

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Banyak hal yang telah berubah dalam abad 21 ini, mulai dari perubahan dan percepatan bidang ilmu pengetahuan, ekonomi hingga bidang teknologi. Masa dimana tingkat persaingan yang sangat tinggi, dan bukan hanya persaingan di dalam negeri saja melainkan persaingan antar negara juga terjadi. Kompetensi – kompetensi yang ada pada masa ini akan membuat orang – orang yang tidak mempunyai persiapan akan mengalami ketinggalan. Hal inilah yang menuntut agar pendidikan dapat menghasilkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dan dapat bersaing di dalam negeri maupun di luar negeri

Menurut Warsono dan Hariyanto (2012:1) masyarakat abad 21 semakin menyadari pentingnya menyiapkan generasi muda yang luwes, kreatif, dan proaktif. Dewasa ini semakin disadari perlunya membentuk anak – anak muda yang terampil memecahkan masalah, bijak dalam membuat keputusan, berfikir kreatif, suka bermusyawarah, dapat mengkomunikasikan gagasannya secara efektif, dan mampu bekerja secara efisien baik secara individu maupun dalam kelompok.

Pendidikan saat ini lebih menuntut peserta didik untuk lebih banyak berfikir di tingkatan yang lebih tinggi serta rumit, yang merupakan tingkat berfikir tinggi pada taksonomi Bloom, yaitu analisis, evaluasi, kreasi. Ketiga tingkatan teratas pada taksonomi Bloom biasanya kita sebut dengan kemampuan berfikir tingkat tinggi (High Order Thinking Skill) (Basuki & Hariyanto, 2014:13; Istiyono, Mardapi & Suparno, 2014). Hal ini selaras tujuan umum dari kurikulum 2013 yaitu mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.

Dari berbagai keterampilan tersebut kemampuan berfikir kreatif merupakan hal penting yang harus dimiliki peserta didik. Berfikir kreatif berguna dalam menghasilkan ide – ide baru dan berguna dalam mengatasi permasalahan. Berfikir

kreatif merupakan salah satu bagian dari keterampilan berfikir tingkat tinggi karena hanya aktif apabila peserta didik menemui ketidakpastian dan permasalahan yang belum pernah ditemui sebelumnya. Menurut Suprpto (Damiyati, 2009:127) “Berfikir kreatif” merupakan keterampilan individu dalam menggunakan proses berfikirnya untuk menghasilkan suatu ide yang baru, konstruktif dengan baik berdasarkan konsep – konsep yang rasional, persepsi, dan intuisi individu.

Tantangan masa depan telah menuntut pembelajaran yang lebih mengembangkan kepada kemampuan berfikir kreatif, karena akhir dari sebuah pembelajaran yang didapatkan peserta didik di sekolah yaitu kemampuan berfikir kreatif. Oleh karena itu, strategi pembelajaran di sekolah tidak hanya menekankan pada konsep saja tapi juga membangun kemampuan berfikir kreatif peserta didik serta keterampilan memecahkan masalah agar dapat meningkatkan mutu pendidikan.

Mata pelajaran Ekonomi pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) dituntut untuk mempunyai kemampuan pemahaman konsep dan berfikir kreatif yang digunakan peserta didik untuk menghadapi berbagai permasalahan yang ada. Untuk mewujudkan tujuan pembelajaran ekonomi maka guru dalam pelaksanaan pembelajaran dituntut untuk menggunakan model, metode, media, dan sebagainya yang dapat menunjang peningkatan kemampuan pemahaman konsep dan berfikir kreatif peserta didik.

Hal tersebut didukung dengan adanya data yang menunjukkan hasil pra penelitian tentang kemampuan berfikir kreatif peserta didik kelas XI IPS tahun pelajaran 2020/2021 pada mata pelajaran ekonomi, yang peneliti lakukan dengan memberikan tes berupa soal uraian. Hasil pra penelitian dapat dilihat pada tabel 1.1.

Tabel 1.1

**Pencapaian Indikator Kemampuan Berfikir Kreatif Peserta Didik
Kelas XI IPS SMA KHZ Musthafa Sukamanah Tahun Pelajaran 2020/2021**

No	Kelas	Jumlah Siswa	Berfikir Luwes (Flexible)	Berfikir Lancar (Fluency)	Berfikir Orsinal (Originality)	Berfikir Terperinci (Elaboration)
1.	XI IPS 1	30	33,33	48,33	47,5	50,83
2.	XI IPS 2	30	31,67	44,16	45	47,5
3.	XI IPS 3	30	30,83	40	39,16	42,5
Rata-rata			31,94	44,16	43,88	46,94

Sumber: Pengolahan Data Hasil Pra Penelitian 2020

Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa rata – rata nilai yang dicapai siswa kelas XI IPS 2 maupun kelas XI IPS 3 pada pra penelitian tergolong dalam kategori rendah. Maka dalam hal ini guru dituntut untuk dapat mengembangkan proses pembelajaran secara aktif di kelas. Sehingga pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru saja, tetapi terdapat partisipasi aktif dari siswa juga. Penggunaan model pembelajaran dapat berpengaruh terhadap keefektifan kegiatan pembelajaran, termasuk dalam pengembangan potensi peserta didik dalam kemampuan berfikir kreatif.

