

BAB II

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Kemampuan Berfikir Kreatif

2.1.1.1 Pengertian Berfikir Kreatif

Tingkatan berfikir yang lebih spesifik adalah berfikir kreatif. Berfikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, contohnya seperti berfikir untuk dapat menemukan jalan keluar dari suatu masalah yang terjadi di dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut sejalan dengan (Masek & Yamin, 2011:216) yang menyatakan bahwa “berfikir kreatif melibatkan kemampuan untuk memproduksi ide-ide orisinal, merasakan hubungan-hubungan baru dan dicurigai, atau membangun sebuah rangkaian unik dan baik diantara faktor-faktor yang nampaknya tidak saling berkaitan”. Orang-orang yang kreatif dapat memandang suatu rintangan dalam memecahkan masalah sebagai suatu tantangan intelektual dan emosional.

Menurut Slameto (2015:142) “Setiap orang dapat berfikir dan memecahkan masalah, tetapi jelas ada perbedaan yang luas dalam kecakapan-kecakapan tersebut antara orang yang satu dengan yang lain”.

Berfikir, memecahkan masalah dan menghasilkan sesuatu yang baru adalah kegiatan yang kompleks dan berhubungan erat satu dengan yang lain. Suatu masalah umumnya tidak dapat dipecahkan tanpa berfikir, kemampuan dalam berfikir setiap orang hendaknya terus dikembangkan secara optimal diantaranya melalui proses pembelajaran.

Menurut Uno, Hamzah B (2015:163) “Berfikir adalah suatu usaha manusia untuk mencari makna atau penyelesaian dari sesuatu lebih dekat”. Berfikir adalah suatu proses mental yang bereaksi pada manusia, benda, tempat dan peristiwa untuk mencari penyelesaian masalah yang muncul. Berfikir dalam keadaan rasional, dapat diukur dan dikembangkan atau pengertian yang dikehendaki.

Dalam upaya mengembangkan kemampuan berfikir kreatif siswa diperlukan kondisi pembelajaran yang memberikan kebebasan dalam

mengembangkan kreasi dan ekspresi berfikir. Menurut Munandar, Utami (2016:168) “Kreativitas merupakan kemampuan untuk melihat atau memikirkan hal-hal yang luar biasa, yang tidak lazim, memadukan informasi yang tampaknya tidak berhubungan dan mencetuskan solusi-solusi baru atau gagasan-gagasan baru, yang menunjukkan kelancaran, kelenturan, dan mengorganisasi bahan, waktu, dan tenaga.”

Kreativitas dapat didefinisikan sebagai proses untuk menghasilkan sesuatu yang baru dari elemen yang ada dengan menyusun kembali elemen tersebut (Downing, 1997). Pemikiran kreatif masing-masing orang akan berbeda dan terkait dengan cara mereka berfikir dalam melakukan pendekatan terhadap permasalahan. Kemampuan siswa untuk mengajukan ide kreatif seharusnya dikembangkan dengan meminta mereka untuk memikirkan ide-ide atau pendapat yang berbeda dari diajukan temannya. Pemikiran kreatif juga terkait dengan pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang yang relevan dengan ide atau upaya kreatif yang diajukan.

Menurut Howard Gardner ada dua jenis pengetahuan yang mungkin diperlukan untuk menghasilkan kreativitas, yakni: 1) pengalaman mendalam dan menjadi ahli, 2) kemampuan mengkombinasikan elemen-elemen dengan cara yang baru. Jadi, seseorang yang kreatif harus memiliki pengetahuan yang luas (beberapa bidang ilmu) dan menguasai satu atau dua bidang secara mendalam (ahli). Respon yang kreatif terhadap suatu masalah adalah respon yang baru, bagus, dan relevan (Kaufman & Sternberg, 2007).

