

Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif pada Siswa Kelas VII SMP Bekasi

Condro Endang Werdiningsih

Universitas Indrapasta PGRI

INFO ARTICLES

Key Words:

Model Pembelajaran, *Discovery Learning*, Kemampuan Berpikir Kreatif.



This article is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Abstract: The purpose of this study is to know the influence of Discovery Learning learning methods on creative thinking in students of grade VII SMP in Bekasi. The hypothesis of this researcher can be formulated: "There is a significant influence between the learning model of Discovery Learning to the ability of creative thinking in grade VII students SMP Bekasi". The research methods that are used in analyzing students' creative thinking are experimental techniques with analysis test, average difference test. The population in this study is a class of students of the VII SMPI IBN HAJAR Bekasi which amounted to 44 people consisting of 22 experimental classes and 22 persons in the control class. The test instrument used in the form of an essay written in 15. Test data analysis requirements consist of a test of homogeneity with Fisher Test and normality test with chi squared test. The results of the study showed both normal and homogeneous distribution data groups. The hypothesized result showed that there was an influence from the use of Discovery Learning model to creative thinking in students especially in grade VII SMPI students IBN HAJAR Bekasi.

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *Discovery Learning* terhadap berfikir kreatif pada siswa kelas VII SMP di Bekasi. Adapun hipotesis dari peneliti ini dapat dirumuskan yaitu : "Terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap kemampuan berfikir kreatif pada siswa kelas VII smp Bekasi". Metode penelitian yang digunakan dalam menganalisis berfikir kreatif siswa adalah teknik eksperimen dengan uji analisis, uji beda rata-rata. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMPI IBNU HAJAR Bekasi yang berjumlah 44 orang yang terdiri dari 22 kelas eksperimen dan 22 orang pada kelas kontrol. Instrumen tes digunakan berupa tes tertulis dalam bentuk essay sebanyak 15. Uji persyaratan analisis data terdiri dari uji homogenitas dengan uji fisher dan uji normalitas dengan uji chi kuadrat. Hasil penelitian menunjukkan kedua kelompok data berdistribusi normal dan homogen. Hasil hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap kemampuan berfikir kreatif pada siswa khususnya siswa kelas VII SMPI IBNU HAJAR Bekasi.

Correspondence Address: Jl. RayaTengah No 80 RT 6 RW 1 Kecamatan Pasar Rebo, Jakarta Timur, 13760, Indonesia. e-mail: endangcondro4@gmail.com

Copyright: Werdiningsih, C. E. (2019)

Competing Interests Disclosures: The authors declare that they have no significant competing financial, professional or personal interests that might have influenced the performance or presentation of the work described in this manuscript.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hak semua orang dengan tujuan agar dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi di kehidupan sehari-hari. Pendidikan berperan penting dalam proses perkembangan manusia karena pendidikan memotivasi seseorang agar lebih baik dalam segala aspek kehidupan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju mengakibatkan adanya tuntutan dan kualitas pendidikan yang baik menghasilkan generasi yang siap dan matang dalam menghadapi perubahan zaman.

Untuk dapat melatih peserta didik berpikir secara kreatif dan inovatif maka proses pembelajaran harus menyenangkan. Proses pembelajaran yang menyenangkan dapat memotivasi peserta didik untuk aktif, serta memberikan ruang yang cukup untuk kreativitas, kemandirian sesuai bakat dan minat, perkembangan fisik dan psikologis peserta didik. Perlu sekali di kebangkan pengalaman pembelajaran yang kondusif dimana pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered*) bukan lagi berpusat pada guru (*teacher centered*) diharapkan prestasi belajar akan meningkat.

