berpikir dengan baik dapat dilatih, salah satunya dengan penerapan pembelajaran IPS. IPS merupakan salah satu disiplin ilmu yang memegang peranan penting dalam kehidupan dan kehadirannya sangat erat dengan dunia pendidikan dan kehidupan sehari-hari para peserta didik. IPS juga merupakan perpaduan dari berbagai ilmu-ilmu sosial yang telah terintegrasi.

Pembelajaran IPS ditujukan agar para peserta didik dapat menyelesaikan permasalahan sosial yang dihadapinya karena dalam kenyataanya para peserta didik hidup dalam dinamika sosial yaitu masyarakat. Oleh karena itu, diperlukan pemahaman tentang esensi dan nilai-nilai yang terkandung dalam pembelajaran IPS. Mata pelajaran IPS perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar sampai sekolah menengah bahkan sampai pada pendidikan tinggi yang secara keseluruhan memiliki tujuan umum antara lain untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, rasional, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta memiliki kemampuan bekerja sama dan berinteraksi sosial dalam kelompok. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta

didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif. Menurut Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama Tahun 2004 dalam Sutrisna (2012: 2) Ada tiga tujuan membelajarkan IPS kepada peserta didik, yaitu agar setiap peserta didik menjadi warga negara yang baik, melatih peserta didik berkemampuan berpikir matang untuk menghadapi dan memecahkan masalah sosial, dan agar peserta didik dapat mewarisi dan melanjutkan budaya bangsanya.

Namun demikian, kini IPS dianggap sebagai salah satu pelajaran yang tidak disukai oleh para peserta didik bahkan dijadikan “momok” diantara berbagai mata pelajaran lainnya. Berbagai faktor penyebab lemahnya proses pembelajaran IPS adalah lemahnya kesadaran para guru dalam berinovasi dalam proses pembelajaran dan kesadaran untuk menanamkan nilai ke-IPS-an secara sungguh-sungguh di kalangan para peserta didik guna mencapai tujuan pendidikan IPS yang hakiki (Sutrisna, 2012: 51). Dalam pelaksanaannya pun, pembelajaran IPS saat ini masih didominasi oleh proses penghapalan konsep dan teori, padahal IPS bukan merupakan pelajaran hapalan mengenai definisi, konsep ataupun teorinya namun bagaimana nilai-nilai yang terkandung didalamnya itu. Oleh karena itu, peserta didik tidak bisa hanya mengandalkan ingatan yang ada, melainkan mereka harus meningkatkan keterampilan berpikirnya. Salah satunya adalah kemampuan berpikir kreatif.

Tugas guru ialah untuk dapat memberi rangsangan kepada peserta didik agar dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik melalui penggunaan metode-metode pembelajaran yang dapat membangkitkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh Suryanti (2013: 2) Sebagai jalan keluar atau alternatif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif, guru harus mengubah cara mengajar yang awalnya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab saja diubah ke arah pembelajaran yang dapat menciptakan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran; dari cara berpikir peserta didik yang konvergen dimana terpaku pada satu jawaban di buku menjadi berpikir kreatif yang bersifat divergen yakni penemuan jawaban atau alternatif jawaban yang lebih banyak; serta berusaha menghubungkan lingkungan belajar

dengan proses berpikir kreatif peserta didik. Karena peserta didik akan belajar lebih efektif jika menggunakan lingkungan atau peralatan yang ada disekitarnya.

Pembelajaran IPS di SMPN 1 Subang masih berpusat pada guru dan peserta didik belum dijadikan subjek belajar. Pembelajaran cenderung lebih banyak menempatkan peserta didik pada aktivitas mencatat, mendengar, atau menjawab pertanyaan guru. Selain itu proses pembelajaran IPS pun tidak dirancang menjadi pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif melainkan hanya terdapat interaksi dua arah saja, sehingga peserta didik terkesan pasif dan tidak mampu mengembangkan keterampilan berpikir kreatifnya dalam proses pembelajaran. Menurut Hasan (2007:8) model pembelajaran duduk, dengar, catat, menjawab pertanyaan dan diskusi sesuai untuk karakteristik materi pelajaran yang bersifat *mastery*. Pembelajaran yang demikian memiliki potensi kuat untuk mengembangkan ingatan dan cara berpikir. Hal tersebut senada dengan yang dikemukakan oleh Silberman (2002: 2): apa yang saya dengar, saya lupa; apa yang saya dengar dan lihat, saya ingat sedikit; apa yang saya dengar, lihat, dan diskusikan, saya mulai paham; apa yang saya dengar, lihat, diskusikan, dan lakukan, saya memperoleh pengetahuan dan keterampilan; dan apa yang saya ajarkan, saya menguasainya.