Menurut Suprpto dalam Zuchdi, Darmiyati (2009:127), “Berpikir kreatif adalah keterampilan individu dalam menggunakan proses berfikirnya untuk menghasilkan suatu ide yang baru, konstruktif, dan baik, berdasarkan konsep-konsep yang rasional, persepsi dan intuisi individu”. Menurut Ruswandi (2013:182) “Berpikir kreatif adalah salah satu syarat yang harus dimiliki oleh siswa yang ingin berhasil dalam belajar dan kehidupannya”. Sedangkan menurut Munandar, Utami (2016:25) mendefinisikan “Berpikir kreatif merupakan kemampuan umum untuk mencipta sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberi gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah,

atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya”

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berfikir kreatif adalah aktivitas berfikir yang menghasilkan kreatif dan sebagai salah satu syarat siswa ingin berhasil dalam belajar dengan melakukannya keterampilan pemecahan masalah untuk dapat bisa memilih dan mengembangkan tanggapannya berupa kemampuan baik hubungan-hubungan dan unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya serta membuat kesimpulan yang bersifat baru, asli, dan cerdas dengan menggunakan proses berfikir imajinatif sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan.

2.1.1.2 Indikator Kemampuan Berfikir Kreatif

Berfikir kreatif merupakan suatu kemampuan yang ada pada diri seseorang yang harus dilatih. Kemampuan peserta didik untuk berfikir kreatif sebenarnya tidak lepas dari potensi yang mereka kembangkan. Dengan potensi itu, mereka dapat menggunakan pikiran secara kreatif untuk menghasilkan sesuatu yang bermanfaat dalam kehidupan nyata, terutama untuk kehidupan masa depan. Mereka yang mampu berfikir kreatif mempunyai keyakinan untuk mendayagunakan potensi diri. Begitupun dalam proses pembelajaran, untuk mengetahui kemampuan berfikir peserta didik, maka diperlukan indikator yang akan menjadi patokan dalam mengukur kemampuan berfikir tersebut.

Menurut Susanto, Ahmad (2013, 102) mengemukakan bahwa, ciri-ciri anak yang kreatif bisa dilihat dari dua aspek, yaitu:

1) Aspek Kognitif

Ciri-ciri kreativitas yang berhubungan dengan kemampuan berfikir kreatif atau *divergen*, ditandai dengan beberapa indikator keterampilan tertentu, seperti: keterampilan berfikir lancar (*fluency*). Berfikir luwes/fleksibel (*flexibility*), berfikir original (*originality*), dan keterampilan merinci (*elaboration*).

2) Aspek Afektif

Ciri-ciri kreativitas yang lebih berkaitan dengan sikap dan perasaan tertentu, seperti: rasa ingin tahu, bersifat imajinatif/fantasi, merasa tertantang oleh kemajemukan, sifat berani mengambil resiko, sifat menghargai, percaya diri,

keterbukaan terhadap pengalaman baru, dan menonjol dalam salah satu bidang seni.

Selanjutnya Munandar (Susanto, Ahmad, 2013:111) mengatakan bahwa indikator keterampilan atau kemampuan berfikir kreatif yang berhubungan dengan aspek kognitif bisa diuraikan sebagai berikut:

- 1) Keterampilan atau kemampuan berfikir lancar (*fluency*), adalah kemampuan mengeluarkan ide atau gagasan yang benar sebanyak mungkin secara jelas.
- 2) Keterampilan atau kemampuan berfikir luwes/fleksibel (*flexibility*), adalah kemampuan untuk mengeluarkan banyak ide atau gagasan yang beragam dan tidak monoton dengan melihat dari berbagai sudut pandang.
- 3) Keterampilan atau kemampuan keaslian (*originality*), adalah kemampuan untuk mengeluarkan ide atau gagasan yang unik dan tidak biasanya, misalnya yang berbeda dari yang ada di buku atau berbeda dari pendapat orang lain
- 4) Keterampilan atau kemampuan memerinci (*elaboration*), adalah kemampuan untuk menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi dan menambahkan detail dari ide atau gagasannya sehingga lebih bernilai.

