

## BAB II

### KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

#### A. Kajian Teori

##### 1. Model Pembelajaran *Concept Attainment*

###### a. Konsep Dasar Model Pembelajaran *Concept Attainment*

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran. Syaiful Sagala (2010, hlm. 175) mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar.

Banyak tolak ukur keberhasilan guru dalam pembelajaran, salah satunya dapat dilihat dari peningkatan kreativitas belajar yang dicapai oleh siswa, oleh karena itu melalui pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat membantu guru dalam pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat membantu guru dalam proses pembelajaran. Brady dalam Anurahman (2009, Hlm.146), mengemukakan bahwa model pembelajaran dapat diartikan sebagai *blueprint* yang dapat dipergunakan untuk membimbing guru di dalam mempersiapkan dan melaksanakan pembelajaran, selanjutnya ia mengemukakan 4 (empat) premis model pembelajaran, yaitu:

- a. Model dapat memberikan gambaran dalam mempersiapkan dan mengimplementasikan kegiatan pembelajaran karena model pembelajaran bukan hanya bermuatan teori tetapi lebih bermuatan

- b. Tidak ada satupun model pembelajaran yang memiliki kedudukan lebih penting dan lebih baik dari model pembelajaran yang lain
- c. Meskipun terdapat model pembelajaran yang berbeda-beda, namun pemisahan antara satu model dengan model yang lain tidak bersifat deskriptif. Karena model-model pembelajaran tersebut memiliki keterkaitan, terlebih lagi di dalam proses implementasinya. Oleh karena itu, guru harus mampu menginterpretasikannya ke dalam perilaku mengajar guna menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna
- d. Pengetahuan guru tentang berbagai model pembelajaran memiliki arti yang sangat penting untuk mewujudkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Keunggulan model pembelajaran dapat dihasilkan jika guru mampu mengadaptasikan, atau mengkombinasikan beberapa model pembelajaran sehingga, menjadi lebih serasi dalam mencapai hasil belajar siswa yang lebih baik.

Arends dalam Agus (2009, hlm. 46) mengemukakan bahwa model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Sementara menurut Trianto (2012, hlm. 2) model pembelajaran adalah “kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar”. Ada sejumlah pandangan atau pendapat berkenaan dengan model pembelajaran, yang perlu kita kaji untuk memperluas pemahaman dan wawasan kita sehingga kita dapat semakin fleksibel dalam menentukan salah satu atau beberapa model pembelajaran yang tepat. Joyce dalam Huda (2014, hlm.82) mendeskripsikan empat kategori model mengajar, yaitu kelompok model social (social family), kelompok pengolahan informasi (information processing family), kelompok model personal (personal family), dan kelompok model system perilaku (behavioral systems family)”. Tiap-tiap

model tersebut dijabarkan ke dalam beberapa tipe yang lebih terukur. Jika dituangkan dalam bentuk tabel adalah seperti dibawah :

Tabel 2.1  
Model-model Pembelajaran

<i>Families</i>	<i>The Social Family</i>	<i>The Information Processing Family</i>	<i>The Personal Family</i>	<i>The behavioral Systems Family</i>
<i>Models</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Partners in learning (Positive independence dan structural inquiry)</i></li> <li>2. <i>Group inestigation</i></li> <li>3. <i>Role playing</i></li> <li>4. <i>Jurisprudential inquiry</i></li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Introductive thinking (classification oriented)</i></li> <li>2. <i>Concept attainment</i></li> <li>3. <i>Mnemonics (memory assists)</i></li> <li>4. <i>Advance organizers</i></li> <li>5. <i>Scientific inquiry</i></li> <li>6. <i>Inquiry training</i></li> <li>7. <i>Synectics</i></li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Non directive teaching</i></li> <li>2. <i>Enhancing self esteem</i></li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Mastery learning</i></li> <li>2. <i>Direct instruction</i></li> <li>3. <i>Simulation</i></li> <li>4. <i>Social learning</i></li> <li>5. <i>schedule (task performance reinforcement)</i></li> </ol>