Kenyataan yang terjadi saat ini, pendidikan masih didominasi oleh pandangan bahwa pengetahuan merupakan seperangkat fakta-fakta yang harus dihafal. Sebagian besar peserta didik hanya menghafal konsep dan kurang mampu menghubungkan apa yang telah mereka pelajari dengan aplikasinya pada situasi baru (Depdiknas, 2013:2). Pendidikan IPS juga mengalami hal serupa, hasil penelitian secara umum mengungkapkan bahwa proses pembelajaran IPS terperangkap pada proses menghafal yang hanya menyentuh pengembangan kognitif tingkat rendah (Muchtari, 2007:55). Mata pelajaran IPS di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) terdiri atas konsep-konsep dan teori-teori yang memerlukan berbagai analisis serta fenomena yang memerlukan pemikiran yang terorganisir. Namun, proses pembelajaran IPS di sekolah juga masih sebatas pengembangan kemampuan menghafal. Peserta didik belum dibiasakan untuk memahami informasi dan menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran IPS di SMPN 1 Subang selama ini juga cenderung lebih banyak mengembangkan kemampuan menghafal materi pelajaran. Peserta didik belum dibiasakan untuk memahami informasi dan menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari sehingga kemampuan berpikir kreatif pun belum terasah. Kenyataan ini diperoleh dari hasil wawancara dengan guru IPS di SMPN 1 Subang pada bulan Januari 2016 semester satu pada mata pelajaran IPS kelas VIII. Banyak peserta didik yang tidak terbiasa berpikir secara kreatif ketika berhadapan dengan sesuatu persoalan, misalnya ketika peserta didik memutuskan akan masuk pada jurusan IPA atau IPS di SMA nanti. Sebagian besar dari mereka memilih untuk masuk IPA karena beranggapan jurusan IPA lebih unggul dibanding IPS. Mereka menjawab hanya dengan pikiran sederhana tanpa berpikir lebih panjang dan lebih mendalam. Banyak peserta didik yang mengambil keputusan tanpa melakukan analisis terhadap fakta dan data yang relevan dari persoalan yang mereka hadapi.

Hasil wawancara pada guru dan peserta didik di SMPN 1 Subang menunjukkan bahwa guru jarang mengajukan pertanyaan yang bersifat menantang kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam menghadapi suatu persoalan. Pertanyaan yang diajukan hanya berkisar pada pengetahuan yang ada dalam buku. Peserta didik jarang diberi kesempatan berpikir tentang persoalan-persoalan sosial yang ada di sekitar kehidupan mereka. Ketika guru memberikan pertanyaan yang membutuhkan kemampuan berpikir untuk memecahkan suatu persoalan hanya sekitar 5% peserta didik yang bisa menjawabnya. Begitupun dalam kegiatan diskusi dan tanya jawab antar peserta didik. Berdasarkan hasil observasi bulan Januari 2016, sebagian besar peserta didik menjawab sesuai dengan apa yang ada dalam buku atau sumber bacaan yang mereka temukan tanpa menggunakan daya imajinasi dan kemampuan berpikir kreatifnya.

Mengembangkan kompetensi berpikir kreatif peserta didik merupakan hal yang sangat penting dalam menghadapi era persaingan global saat ini. Hal tersebut karena tingkat kompleksitas permasalahan dalam segala aspek kehidupan modern saat ini yang semakin tinggi. Sebagian besar orang tua dan pendidik setuju bahwa dalam masyarakat modern saat ini, para peserta didik harus menguasai keterampilan berpikir dalam tingkatan yang lebih tinggi. Kemampuan

berpikir dengan jelas dan imajinatif, menilai bukti, bermain logika, dan mencari alternatif imajinatif dari ide-ide konvensional, memberi anak-anak muda sebuah rute yang jelas di tengah carut-marut pemikiran pada zaman teknologi saat ini (Jhonson, 2007: 185). Dengan demikian, perlu dikembangkan keterampilan dalam berpikir kreatif peserta didik. Selain itu menurut sabda Rasulullah SAW:

بِهِ عَمِلَ مَنْ وَأَجْرُ مَنْ أَجْرُهَا فَلَهُ حَسَنَةٌ سُنَّةٌ سَنَّ مَنْ أ

“Barang siapa melakukan hal baru yang baik maka ia mendapat pahalanya dan mendapat pula pahala orang lain yang mengerjakan hal baru yang baik itu.” (HR. Muslim).