Dari uraian di atas, bisa disimpulkan bahwa terdapat empat indikator yang menjadi patokan dalam menilai kemampuan berfikir kreatif peserta didik yaitu, keterampilan berfikir lancar (*fluency*), berfikir luwes/ fleksibel (*flexibility*), berfikir original (*originality*), dan keterampilan merinci (*elaboration*).

2.1.1.3 Tahap Proses Berfikir Kreatif

Untuk mengembangkan proses berfikir kreatif, ada beberapa tahapan-tahapan yang harus dilalui. Seperti yang dikemukakan oleh DePorte & Mike Hernacki (B.Uno, Hamzah & Nurdin Mohamad, 2012:164), bahwa terdapat 5 tahapan berfikir kreatif, yaitu:

- 1) Persiapan, mengidentifikasi masalah, tujuan atau tantangan.
- 2) Inkubasi, mencerna fakta-fakta dan mengolahnya dalam pikiran.
- 3) Iluminasi, mendesak kepermukaan, gagasan-gagasan bermunculan.
- 4) Verifikasi, memastikan apakah solusi itu benar-benar memecahkan masalah.
- 5) Aplikasi, mengambil langkah-langkah untuk menindaklanjuti solusi tersebut.

Kemudian, tahapan berfikir kreatif juga dikemukakan oleh Susanto, Ahmad (2013:115) bahwa terdapat tahapan-tahapan untuk melakukan proses berfikir kreatif, yaitu:

- 1) Stimulus, untuk dapat berfikir kreatif perlu adanya stimulus dari pikiran yang lain. Stimulus didorong oleh suatu kesasaran bahwa sebuah masalah harus diselesaikan. Keadaan ini seringkali dipicu oleh suatu tantangan yang diberikan oleh guru pada peserta didik untuk mengembangkan proses berfikirnya.
- 2) Eksplorasi, siswa dibantu untuk memperhatikan alternative-alternatif pilihan sebelum membuat suatu keputusan. Untuk berfikir kreatif siswa harus mampu menginvestigasi lebih lanjut dan melihat apalagi yang mereka perlukan.
- 3) Perencanaan, setelah diadakan stimulus berupa masalah, kemudian melakukan eksplorasi untuk pemecahan masalah tersebut, selanjutnya membuka berbagai rencana atau strategi untuk pemecahan masalah. Sehingga dapat diambil beberapa rencana yang paling tepat.
- 4) Aktivitas, setelah perencanaannya matang kemudian dilakukan aktivitas atau berbagai rencana yang sudah ditetapkan.
- 5) Review, peserta didik melaksanakan evaluasi dan meninjau kembali pekerjaan.

Berbagai pandangan tentang tahapan proses berfikir kreatif, pada prinsipnya semua pendapat sejalan tetapi pengungkapannya yang berbeda-beda. Dimana mereka sama-sama berpendapat bahwa tahap awal dari proses berfikir kreatif itu adalah adanya stimulus berupa pemberian masalah sehingga terbentuklah suatu dorongan untuk melakukan sebuah identifikasi. Melalui tahapan-tahapan yang diawali proses identifikasi dapat memberikan pengetahuan kepada peserta didik tentang hal-hal apa saja yang harus mereka lakukan untuk menyelesaikan masalah tersebut. Dengan adanya tahapan dalam berfikir kreatif, diharapkan peserta didik mampu menjadi pribadi yang mandiri dengan menemukan ide/gagasan yang baru dan beragam sehingga mampu memberikan solusi yang tepat untuk menyelesaikan masalah dalam proses pembelajaran atau dalam kehidupan sehari-hari.

