

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MELALUI MODEL PEMBELARAN *DISCOVERY LEARNING* PADA MATA PELAJARAN IPS DI KELAS VII SMP NEGERI 5 PADANGSIDIMPUAN

Oleh :

Emma Rasinta

SD Negeri 200101 Padangsidempuan

Abstract

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas VII dengan jumlah 20 orang siswa. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa lembar observasi, dokumentasi dan tes hasil belajar. Data yang diperoleh dalam penelitian dianalisis dengan menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua kali siklus dan setiap siklus terdiri dari satu kali pertemuan. Hasil penelitian dari setiap siklus yang telah dilaksanakan dengan menggunakan model Pembelajaran *Discovery Learning* menunjukkan adanya peningkatan baik proses pembelajaran maupun hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari pencapaian siswa dalam pembelajaran, 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. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model Pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan kreatifitas hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII SMP Negeri 5 Padangsidempuan.

Katakunci: Kemampuan Berpikir Kreatif, *Discovery Learning*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam meningkatkan kemajuan suatu bangsa karena pendidikan dapat menciptakan sumber daya manusia yang lebih baik serta berwawasan luas.

Agung Dwi Darmawan (2006:1) mengatakan masyarakat yang semakin besar terhadap pendidikan serta kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, membuat pendidikan tidak mungkin lagi dikelola hanya dengan melalui pola tradisional. Metode-metode pembelajaran konvensional yang cenderung masih berpusat pada guru (*teacher centered*), *text book centered* dan monomedia sudah sepatutnya diinovasi karena jika guru masih mendominasi proses pembelajaran maka siswa akan bersikap pasif. Selain itu, siswa akan menganggap proses pembelajaran adalah sesuatu yang membosankan, monoton, kurang menyenangkan, dan berbagai macam keluhan lainnya.

Model pembelajaran penemuan (*Discovery Learning*) diartikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi ketika siswa tidak disajikan informasi secara langsung tetapi siswa dituntut untuk mengorganisasikan pemahaman mengenai informasi tersebut secara mandiri. Siswa dilatih untuk terbiasa menjadi seorang yang saintis (ilmuan). Mereka tidak hanya sebagai konsumen, tetap diharapkan pula bisa berperan aktif, bahkan sebagai pelaku dari pencipta ilmu pengetahuan.

Sudjana (2013:28) menyatakan, "Belajar adalah proses mereaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar adalah proses yang diarahkan kepada tujuan, proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar adalah proses

melihat, mengamati, memahami sesuatu". Dalam proses pengajaran yang menjadi persoalan utamanya adalah adanya proses belajar pada siswa yaitu proses berubahnya tingkah laku siswa melalui berbagai pengetahuan dan pengalaman yang diperolehnya. Senada dengan itu, Slameto (dalam Hamdani, 2010:20) menyatakan, "Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya".

Menurut Hosnan (2014:282), *Discovery Learning* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setiadanya tahan lama dalam ingatan. Melalui belajar penemuan, siswa juga bisa belajar berpikir analisis dan mencoba memecahkan sendiri masalah yang dihadapi. Sedangkan pendapat Kurniasih, dkk (2014:64), Model *Discovery Learning* adalah proses pembelajaran yang terjadi bila pelajaran tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk akhirnya, tetapi diharapkan siswa mengorganisasikan sendiri. *Discovery* adalah menemukan konsep melalui serangkaian data atau informasi yang diperoleh melalui pengamatan atau percobaan.

Suherman, dkk (2001:179) menyebutkan terdapat beberapa kelebihan atau keunggulan metode *Discovery Learning*, yaitu:

1. Siswa aktif dalam kegiatan belajar, sebab ia berpikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir.
2. Siswa memahami benar bahan pelajarannya, sebab mengalami sendiri proses

menemukannya. Sesuatu yang diperoleh dengan cara ini lebih lama untuk diingat.

3. Menemukan sendiri bisa menimbulkan rasa puas. Kepuasan batin ini mendorongnya untuk melakukan penemuan lagi sehingga minat belajarnya meningkat.
4. Siswa yang memperoleh pengetahuan dengan metode penemuan akan lebih mampu mentransfer pengetahuannya ke berbagai konteks.
5. Metode ini melatih siswa untuk lebih banyak belajar sendiri.

Model pembelajaran *Discovery Learning* diharapkan dapat meningkatkan hasil tes kreatifitas belajar siswa. Persaingan yang positif akan terjadi di kelas dalam rangka pencapaian prestasi belajar yang optimal. Pembelajaran *Discovery Learning* diharapkan dapat membantu siswa untuk memahami struktur atau ide-ide kunci dan penemuan pribadi (Kemendikbud, 2013). Dari uraian tersebut diatas peneliti bermaksud untuk membuat suatu penelitian yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Melalui Model Pembelajaran *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VII SMP Negeri 5 Padangsidimpuan.

2. METODE PENELITIAN

Teknik pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut :

1. Pengumpulan data dengan *observasi*

Hasil pengumpulan data yang diperoleh dengan cara menjumlahkan kriteria yang sangat baik, baik, cukup, dan kurang yang diisi oleh *observer*.