Salah satu hal yang paling dipentingkan dalam pembelajaran adalah proses belajar itu sendiri, maka dari ke empat model yang telah dikemukakan di atas model *the information processing family* adalah model pembelajaran yang cocok digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran siswa, sebagaimana yang dikatakan Aunurrahman (2009, hlm.148) mengatakan “kelompok model pengolahan informasi (*information processing family*) salah satu kelompok model pembelajaran yang lebih menitikberatkan pada aktivitas-aktivitas yang terkait dengan kegiatan proses, atau pengolahan informasi untuk meningkatkan kapabilitas siswa melalui proses pembelajaran”.

Jadi menurut penulis model pembelajaran adalah strategi atau cara yang akan digunakan oleh pengajar untuk memilih kegiatan belajar yang akan digunakan selama proses pembelajaran, dimana pemilihan tersebut dilakukan dengan mempertimbangkan situasi dan kondisi, sumber belajar, kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang dihadapi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

**b. Pengertian Model Pembelajaran *Concept Attainment***

Menurut Burner dalam Huda (2014, hlm.81) mengatakan “model pencapaian konsep merupakan proses mencari dan mendaftar sifat-sifat yang dapat digunakan untuk membedakan contoh-contoh yang tidak tepat dari berbagai kategori”. Hamzah (2008, hlm. 10), menyatakan bahwa model pembelajaran pencapaian konsep adalah suatu model pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa memahami suatu konsep tertentu. Model pembelajaran ini dapat diterapkan untuk semua umur, dari anak-anak sampai orang dewasa. Untuk taman kanak-kanak, model pembelajaran ini dapat digunakan untuk memperkenalkan konsep yang sederhana. Misalnya konsep binatang, tumbuhan, dan lain-lain. Model pembelajaran ini lebih tepat digunakan ketika penekanan pembelajaran lebih dititikberatkan pada pengenalan konsep baru, sehingga dapat melatih kemampuan berfikir induktif dan melatih berfikir analisis.

Hamzah (2008, hlm.12) mengatakan “Proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif, jika guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu aturan (termasuk konsep, teori, definisi, dan sebagainya) melalui contoh-contoh yang menggambarkan (mewakili) aturan yang menjadi sumbernya”. Dengan kata lain, siswa dibimbing secara induktif untuk memahami suatu kebenaran umum. *Concept Attainment* berasal dari bahasa Inggris yang terdiri dua kata, yaitu *concept* dan *attainment*. Dalam bahasa Indonesia *concept* berarti konsep. *Attainment* berarti pencapaian, yaitu tindakan atau proses mencapai sesuatu. *Concept attainment* dapat diartikan sebagai suatu tindakan atau

proses untuk mencapai suatu konsep. Model pembelajaran *concept attainment* mensyaratkan adanya sajian contoh-contoh negatif (salah) dan contoh positif (benar) penerapan konsep yang diajarkan, kemudian dengan mengamati contoh-contoh diperoleh definisi konsep-konsep tersebut. Hal yang paling utama diperhatikan dalam penggunaan model ini adalah pemilihan contoh yang tepat, untuk konsep yang diajarkan, yaitu contoh tentang hal-hal yang akrab dengan siswa.

Pada prinsipnya model pembelajaran pencapaian konsep adalah suatu strategi mengajar yang menggunakan data untuk mengajarkan konsep kepada siswa, dimana guru mengawali pengajaran dengan menyajikan data atau contoh, kemudian guru meminta siswa untuk mengamati data tersebut.