2.1.2 Model Pembelajaran *Discovery Learning*

2.1.2.1 Pengertian Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model pembelajaran merupakan sebuah rancangan beberapa kegiatan yang akan dilakukan oleh guru maupun peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran itu sendiri. Model pembelajaran yang tepat dan menarik perhatian peserta didik dapat memberikan kondisi belajar yang menyenangkan pada siswa, sehingga kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik memudahkan, bagi peserta didik untuk menyerap secara baik materi yang disampaikan, serta dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif peserta didik salah satunya adalah model pembelajaran *Discovery Learning*.

Menurut Roestiyah (Iskandarwassid & Dadang Sunendar, 2011:32) mengemukakan bahwa *Discovery* (penemuan) adalah proses mental peserta didik yang mampu mengasimilasikan sebuah konsep atau prinsip. Yang dimaksud dengan proses mental yaitu mengamati, mencerna, mengerti, menggolongkan, menduga/memperkirakan, menjelaskan dan membuat kesimpulan. Dalam pembelajaran *Discovery* ini peserta didik dibiarkan menemukan sendiri atau mengalami proses mental sendiri, pengajar atau guru hanya membimbing dan memberikan intruksi. Sedangkan menurut Hamalik, Oemar (Illahi, Mohammad Takdir, 2012:29) menyatakan bahwa *Discovery* adalah proses pembelajaran yang menitikberatkan pada mental intelektual para anak didik dalam memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi, sehingga menemukan suatu konsep atau generalisasi yang dapat diterapkan di lapangan.

Berdasarkan pendapat tersebut, *Discovery* mengarahkan peserta didik untuk menemukan konsep atau mengalami sendiri, dalam memecahkan masalah secara intensif dibawah pengawasan guru sehingga dapat memberikan manfaat bagi siswa yang belajar.

Menurut 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.” Sedangkan menurut Lestari, Eka Kurnia (2015:63), “*Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang dirancang

sedemikian sehingga siswa dapat menemukan konsep-konsep atau prinsip-prinsip melalui proses mentalnya sendiri”.

Berdasarkan pendapat diatas, bisa disimpulkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* menghadapkan peserta didik untuk bisa menemukan sendiri tentang konsep dan cara yang digunakan untuk memecahkan masalah. Jadi, dengan menerapkan model *Discovery Learning*, akan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bebas dan mandiri dalam mengungkapkan gagasannya untuk menyelesaikan masalah sesuai dengan pengetahuan dan pengalamannya sendiri. *Discovery Learning* juga merupakan sebuah interaksi dimana siswa menarik sebuah kesimpulan dari pengalaman, suatu masalah, atau situasi yang tampaknya ganjil dengan bimbingan dan arahan dari guru.

2.1.2.2 Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Menurut Nurlaela, Luthfiah & Euis Ismayati (2015:33) dalam mengaplikasikan *Discovery Learning* dikelas, ada beberapa prosedur atau langkah-langkah yang harus dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar secara umum sebagai berikut:

1) Langkah persiapan

Langkah persiapan model pembelajaran *Discovery Learning* adalah sebagai berikut: menentukan tujuan pembelajaran, melakukan identifikasi karakteristik mahasiswa (kemampuan awal, minat, gaya belajar, dan sebagainya), memilih materi perkuliahan, menentukan topik-topik yang harus dipelajari mahasiswa secara induktif, mengembangkan bahan-bahan belajar berupa contoh-contoh, ilustrasi, tugas, untuk dipelajari, mengatur topic-topik dari yang sederhana ke kompleks, melakukan penilaian proses dan hasil belajar.