Model pembelajaran pada hakikatnya membawa dampak pada pencapaian belajar itu sendiri. Apabila model pembelajaran yang digunakan hanya sebatas guru memberikan materi dan peserta didik menerima materi (*student center learning*) artinya, pembelajaran berpusat pada guru akan berdampak pada peserta didik kurang dapat mengembangkan kompetensi dirinya, termasuk kurang dalam kemampuan berfikir kreatif. Penggunaan metode dan model pembelajaran yang tidak tepat mengakibatkan rendahnya kemampuan berfikir kreatif peserta didik dalam memahami atau menyelesaikan soal ekonomi. Karena hal inilah peran guru dalam mengembangkan model pembelajaran sangat dibutuhkan. Model pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik agar meningkatkan kemampuan berikir kreatif salah satunya adalah *Discovery Learning* (pembelajaran penemuan).

Pernyataan yang dapat memperkuat peneliti untuk melakukan penelitian bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang efektif dalam membuat peserta didik aktif pada proses pembelajaran sehingga berimplikasi pada meningkatnya berfikir kreatif, dikemukakan oleh Sani, Ridwan Abdullah (2015:97) mengatakan bahwa “Pembelajaran *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran kognitif yang menuntut guru lebih kreatif menciptakan situasi yang dapat membuat peserta didik aktif menemukan pengetahuannya sendiri.” Model ini mengedepankan peran aktif peserta didik dalam pembelajaran dan menekankan peserta didik untuk melakukan penemuan dan menghasilkan pengetahuan yang benar-benar bermakna bagi peserta didik. Dengan kata lain model *Discovery Learning* juga membiasakan peserta didik dalam memecahkan masalah.

Berdasarkan yang telah dikemukakan sebelumnya penulis bermaksud akan melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Peserta Didik (Studi Kuasi Eksperimen Pada Mata pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMA KHZ Musthafa Sukamanah Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2020/2021)”.

1.2 Rumusan Masalah

Untuk memudahkan proses penelitian terhadap suatu masalah, maka sangat diperlukan adanya rumusan masalah yang akan diteliti. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berfikir kreatif peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan Model *Discovery Learning* pada pengukuran awal (*Pretest*) dan pada pengukuran akhir (*Posttest*)?
2. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berfikir kreatif peserta didik pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada pengukuran awal (*Pretest*) dan pada pengukuran akhir (*Posttest*)?
3. Apakah terdapat peningkatan kemampuan berfikir kreatif peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan Model *Discovery Learning* dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional sesudah perlakuan?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model *Discovery Learning* dalam meningkatkan kemampuan berfikir kreatif peserta didik. Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian yang dilaksanakan penulis sebagai berikut:

1. Perbedaan kemampuan berfikir kreatif peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan Model *Discovery Learning* pada pengukuran awal (*Pretest*) dan pada pengukuran akhir (*Posttest*)
2. Perbedaan kemampuan berfikir kreatif peserta didik pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada pengukuran awal (*Pretest*) dan pada pengukuran akhir (*Posttest*)
3. Perbedaan peningkatan kemampuan berfikir kreatif peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan Model *Discovery Learning* dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional sesudah perlakuan

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Diharapkan dapat memberikan kontribusi dibidang Pendidikan serta dapat menjadi referensi dalam pengembangan penelitian berikutnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti, guru, siswa, dan sekolah

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam bidang Pendidikan yang nantinya akan berguna ketika menjadi seorang guru serta menambah wawasan bagi penulis tentang metode belajar yang menarik untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif.

2. Bagi Guru

Dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif peserta didik karena metode pembelajaran lebih menarik dan memotivasi siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran di kelas.

3. Bagi Siswa

Memberikan variasi kepada guru mengenai metode pembelajaran dengan menggunakan Metode *Discovery Learning* untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif pada mata pelajaran ekonomi

4. Bagi Sekolah

Sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SMA KHZ Musthafa Sukamanah tahun ajaran 2020/2021 melalui penerapan metode pembelajaran yang lebih variative dan menyenangkan.