Pesan ini mengandung motivasi untuk kreatif. Dalam bahasa Arab, “sanna” berarti melakukan hal baru, ketika hal yang baru itu bersifat baik maka kita menyebutnya kreatifitas. Hadits ini adalah salah satu kebanggaan umat Islam karena mengandung konsep modern, dan itu berarti sebenarnya pemikiran umat manusia sudah modern sejak empat belas abad yang silam. Berpikir kreatif adalah sebuah kebiasaan dari pikiran yang dilatih dengan memperhatikan intuisi, menghidupkan imajinasi, mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan baru, membuka sudut pandang yang menakjubkan, dan membangkitkan ide-ide yang tidak terduga (Jhonson, 2007:216).

Melalui keterampilan berpikir kreatif orang menciptakan sesuatu yang baru, yang berbeda dengan cara-cara pada umumnya. Berpikir kreatif merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Salah satu cara untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik adalah dengan melakukan pemecahan pada suatu masalah yang dapat dilakukan oleh sekelompok peserta didik dengan berdiskusi. Dengan berdiskusi dapat mengembangkan aspek kognitif dan interaksi sosialnya (Farida, dkk, 2015: 15). Hal ini seiring dengan teori dari Vygotsky, menurut pendapat dari Ibrahim dan Nur dalam Rusman, 2012: 244 yang dikutip Farida (2015: 15), Vygotsky meyakini bahwa “interaksi sosial dengan teman lain memacu terbentuknya ide baru dan memperkaya perkembangan intelektual siswa”. Siswa juga dibiasakan untuk tidak mengandalkan informasi yang diberikan oleh guru, sehingga dalam pembelajaran siswa dilibatkan secara aktif untuk mengkonstruksikan pemikirannya, ide-ide/ gagasan baru yang dimilikinya dari berbagai sumber serta berinteraksi dengan lingkungannya.

Berpikir kreatif diperlukan peserta didik untuk menyikapi persoalan dalam realita kehidupan yang tidak bisa dihindari. Berpikir kreatif memungkinkan peserta didik untuk membuat keputusan dalam situasi yang baru dengan menyediakan langkah-langkah yang dapat membantu peserta didik mengumpulkan dan memproses informasi yang relevan. Pengembangan kemampuan berpikir peserta didik harus digerakkan dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran IPS. Namun proses pembelajaran yang bagaimana yang mengandung latihan berpikir. Savage dan Amstrong (Sapriya, 2009:149) mengemukakan bahwa “untuk mendorong siswa mengembangkan kemampuan berpikir dalam IPS melalui kemampuan berpikir kreatif (*creative thinking*), berpikir kritis (*critical thinking*), kemampuan memecahkan masalah (*problem solving*), dan kemampuan mengambil keputusan (*decision making*)”.

Materi pelajaran yang bersifat *developmental* seperti kemampuan berpikir, melakukan sesuatu berdasarkan prosedur tertentu, pembentukan sikap dan kebiasaan menghendaki proses pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk menggunakan apa yang sudah dipelajari dan dipahami. Oleh karena itu peserta didik sudah seharusnya aktif dalam proses pembelajaran dan bersifat partisipatif, sehingga peserta didik menjadi pusat dan subjek pembelajaran. Dengan begitu kemampuan berpikir peserta didik pun akan terlatih termasuk kemampuan berpikir kreatif. Seperti yang dikemukakan oleh Wati (2013: 260) mengemukakan bahwa belajar aktif merupakan hal yang sangat dibutuhkan oleh siswa untuk memperoleh hasil yang maksimum dalam pembelajaran termasuk kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Kegiatan pembelajaran seharusnya tidak hanya menekankan pada apa yang diajarkan, tetapi juga bagaimana mengerjakannya. Arends (Trianto, 2010: 66) menyatakan “*it is strange that we expect student to learn yet seldom teach them about learning*”. Artinya dalam mengajar guru selalu menuntut peserta didik untuk belajar dan jarang memberikan pelajaran tentang bagaimana peserta didik belajar. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat dapat memfasilitasi kemampuan peserta didik dalam berpikir kreatif. Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif hendaknya mendesain pembelajaran yang dapat memberikan peserta didik kesempatan yang lebih untuk mengeksplorasi

permasalahan yang memberikan banyak solusi dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berpikir kreatif” (Fardah, 2012).