2) Pelaksanaan

a. *Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan)

Pada tahap ini, peserta didik dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungannya, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. Guru dapat memulai kegiatan dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan

aktivitas belajar lainnya yang mengarahkan pada persiapan pemecahan masalah.

b. *Problem Statement* (pertanyaan/identifikasi masalah)

Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda masalah yang relevan dengan bahan pembelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah).

c. *Data Collection* (pengumpulan data)

Ketika eksplorasi berlangsung, guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis.

d. *Data processing* (pengolahan data)

Pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh peserta didik baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya lalu ditafsirkan. Semua informasi hasil bacaan, wawancara, observasi dan sebagainya. Semuanya diolah, diacak, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu.

e. *Verifikasi* (pembuktian)

Pada tahap ini peserta didik melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang telah ditetapkan dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil pengolahan data. Pembuktian merupakan Bruner bertujuan agar proses belajar dapat berjalan dengan baik dan kreatif.

f. *Generalization* (menarik kesimpulan/generalisasi)

Tahap generalisasi/menarik kesimpulan adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi. Berdasarkan hasil verifikasi, maka dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi.

Menurut Tri Priyatni, Endah (2015: 107) dalam mengaplikasikan model Discovery Learning, ada beberapa tahapan pembelajaran yang harus dilaksanakan oleh siswa. Tahapan atau langkah – langkah tersebut secara umum dapat terperinci sebagai berikut:

1) Stimulus (Pemberian Rangsangan)

Pada tahap ini siswa dihadapkan pada suatu yang menimbulkan kebingungan dan dirangsang untuk melakukan kegiatan penyelidikan guna menjawab kebingungan tersebut untuk menyelidiki sendiri. Stimulasi berfungsi untuk menyediakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu peserta didik dalam mengeksplorasi bahan.

2) Identifikasi Masalah dan Merumuskan Hipotesis

Pada tahap ini siswa diarahkan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis.

3) Pengumpulan Data

Pada tahap ini siswa ditugaskan untuk melakukan kegiatan eksplorasi, pencarian, dan penelusuran dalam rangka mengumpulkan informasi sebanyak – banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar hipotesis yang diajukannya. Kegiatan ini dapat dilakukan melalui aktivitas wawancara dengan narasumber, membaca literature, mengamati objek dan sebagainya.

4) Pengolahan Data

Pada tahap ini siswa mengolah data dan informasi yang telah diperolehnya baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, lalu ditafsirkan.

5) Pembuktian

Pada tahap ini siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil pengolahan data.

6) Generalisasi (Menarik Kesimpulan)

Pada tahap ini siswa menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi.

Dari pendapat diatas, bisa kita simpulkan bahwa dalam mengaplikasikan *Discovery Learning* dikelas, ada beberapa prosedur atau langkah-langkah yang harus dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar secara umum, yaitu stimulus, identifikasi, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian, dan kesimpulan. Dengan adanya langkah-langkah model pembelajaran *Discovery Learning* akan membantu guru dan peserta didik dalam terlaksananya kegiatan belajar mengajar dengan baik, mudah, serta proses pembelajaran akan terkonsep. Sehingga guru dan peserta didik akan memahami apa yang harus mereka kerjakan serta akan memberikan situasi yang lebih aktif, kreatif dalam kegiatan belajar.

2.1.2.3 Kelebihan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dibandingkan dengan model pembelajaran yang lainnya. Berikut ini adalah kelebihan dari model pembelajaran *Discovery Learning* berdasarkan (Kemendikbud, 2013).

- 1) Membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif. Usaha penemuan merupakan kunci dalam proses ini, seseorang tergantung bagaimana cara belajarnya.
- 2) Pengetahuan yang diperoleh melalui metode ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan, dan transfer.
- 3) Menimbulkan rasa senang pada siswa, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil.
- 4) Metode ini memungkinkan siswa berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatannya sendiri.
- 5) Menyebabkan siswa mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akalanya dan motivasi sendiri.
- 6) Metode ini dapat membantu siswa memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lainnya.
- 7) Berpusat pada siswa dan guru berperan sama-sama aktif mengeluarkan gagasan-gagasan. Bahkan gurupun dapat bertindak sebagai siswa, dan sebagai peneliti di dalam situasi diskusi.
- 8) Membantu siswa menghilangkan skeptisme (keragu-raguan) karena mengarah pada kebenaran yang final dan tertentu atau pasti.