2. Tes

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini dianalisis dengan perhitungan persentase. Data yang diperoleh dari hasil tes tertulis. Setelah data yang diperoleh dilakukan pengolahan data sebagai berikut:

- a. Siswa dikatakan tuntas belajar jika siswa telah menguasai materi 70% dari materi yang telah diuji.
- b. Siswa dikatakan tuntas jika 70% atau lebih siswa telah menguasai materi 70% dari materi yang diajarkan.

Dimana pada penelitian ini peneliti menggunakan hasil tes ulangan harian siswa untuk melihat peningkatan pada siklus pertama.

3. Angket

Lembaran ini berguna untuk mengukur dan mengetahui kebenaran minat berdiskusi, bertanya, dan menjawab dari masing-masing siswa.

4. Dokumentasi

Pada dokumen dalam teknik pengumpulan data dapat di deskripsikan berupa foto-foto yang digunakan sebagai bukti bahwa peneliti telah melakukan proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan beberapa instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data, yaitu:

1. Analisis angket

Siswa mengisi angket dengan memilih keterangan selalu (SL), Sering (SR), Jarang (JR) dan tidak pernah (TP) untuk setiap pernyataan. Tiap keterangan diberi poin yang berbeda. Untuk pernyataan selalu diberi poin 4, Sering 3, Jarang diberikan poin 2 dan tidak pernah diberi poin 1.

Data angket yang telah terkumpul dihitung dan ditabulasikan, Kemudian dijumlahkan masing-masing indikator. Rumus yang peneliti gunakan untuk menganalisa angket berdasarkan indikator yaitu, Nasution (dalam Desfitri2008:42) :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Dimana: P : Persentase hasil yang diperoleh

f : Jumlah frekuensi jawaban masing-masing indikator

N : Jumlah skor maksimum masing-masing indikator

Kriteria keberhasilan, Desfitri (2008:42) :

81% - 100% = Sangat tinggi

65% - 80 % = Tinggi

55% - 64% = Cukup

46% - 54% = Rendah

0% - 45% = Sangat rendah

2. Lembar observasi aktivitas guru

Sedangkan analisis data pengelolaan pembelajaran oleh guru adalah data hasil observasi kegiatan guru yang digunakan untuk melihat proses perkembangan guru dalam mengelola pembelajaran yang terjadi selama pembelajaran berlangsung, kemudian data tersebut dianalisis dengan teknik pembelajaran, skor dari semua aspek dalam proses pembelajaran dihitung dengan rumus, Menurut Desfitri (2008:40):

$$\text{Penentuan skor} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria Keberhasilan, Menurut Desfitri(2008:40), yaitu:

76%-100% : Baik

51%-75% : Cukup Baik

26%-50% : Kurang Baik

0%-25% : Tidak Baik.

3. Data Hasil Belajar

Data hasil belajar adalah data yang diperoleh melalui tes hasil belajar. Data ini akan diolah dengan menggunakan ketuntasan belajar. Berdasarkan data hasil belajar tersebut, teknik analisis data yang digunakan adalah teknik persentase.

Teknik persentase digunakan untuk mengetahui persentase hasil tes kreatifitas belajar siswa berdasarkan indikator yang telah ditetapkan. Untuk menentukan persentase hasil tes kreatifitas belajar siswa secara klasikal, digunakan rumus yang dinyatakan Desfitri (2008:43), yaitu:

$$TB = \frac{s}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

TB = Ketuntasan belajar secara klasikal

S = Jumlah siswa yang memperoleh nilai standar KKM

n = Jumlah seluruh siswa

Hasil analisis dalam meningkatkan hasil belajar ranah kognitif siswa dalam pembelajaran IPS dinyatakan berhasil apabila setelah diadakan tes pada akhir pembelajaran 70% atau lebih dari siswa yang hadir di kelas mencapai nilai > 70. Jika hal tersebut dapat tercapai, maka penggunaan model *Discovery Learning* dapat dikatakan meningkatkan hasil tes kreatifitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS di Kelas VII SMP Negeri 5 Padangsidempuan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mencapai indikator-indikator tersebut rencana pembelajaran dibagi menjadi tiga tahap yaitu: 1) kegiatan awal, 2) kegiatan inti, 3) kegiatan akhir. Ketiga tahap kegiatan ini tidak berdiri sendiri, melainkan terkait antara kegiatan yang satu dengan kegiatan yang lainnya. Perencanaan pembelajaran ini dibagi beberapa langkah inti model *Discovery Learning*.

Pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Pengamatan dilakukan oleh observer. Untuk melakukan pengamatan tersebut, peneliti menyediakan dan memberikan lembar observasi kepada observer berupa rambu-rambu karakteristik pembelajaran IPS menggunakan model *Discovery Learning* dari aspek guru dan rambu-rambu karakteristik pembelajaran IPS dari aspek siswa serta format pencatatan lapangan.