Dalam penelitian ini, penulis mencoba mengembangkan salah satu teknik pembelajaran dari metode pembelajaran kooperatif yaitu teknik *Discussion Starter Story* atau cerita pemula diskusi melalui pembelajaran berbasis masalah untuk menciptakan atau meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik terhadap suatu cerita/isu yang menjadi materi pembelajaran. Teknik *discussion starter story* merupakan salah satu teknik pembelajaran yang menekankan pada aspek diskusi dalam kelompok kecil sehingga menekankan pula kegiatan interaksi dalam kelompok untuk bekerja sama dalam memecahkan suatu masalah dengan mengembangkan kemampuan berpikirnya secara individu dan kemudian di diskusikan dalam kelompoknya. Guru menyajikan suatu masalah yang berupa pertanyaan-pertanyaan atau isu sosial melalui sebuah cerita yang belum diselesaikan. Proses penyelesaian cerita tersebut dilakukan oleh peserta didik dengan dibekali sejumlah pertanyaan-pertanyaan yang dapat merangsang kemampuan berpikir kritis dan berpikir kreatif peserta didik sehingga pertanyaan yang berisi masalah sosial yang dihadapi peserta didik tersebut terpecahkan (Pradhana, 2013: 3)

Teknik pembelajaran *discussion starter story* yang menekankan pada aspek kooperatif/kerja sama di dalam kelompok pada dasarnya merupakan pembelajaran yang dilakukan secara interaktif yang melibatkan kelompok kecil. Peserta didik bekerja sama untuk menyelesaikan suatu tugas akademik dalam suatu kelompok kecil untuk saling membantu dan belajar bersama dalam kelompok mereka serta dengan kelompok lain. Selain itu dalam kegiatan ini terdapat unsur kompetisi antar kelompok agar setiap kelompok berlomba-lomba untuk memenangkan kompetisi tersebut. Dalam hal ini yang dikompetisikan adalah beberapa pendapat/argumen atau pandangan individu atau kelompok yang dapat diterima untuk melengkapi suatu cerita atau menyelesaikan permasalahan yang diajukan guru. Oleh karena itu teknik ini merupakan teknik pembelajaran yang bersifat aktif dan termasuk pada pembelajaran partisipatif. Menurut Sudjana (2005 : 12), konsep pembelajaran partisipatif adalah dengan ikut sertanya peserta



didik yang berpartisipasi dengan guru dalam merencanakan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, dan menilai pembelajaran tersebut.

Teknik *Discussion Starter Story* merupakan satu teknik pembelajaran yang aktif dan partisipatif karena menuntut keaktifan peserta didik untuk berpikir melalui pengembangan imajinatif logisnya dalam menyelesaikan permasalahan. Oleh karena itu peserta didik juga dituntut untuk menggunakan pengalaman-pengalamannya dalam belajar karena idealnya materi yang digunakan untuk teknik ini ialah materi yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Sudjana (2001: 119) menyatakan bahwa teknik *discussion starter story* merupakan deskripsi menyeluruh tentang situasi kehidupan yang khusus seperti ruang lingkup, masalah dan isu sosial yang nyata. Dalam pelaksanaannya teknik ini meminta guru menyajikan cerita atau isu di awal pembelajaran. Cerita yang disajikan ialah cerita yang belum lengkap dan harus dilengkapi oleh peserta didik dengan cara mengemukakan argumennya dalam sebuah tulisan yang nantinya akan disajikan kepada teman lainnya. Argumen yang disampaikan pun tidak boleh hanya sekedar argumen yang tidak berdasar tetapi harus memiliki dasar atau teori yang kuat yang dimiliki oleh para peserta didik dari berbagai sumber pembelajaran. Ketika argumen yang dikemukakan telah disepakati oleh kelompok maka akan tersusun sebuah cerita yang lengkap dan utuh.

Melalui teknik *discussion starter story* ini diharapkan dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan diharapkan dapat menarik minat peserta didik untuk dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya melalui proses pemecahan masalah dalam suatu cerita yang disajikan. Peran guru dalam pembelajaran ini adalah sebagai motivator yang dapat membangkitkan semangat, minat dan motivasi peserta didik untuk dapat mengikuti pelajaran IPS dengan baik melalui teknik pembelajaran ini. Selain itu, guru juga berperan sebagai fasilitator yang dapat membantu peserta didik ketika menghadapi kesulitan-kesulitan dalam proses pembelajaran ini. Di akhir pembelajaran, peserta didik dengan dibantu oleh guru harus dapat mengklarifikasi materi pembelajaran ini agar semua peserta didik mendapat kesimpulan yang tepat dan sama. Namun satu hal yang pasti teknik pembelajaran ini menekankan peserta didik untuk aktif

dalam kegiatan pembelajaran dan pembelajaran menjadi bersifat *student centered* sesuai dengan yang dikembangkan oleh Kurikulum 2013 saat ini.