- 9) Siswa akan mengerti konsep dasar dan ide-ide lebih baik.
- 10) Membantu dan mengembangkan ingatan dan transfer kepada situasi proses belajar yang baru.
- 11) Mendorong siswa berpikir dan bekerja atas inisiatif sendiri.
- 12) Mendorong siswa berpikir intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri.
- 13) Memberikan keputusan yang bersifat intrinsik.
- 14) Situasi proses belajar menjadi lebih terangsang.
- 15) Proses belajar meliputi sesama aspeknya siswa menuju pada pembentukan manusia seutuhnya.
- 16) Meningkatkan tingkat penghargaan pada siswa.
- 17) Kemungkinan siswa belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar.
- 18) Dapat mengembangkan bakat dan kecakapan individu.

2.1.2.4 Kelemahan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Setiap model pembelajaran yang berkembang tentunya tidak selamanya memiliki dan menyebabkan keberhasilan yang optimal yang diperoleh guru dan peserta didiknya. Begitupun dengan model pembelajaran *Discovery Learning*, selain memiliki banyak keunggulan, model pembelajaran *Discovery Learning* juga mempunyai beberapa kelemahan. Berikut ini adalah kelebihan dari model pembelajaran *Discovery Learning* berdasarkan (Kemendikbud, 2013).

- 1) Metode ini menimbulkan asumsi bahwa ada kesiapan pikiran untuk belajar. Bagi siswa yang kurang pandai, akan mengalami kesulitan abstrak atau berpikir atau mengungkapkan hubungan antara konsep-konsep, yang tertulis atau lisan, sehingga pada gilirannya akan menimbulkan frustrasi.
- 2) Metode ini tidak efisien untuk mengajar jumlah siswa yang banyak, karena membutuhkan waktu yang lama untuk membantu mereka menemukan teori atau pemecahan masalah lainnya.
- 3) Harapan-harapan yang terkandung dalam metode ini dapat buyar berhadapan dengan siswa dan guru yang telah terbiasa dengan cara-cara belajar yang lama.

- 4) Pengajaran *Discovery* lebih cocok untuk mengembangkan pemahaman, sedangkan mengembangkan aspek konsep, keterampilan dan emosi secara keseluruhan kurang mendapat perhatian.
- 5) Pada beberapa disiplin ilmu, misalnya IPA kurang fasilitas untuk mengukur gagasan yang dikemukakan oleh para siswa.

2.2 Teori Belajar yang Mendukung Model Pembelajaran *Discovery Learning*

1) Teori Konstruktivisme

Menurut Slavin dalam Trianto Susanto, Ahmad (2013:96) “Agar peserta didik memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, mereka harus memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, dan berusaha dengan susah payah dengan ide-ide”. Sedangkan Menurut Sutanto, Ahmad (2013:96) dalam Juliantin, Noer (2017) “Menyatakan bahwa peserta didik harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama, dan merevisinya apakah aturan-aturan itu tidak sesuai lagi”.

Teori konstruktivisme mendukung model pembelajaran *Discovery Learning* karena dalam pembelajarannya guru melibatkan peserta didik untuk membangun sendiri pengetahuan yang dibenaknya. Guru memberikan kesempatan siswa untuk menemukan dan menerapkan ide-ide mereka sendiri dan mengajar peserta didik secara sadar menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar.

2) Teori Jerome Bruner

Menurut Susanto, Ahmad (2013:89) menjelaskan bahwa “Teori Bruner disebut juga pembelajaran penemuan adalah suatu model pengajaran yang menekankan pentingnya pemahaman tentang struktur materi dari suatu ilmu yang dipelajari perlunya belajar secara aktif sebagai dasar dari pemahaman sebenarnya, dan nilai dari berfikir secara induktif dalam belajar”.