Masalah yang biasa dan sangat sering dihadapi dan diupayakan terus dalam pelajaran matematika adalah rendahnya kreativitas peserta didik dalam pembelajaran matematika. Hanya beberapa peserta didik yang berhasil mencapai kreativitas selebihnya masih jauh dari harapan dalam kreativitas berpikir matematika. Pola pikir kreatif dalam matematika dimulai dari adanya masalah matematika. Pengembangan kemampuan berpikir kreatif matematis ini diperlukan agar siswa dapat menyelesaikan masalah-masalah khususnya dalam matematika dengan berbagai macam cara. Kreativitas merupakan tuntutan pendidikan yang sangat penting karena kreativitas merupakan suatu kemampuan yang sangat berarti dalam proses kehidupan manusia. Kreativitas akan menghasilkan perkembangan baru dalam suatu kehidupan. Seorang kreatif akan selalu dibutuhkan oleh lingkungannya karena mereka mampu memenuhi kebutuhan lingkungan yang terus berubah dan mampu bertahan dalam kompetensi global yang dinamis.

Menurut Angkasawaty (2010:55) berpikir kreatif memuat aspek keterampilan kognitif, afektif, dan metakognitif. Berpikir kreatif memuat empat komponen yaitu: 1) Kelancaran (*elaboration*) adalah jika siswa mampu menyelesaikan masalah matematika dengan beberapa alternatif jawaban (beragam) dan benar. 2) Fleksibel (*flexibility*) adalah jika siswa mampu menyelesaikan masalah matematika dengan cara yang berbeda. 3) Keaslian (*originality*) menciptakan sesuatu yang belum pernah ada sebelumnya dengan pemikiran sendiri. 4) Elaborasi (*elaboration*) mampu menyampaikan pesan atau informasi dengan baik.

Berbicara tentang berpikir kreatif tentu tidak lepas dari apa yang disebut dengan kreativitas. Menurut Munandar (2009:45) Kreativitas adalah ungkapan (ekspresi) dari keunikan individu dalam interaksi lingkungannya. Pemikiran yang kreatif adalah pemikiran yang berusaha melahirkan sesuatu yang baru dan disandarkan kepada prinsip-prinsip kemungkinan. Kita disebut kreatif ketika kita memutuskan untuk membuka diri terhadap sesuatu yang belum kita ketahui. Memecahkan masalah-masalah sendiri dengan berpikir kreatif.

Kata kreatif berasal dari bahasa Inggris yaitu "*create*" yang berarti menciptakan atau "*creation*" yang berarti ciptaan kemudian diadopsi ke bahasa Indonesia yaitu kreatif. Berpikir kreatif merupakan kegiatan mental yang menghasilkan sesuatu yang baru. Ishaq dan Krisna (2013:67) menjelaskan tentang pengertian *Creative Intelligent* (kecerdasan kreativitas) adalah kemampuan kita memunculkan ide-ide baru, menyelesaikan masalah dengan cara yang khas, dan untuk lebih meningkatkan imajinasi, perilaku, dan produktivitas kita.

Lebih lanjut ia menjelaskan bahwa kreativitas melibatkan sejumlah faktor dan semuanya bisa di pelajari dan dikembangkan sehingga kita dapat mengembangkan kreativitas, faktor tersebut antara lain (1) keterampilan seseorang dalam menggunakan serta mengembangkan otak kiri atau

kanan mereka sehingga keduanya bisa saling bekerja sama dalam mengatasi suatu permasalahan, (2) *Mind Mapping* membuat tata cara tentang apa yang kita pikirkan sehingga pikiran kita dapat lebih terlihat dan mudah untuk menjelajahnya dengan cermat, (3) kecepatan mengeluarkan gagasan baru

METODE

Penelitian ini di laksanakan di wilayah kota Bekasi. Kota Bekasi merupakan kota yang sudah cukup banyak menerapkan pembelajaran dan sistem kurikulum. Adapun sekolah yang dijadikan target penelitian adalah SMP Islam Ibnu Hajar yang berlokasi di Jalan Raya Yon Armed 7 RT. 03/06 Kel. Cikiwul Kec. Bantargebang Kota Bekasi.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Pelaksanaan	Hasil
Eksperimen	X_E	Y_E
Kontrol	X_K	Y_K

Keterangan

X_E : Perlakuan yang di berikan pada kelas eksperimen

X_K : Perlakuan yang di berikan pada kelas kontrol

Y_E : Skor hasil dengan soal yang sama pada kelas eksperimen

Y_K : Skor hasil dengan soal yang sama pada kelas kontrol

Populasi penelitian ini seluruh siswa SMPI Ibnu Hajar Bekasi, sebanyak 44 siswa terbagi dalam 2 rombongan belajar. Penelitian ini adalah kelas VII.A sebagai kelas kontrol dan kelas VII.B sebagai kelas eksperimen. Pengumpulan data menggunakan teknik tes, yang dilakukan dengan cara memberikan sejumlah pertanyaan (soal) terkait dengan materi yang telah dipelajari .