Dengan adanya rambu-rambu karakteristik tersebut, observer dapat mengamati apakah tindakan yang dilakukan guru maupun siswa sudah sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran model *Discovery Learning* yang telah direncanakan. Selain itu, juga untuk melihat sejauhmana keberhasilan dan ketercapaian pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* pada siklus I.

Dari hasil analisis hasil tes kreatifitas belajar siswa kelas VII SMP Negeri 5 Padangsidempuan baik dari kognitif, afektif, dan psikomotor yang diperoleh selama pembelajaran pada siklus I, nilai akhir yang diperoleh siswa baru mencapai ketuntasan 65% dengan nilai rata-rata siswa 68.

Berdasarkan hasil pengamatan siklus I yang diperoleh, maka direncanakan untuk melakukan siklus II. Peneliti harus meningkatkan pembelajaran dan pengorganisasian waktu dengan tetap memperhatikan perbedaan yang ada pada setiap siswa karena masing-masing individu memiliki karakteristik dan potensi yang berbeda.

Berdasarkan nilai akhir dari siklus II menunjukkan peningkatan yang cukup tinggi dengan nilai akhir hasil tes kreatifitas belajar siswa pada siklus II ini sudah mencapai ketuntasan 90% dan nilai rata-rata siswa 82. Dengan demikian, pembelajaran IPS menggunakan Model *Discovery*

Learning telah berhasil meningkatkan hasil tes kreatifitas belajar siswa.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut:

Hasil tes kreatifitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII SMP Negeri 5 Padangsidempuan 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.

Adapun saran berdasarkan kesimpulan diatas ialah (1) Perencanaan pembelajaran Model *Discovery Learning* harus disusun sistematis, sehingga tiap tahap kegiatan tidak tumpang tindih dan pembelajaran berlangsung dengan baik. (2) Pelaksanaan pembelajaran menggunakan Model *Discovery Learning* hendaknya disesuaikan dengan perencanaan yang telah ditetapkan, sehingga pembelajaran berjalan dengan lebih baik, dan tujuan yang diharapkan dapat tercapai sesuai dengan yang diinginkan. (3) Dalam menerapkan Model *Discovery Learning* guru harus benar-benar memahami langkah-langkahnya, dan dapat mengelola waktu.

5. REFERENCES

- Arends, R.I., (2008), *Learning to Teach, Belajar untuk Mengajar*, Penerbit Pustaka Belajar, Yogyakarta.
- Arikunto, Suharsimi, Suhardjono, Supardi. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Depdiknas. 2006. *Model Pengembangan Silabus Mata Pelajaran dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran IPS Terpadu SMP/MTs*. Online www.puskur.net.
- Desfitri, Rita, dkk. 2008. "Peningkatan Aktivitas, Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII2 MTsN Model Padang Melalui Pendekatan Kontekstual". *Laporan Pengembangan Inovasi Pembelajaran di Sekolah (PIPS)*. Padang: Universitas Bung Hatta.
- Edistria, E. (2012). *Pengaruh Penerapan Hypoteaching Dalam Problem-Based Learning Terhadap Kemampuan Komunikasi dan Berfikir Kreatif Matematis Siswa Sekolah Menengah Pertama*. Bandung: Tesis SPs. UPI. Tidak diterbitkan.
- Fathur Rohim, dkk (2010). *Penerapan Model Discovery Terbimbing Pada Pembelajaran Fisika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif*.

- <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/upej/article/view/775> (diakses 6 Agustus 2017)
- Hadi, Susilo dkk. 2008. *Kajian Ilmu Pengetahuan Sosial*. Salatiga: Widya Sari Press
- Hariant. (2007) *.kajian kebijakan kurikulum IPS SD*. Jakarta: Depdiknas
- Hidayati, Dkk.2008. *Pengembangan Pendidikan SD*. Jakarta: Depdiknas
- Hosnan, M. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Johnson, E.B. (2011). *Contextual Teaching and Learning*. Bandung: Kaifa.
- Kartono (2015). *Model Pembelajaran Discovery Learning Dengan Pendekatan Metakognitif Untuk Meningkatkan Metakognisi Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis*.
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujmer/article/view/6901> (diakses 6 Agustus 2017)
- Kurniasih, Imas dan Berlin Sani. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013 Konsep dan Penerapan*. Surabaya: Kata Pena.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan., (2013), *Gambaran Struktur Matri Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013, Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia*, Medan.
- Lapono, Nabisi, dkk. 2008. *Belajar dan Pembelajaran SD*. Depdiknas
- Munandar, S.C.U. (1999). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah Petunjuk Bagi Guru dan Orang Tua*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Rezeki, D.P. (2012). *Analisis Perbedaan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Pemecahan Masalah Matematik antara Siswa yang diberi Pembelajaran Open-Ended dengan Pembelajaran Konvensional*. Medan: Tesis PPs UNIMED. Tidak diterbitkan.
- Ruseffendi. 2006. *Pengantar Kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran Matematika*. Bandung: Tarsito.
- Suryabrata, Sumadi. 2002. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Suherman, Ermandkk. 2001. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: Jica.