Dalam Trianto (2009:38) disebutkan bahwa model instruksional kognitif yang sangat berpengaruh ialah model dari Jerome Bruner yang dikenal dengan belajar penemuan (*Discovery Learning*). Bruner menganggap, bahwa belajar penemuan sesuai dengan pencarian pengetahuan secara aktif oleh manusia, dan

dengan sendirinya memberi hasil yang paling baik. Berusaha untuk mencari pemecahan masalah serta pengetahuan yang menyertainya, menghasilkan pengetahuan yang benar-benar bermakna.

2.3 Hasil Penelitian yang Relevan

Table 2.1
Penelitian yang Relevan

No	Nama Penulis/ Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Nichen Irma Cintia. Jurnal Perspektif Ilmu Pendidikan Vol 32 No 1 Tahun 2018. Universitas Kristen Satya Wacana.	Penerapan Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa.	Dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas V SD Negeri Sidorejo Kidul 02 Kecamatan Tingkir Semester II Tahun Ajaran 2017. Hal ini dibuktikan dari kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa pada pra siklus. Pada pra siklus,	1. Variabel Dependent sama, yaitu Berfikir kreatif 2. Variabel Independent sama, yaitu Model discovery Learning 3. Teknik analisis data yang digunakan kuantitatif 4. Jenis penelitian eksperimen	1. Penelitian menggunakan PTK 2. Teknik analisis data yang digunakan kualitatif 3. Subjek penelitian yaitu siswa SD

			kemampuan berpikir kreatif siswa hanya mencapai presentase 33,25% dengan rata – rata 13,3 dari 7 kelompok siswa, sedangkan hasil belajar siswa pada pra siklus 15 siswa tuntas dengan presentase 38%. Kemudian pada siklus I, kemampuan berpikir kreatif siswa meningkat, mencapai presentase 73% dengan rata – rata 29,2 dari 7 kelompok, sedangkan hasil belajar siswa pada siklus I mencapai 28 siswa yang tuntas dengan presentase 71,8%. Selanjutnya, pada siklus II,		
--	--	--	---	--	--

			kemampuan berpikir kreatif siswa semakin meningkat, mencapai presentase 81,2% dengan rata – rata 32,2 dari 7 kelompok, sedangkan untuk hasil hasil belajar siswa meningkat menjadi 31 siswa yang tuntas dengan presentase 84,6% dan yang tidak tuntas sebanyak 5 siswa dengan presentase 15,4% dari 39 siswa.		
2	Dede Salim Nahdi. Jurnal Cakrawala Pendas Vol 1 No 2 Tahun 2015. Universitas Majalengka.	Pengaruh Model <i>Discovery Learning</i> Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Mata	Terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan berpikir kreatif siswa antara yang memperoleh model <i>Discovery Learning</i> dengan	1. Desain penelitian yaitu nonequivalent control grup 2. Teknik sampel yang	1. Mata pelajaran yang diteliti berbeda yaitu mata pelajaran IPA

		Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.	yang memperoleh pembelajaran konvensional. Dengan demikian model <i>Discovery Learning</i> berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini dibuktikan dengan kedua kelompok diberikan pretest untuk mengetahui keadaan awal siswa dan kemudian diberikan posttest. Skor rata – rata kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 60,10 dan 57,33. Skor rata – rata kelas posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol 75,52 dan 64,71. Analisis data menggunakan uji	digunakan sampling purposive	
--	--	---	--	-------------------------------------	--

			t. Data hasil perhitungan perbedaan dua rata – rata posttest kedua kelas adalah 0,000, nilai signifikansi ini kurang dari 0,05, maka H_0 ditolak. Artinya, peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang memperoleh model <i>Discovery Learning</i> secara signifikan lebih baik daripada siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional.		
3	Emma Rasinta. Jurnal <i>Education and Development</i> Vol 7 No 4 Tahun 2019.	Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif melalui Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> pada	Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa hasil tes kreatifitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS	1. Model pembelajaran yang digunakan yaitu <i>Discovery Learning</i>	1. Menggunakan pendekatan kualitatif 2. Teknik pengumpulan data