Pembelajaran IPS yang dikembangkan guru di SMP selama ini belum mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berpikir kreatif. Pembelajaran IPS harus membenahi diri menjadi sesuatu yang merangsang peserta didik dalam berpikir kreatif dalam menghadapi suatu masalah. Mengacu pada berbagai masalah yang diuraikan di atas khususnya yang berkaitan dengan kemampuan berpikir kreatif peserta didik, maka peneliti tertarik untuk mengetahui pengaruh penggunaan teknik *discussion starter story* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Subang.

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

Berdasarkan pokok pemikiran yang dipaparkan pada sub - bab sebelumnya, terdapat satu permasalahan utama yang akan menjadi kajian dalam penulisan penelitian ini yaitu “Bagaimana Pengaruh Penggunaan teknik *Discussion Starter Story* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik?”

Agar permasalahan yang akan dikaji lebih jelas dan hanya bertitik pada satu tema, maka peneliti membatasi permasalahan dengan merumuskan permasalahannya dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas eksperimen yang menggunakan teknik *Discussion Strter Story* pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*)?
2. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional (ceramah dan diskusi) pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*)?
3. Apakah kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas eksperimen yang menggunakan teknik *Discussion Starter Story* lebih baik dari pada peserta didik kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional (ceramah dan diskusi) pada pengukuran akhir (*posttest*)?

## **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah untuk:

1. Mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas eksperimen yang menggunakan teknik *Discussion Starter Story* pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*).
2. Mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) pada peserta didik kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional (ceramah dan diskusi).
3. Mengetahui perbandingan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas eksperimen yang menggunakan teknik *Discussion Starter Story* dengan peserta didik kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional (ceramah dan diskusi) setelah pada pengukuran akhir (*posttest*).

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

Manfaat yang dapat diambil dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
  - Bagi dunia akademik, penelitian ini dapat dijadikan bahan kajian bagi pengembangan pembelajaran IPS dengan menggunakan teknik *Discussion Starter Story* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.
  - Bagi dunia pendidikan khususnya Sekolah Menengah Pertama (SMP), penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan kajian untuk mengembangkan strategi pembelajaran kooperatif, efektif mengenai perencanaan, pengorganisasian dan penyajian materi, metode, serta evaluasinya, khususnya dalam mata pelajaran IPS.
  - Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan mampu menambah konsep baru yang dapat dijadikan sebagai rujukan penelitian lebih lanjut bagi pengembangan penelitian bidang pendidikan IPS.

## 2. Manfaat Praktis

- Bagi guru IPS SMPN 1 Subang, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan untuk dapat mengeksplorasi teknik, metode/model maupun media pembelajaran yang kreatif serta inovatif dalam rangka meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.
- Bagi peserta didik, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai langkah awal untuk memahami konsep, kejadian, peristiwa, fakta, data, interpretasi maupun teori IPS melalui teknik Pembelajaran *Discussion Starter Story* serta dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran IPS.
- Bagi kepala sekolah, penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan bahan pengarahannya kepada guru untuk mengembangkan potensi dan kreativitas dalam pembelajaran IPS di kelas.

## E. Sistematika Penulisan

### BAB I PENDAHULUAN

- Latar Belakang Penelitian
- Identifikasi dan Perumusan Masalah
- Tujuan Penelitian
- Manfaat Penelitian
- Sistematika Penulisan

### BAB II KAJIAN PUSTAKA

- Teori Belajar
- Teknik *Discussion Starter Story*
- Konsep Kreativitas
- Berpikir Kreatif
- Tinjauan Terhadap Pendidikan IPS
- Penelitian Terdahulu
- Hipotesis Penelitian
- Kerangka Penelitian

### BAB III METODE PENELITIAN

- Desain Penelitian

- B. Partisipan
- C. Subjek dan Objek Penelitian
- D. Instrumen Penelitian
- E. Prosedur Penelitian
- F. Teknik Analisis Data

#### BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- A. Perbedaan *Pretest* dan *Posttest* di Kelas Eksperimen
- B. Perbedaan *Pretest* dan *Posttest* di Kelas Eksperimen
- C. Perbedaan *Posttest* di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
- D. Tanggapan Peserta Didik terhadap Pembelajaran dengan Menggunakan Teknik *Discussion Starter Story*

#### BAB V KESIMPULAN DAN SARAN