HASIL

Supardi (2013: 129) Pengujian normalitas dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya suatu distribusi data. Hal ini penting di ketahui berkaitan dengan ketepatan penilihan uji statistika yang akan di pergunakan.

Tabel 2. Perbandingan Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Kelas	L_{hitung}	L_{tabel}	Keterangan
Eksperimen	0,125868	0,184000	Berdistribusi Normal
Kontrol	0,182516	0,184000	Berdistribusi Normal

Uji homogenitas varians dilakukan untuk mengetahui kedua kelas homogen atau tidak homogen. Dibawah ini akan disajikan hasil uji homogenitas kelas eksperimen dan kontrol.

Tabel 3. Uji Homogenitas

Kelas	Jumlah	Varians	F_{hitung}	F_{tabel}	Kesimpulan
Eksperimen	22	22,15	1,49	2,00	Homogen
Kontrol	22	33,08			

Hipotesis yang digunakan untuk masalah kemampuan berfikir kreatif siswa kelas VII di SMPI Ibnu Hajar 2018/2019 sebagai berikut:

- H_0 : Kemampuan berfikir kreatif siswa yang belajar menggunakan metode *Discovery Learning* tidak lebih tinggi dari kemampuan berfikir kreatif dengan model pembelajaran *Drill*
- H_1 : Kemampuan berfikir kreatif siswa yang belajar menggunakan metode *Discovery Learning* lebih tinggi dari kemampuan berfikir kreatif dengan model pembelajaran *Drill*.

Berdasarkan hasil perhitungan uji t tersebut diperoleh $t_{hitung}(7,87)$ lebih besar dari $t_{tabel}(0,358)$, maka tolak H_0 , dan dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan kemampuan berfikir kreatif siswa pada pokok bahasan Aritmatika Sosial yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dari model pembelajaran *Drill*. Hasil perhitungan tersebut memperlihatkan bahwa, model pembelajaran *Discovery Learning* lebih tinggi dari model pembelajaran *Drill*.

Tabel 4. Perhitungan Statistik Deskriptif

Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah Siswa	22	22
Mean	80,95	68,6
Nilai Max	92	82
Nilai Min	72	50
Standar Deviasi	4,71	5,7
Varians	22,5	33,08
Median	79,5	66,16
Modus	81,15	66,17

Berdasarkan perhitungan di atas pada data penelitian diperoleh rata-rata penelitian kelas eksperimen adalah 80,95 dengan varians 22,5. Sedangkan rata-rata kelas kontrol adalah 68,6 dengan varians 33,08. Maka diperoleh $t_{hitung} = 7,87$ nilai statistik t pada taraf signifikan 95% ($\alpha = 5\%$) = $t_{table} = 0,358$ maka tolak H_0 , dan dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan kemampuan berfikir kreatif siswa.

PEMBAHASAN

Karena H_0 ditolak ditunjukkan keunggulan rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa kelas eksperimen terhadap kelas kontrol adanya perbedaan kemampuan berpikir kreatif kelas eksperimen dan kontrol disebabkan karena setiap tahap pembelajaran berbeda mengembangkan hasil berpikir kreatif siswa. Tahapan model pembelajaran *Discovery Learning* dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

- 1) Identifikasi kebutuhan siswa.
- 2) Seleksi pendahuluan terhadap prinsip-prinsip, pengertian konsep dan generalisasi pengetahuan.
- 3) Seleksi bahan, probela/tugas.
- 4) Membantu memperjelas tugas/ masalah yang dihadapi siswa serta peranan masing- masing siswa.
- 5) Mempersiapkan kelas dan alat-alat yang diperlukan.
- 6) Mengecek pemahaman siswa terhadap masalah yang akan dipecahkan.
- 7) Memberika kesempatan kepada siswa untuk melakukan penemuan.
- 8) Membantu siswa dengan informasi/data jika diperlukan siswa.
- 9) Memimpin siswa menganalisis sendiri dengan pertanyaan yang mengarah dan mengidentifikasi masalah.