	Institut Pendidikan Tapanuli Selatan.	Mata Pelajaran IPS di Kelas VII SMP Negeri 5 Padangsidimpuan.	di kelas VII SMP Negeri 5 Padangsidimpuan dengan menggunakan model Discovery Learning menunjukkan peningkatan yang signifikan. Dimana pada siklus I nilai rata – rata yang diperoleh siswa baru mencapai ketuntasan 65% dengan nilai rata – rata siswa 68, sedangkan pada siklus II menunjukkan peningkatan yang cukup tinggi dengan ketuntasan mencapai 90% dan nilai rata – rata siswa 82.		menggunakan anket
--	---------------------------------------	---	--	--	-------------------

2.4 Kerangka Berfikir

Menurut Uma Sekaran dalam bukunya *Business Research* (1992) (Sugiyono, 2019:95) mengemukakan bahwa “Kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.”

Teori yang melandasi penelitian ini adalah teori konstruktivisme. Menurut Slavin dalam Trianto Susanto, Ahmad (2013:96) “Agar peserta didik memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, mereka harus memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, dan berusaha dengan susah payah dengan ide-ide”. Teori konstruktivisme mendukung model pembelajaran *discovery learning* karena dalam pembelajarannya guru melibatkan peserta didik untuk membangun sendiri pengetahuan yang dibenaknya. Guru memberikan kesempatan siswa untuk menemukan dan menerapkan ide-ide mereka sendiri dan mengajar peserta didik secara sadar menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar.

Berfikir kreatif merupakan suatu kemampuan yang ada pada diri seseorang yang harus dilatih. Kemampuan peserta didik untuk berfikir kreatif sebenarnya tidak lepas dari potensi yang mereka kembangkan. Dengan potensi itu, mereka dapat menggunakan pikiran secara kreatif untuk menghasilkan sesuatu yang bermanfaat dalam kehidupan nyata, terutama untuk kehidupan masa depan. Mereka yang mampu berfikir kreatif mempunyai keyakinan untuk mendayagunakan potensi diri.

Menurut Munandar, Utami (2016:25) mendefinisikan “Berfikir kreatif merupakan kemampuan umum untuk mencipta sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberi gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya”.

Berdasarkan belajar penemuan peserta didik didorong belajar aktif dengan konsep - konsep dan prinsip – prinsip. Peserta didik didorong menghubungkan pengalaman yang telah dimiliki dengan pengalaman baru yang dihadapi sehingga peserta didik menemukan prinsip – prinsip baru. Peserta didik dimotivasi untuk menyelesaikan pekerjaannya sampai mereka menemukan jawaban – jawaban atas problem yang dihadapi mereka. Hal tersebut didukung dengan pernyataan yang

telah dikemukakan menunjukkan bahwa kemampuan berfikir kreatif dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya yaitu pemilihan model pembelajaran *Discovery Learning*. Menurut 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.”

Dari uraian diatas, secara ringkas dibuat kerangka berfikir penelitian yang dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran

Keterangan:

X = Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Y = Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa

→ = Hubungan antara Model Pembelajaran *Discovery Learning* dan Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa

2.5 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan sementara dalam penelitian, menurut Arikunto (2013:110) “Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul”. Sehingga hipotesis dapat dikatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, yang belum jawaban empiric dengan data.

Dari pengertian tersebut maka hipotesis yang peneliti ajukan yaitu sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* pada pengukuran awal dan pada pengukuran akhir.

2. Terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *Konvensional* pada pengukuran awal dan pada pengukuran akhir.
3. Terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berfikir kreatif peserta didik pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan model pembelajaran *Konvensional* setelah perlakuan.