- 10) Merangsang terjadinya interaksi antar siswa dengan siswa.
- 11) Membantu siswa merumuskan prinsip dan generalisasi hasil penemuannya

Tahapan model pembelajaran *Drill* dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

- 1) Menjelaskan maksud dan tujuan latihan terbimbing pada siswa.
- 2) Guru harus lebih menekankan pada diagnosa, karena latihan permulaan belum bisa mengharapakan keterampilan yang sempurna.
- 3) Mengadakan latihan terbimbing agar siswa timbul respon yang berbeda-beda untuk peningkatan keterampilan.
- 4) Memberi waktu untuk mengadakan latihan yang singkat agar tidak melelahkan dan membosankan dan guru perlu memperhatikan respon siswa apakah telah melakukan latihan dengan tepat dan cepat.
- 5) Meneliti hambatan atau kesukaran yang dialami siswa dengan cara bertanya kepada siswa, serta memperhatikan masa latihan mengubah situasi sehingga menimbulkan optimisme dan rasa gembira pada siswa yang dapat menghasilkan keterampilanya dengan baik.

Pembelajaran menggunakan pendekatan *Drill* membuat siswa hanya duduk diam mendengarkan penjelasan guru sehingga keaktifan siswa tidak maksimal. Siswa tidak dirangsang untuk berfikir secara lebih mandiri, siswa akan di tujukan oleh rumus yang telah disajikan oleh guru, ini mematikan gaya kreatifitas siswa dalam kelas. Siswa yang belum pandai tidak berani untuk menanyakanya kepada guru. Pada waktu mengerjakan soal latihan soal hanya siswa pandai saja yang serius mengerjakan soal yang diberikan oleh guru. Dari penjelasan diatas tidak heran bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* memiliki pengaruh positif dan signifikan yang jauh melampaui metode *Drill* terhadap membangun berfikir kreatif pada siswa.

Selain di SMPI Ibnu Hajar Bekasi, ditempat-tempat lain, dimana hasil kajian hasil penelitian yang relevan terkait dengan metode pembelajaran *Discovery Learning*, juga menunjukkan bahwa kemampuan berfikir kreatif siswa yan diajarkan dengan model tersebut lebih tinggi daripada siswa yang menggunakan model pembelajaran *Drill*.

Model *Discovery Learning* dirancang untuk membantu siswa mengembangkan berfikir kreatif dalam menyelesaikan masalah. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa memiliki pengaruh positif di Smpi Ibnu Hajar Bekasi dari pada siswa yang mengguakan metode *Drill*.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dari hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa metode pembelajaran kooperatif *Discovery Learning* dapat meningkatkan kreativitas, keaktifan dan percaya diri peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran disekolah, hal itu terlihat dari meningkatnya hasil belajar peserta didik dan nilai rata-rata perhitungan didapat kemampuan berfikir kreatif siswa kelas VII.A sebagai kelas eksperimen memiliki rata-rata 80.95 dan kelas VIIb sebagai kelas kontrol memiliki rata-rata yaitu 68.6, hal ini menjelaskan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih dari kelas kontrol.

DAFTAR RUJUKAN

- Angkasawaty, Valentina. (2010). *Berpikir Matematis*. Jakarta: Pasagimandiri Perkasa.
- Ishaq dan Krisna. (2013). Analisis Korelasi Kemampuan Berifikir Kreati Matematik terhadap Hasil Belajar Matematik Peserta Didik SMPN 3 Lurungagung Kuningan Jawa Barat. Jurnal Ilmiah. <http://eprints.ums.ac.id/33101/12/7.pdf>. Diakses 1 Desember 2018.

Munandar. (2009). *Meningkatkan Kecerdasan Matematika*. Yogyakarta: Tugu.

Supardi. (2013). *Aplikasi Statistik Dalam Penelitian (Edisi Revisi)*. Jakarta: Ufuk Press.