**c. Tujuan model pembelajaran *Concept Attainment***

Penggunaan model pencapaian konsep dimulai dengan memberikan contoh-contoh mengenai penerapan konsep yang telah diajarkan, kemudian dengan mengamati contoh-contoh tersebut lalu diturunkan definisi dari konsep-konsep tersebut. Hal yang paling utama dan penting diperhatikan dalam penggunaan model ini adalah dalam pemilihan contoh yang tepat untuk konsep yang telah diajarkan, yaitu contoh tentang hal-hal yang akrab dengan siswa. Selain itu siswa diberi kesempatan untuk mengaitkan antara konsep baru dengan konsep sebelumnya sehingga pembelajaran akan bermakna. Pada umumnya penerapan pembelajaran model konsep mengandung dua tujuan utama yaitu :

**1) Tujuan Isi**

Tujuan isi model konsep menurut Eggen dan Kauchak dalam Huda (2014, hlm.84) bahwa, lebih efektif untuk memperkaya suatu konsep dari pada belajar pemula (initial learning). Dan juga akan efektif dalam membantu siswa memahami hubungan-hubungan antara konsep-konsep yang terkait erat dan digunakan dalam bentuk review. Dengan kata lain, penggunaan model ini akan lebih efektif jika siswa

sudah memiliki pengalaman tentang konsep yang akan dipelajari itu. Bukan siswa yang benar-benar baru mempelajari konsep tersebut. Ada dua hal penting yang perlu diperhatikan dalam menerapkan model pencapaian konsep berkaitan dengan tujuan isi tersebut, yaitu :

- a) Model pencapaian konsep didesain khusus untuk mengajarkan konsep secara eksklusif. Jadi berfokus semata-mata pada pembelajaran konsep.
- b) Siswa yang diajari suatu konsep dengan menggunakan model pencapaian konsep harus memiliki latar belakang pengetahuan tentang konsep tersebut.

## **2) Tujuan pengembangan berpikir kritis siswa**

Model pencapaian konsep lebih memfokuskan pada pengembangan berpikir kritis siswa dalam bentuk menguji hipotesis. Dalam pembelajaran harus ditekankan pada analisis siswa terhadap hipotesis yang ada dan mengapa hipotesis itu diterima, dimodifikasi, atau ditolak. Siswa harus dilatih dalam menciptakan jenis-jenis kesimpulan, seperti membuat contoh penyangkal atau non-contoh, dan sebagainya. Oleh karena itu, tujuan pembelajaran harus ditekankan pada dua aspek tersebut, yaitu pengembangan konsep dan relasi-relasi antara konsep yang terkait erat, serta latihan berpikir kritis terutama dalam merumuskan dan menguji hipotesis. Aspek penting dalam perencanaan pelajaran adalah guru harus mengetahui persis apa yang diinginkan dari siswanya.

### **d. Sintak Pembelajaran *Concept Attainment***

Model pembelajaran *Concept Attainment* memiliki beberapa tahap dalam penerapannya, yang digunakan sebagai dasar rancangan penyusunan kegiatan proses belajar mengajar yang akan dilakukan. Pada penerapannya banyak guru yang kurang memperhatikan setiap bagian

penting dari sintak model pembelajaran, sehingga banyak menemukan kendala pada saat belajar mengajar berlangsung. Namun pada dasarnya setiap fase memerlukan perhatian khusus agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Model pembelajaran *concept attainment* dilakukan melalui fase-fase yang dikemas dalam bentuk sintaks. Adapun sintaksnya dibagi ke dalam tiga fase, yakni (1) Presentasi Data dan Identifikasi Data; (2) menguji pencapaian dari suatu konsep; dan (3) analisis berpikir strategi.

Untuk memperjelasnya, Bruce Joyce, dkk (2009, hlm.136-137) Mengemukakan penjelasan mengenai tahap-tahap model pembelajaran *concept attainment*, sebagai berikut :

**Tabel 2.2**  
**Fase -Fase Pembelajaran *Concept Attainment***

No.	Tahap	Bentuk kegiatan
I	Penyajian data dan identifikasi konsep	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menyajikan contoh yang telah dilabeli (tiap contoh sudah di kelompokkan sendiri-sendiri antara contoh positif dan negatif).</li> <li>- Siswa membandingkan sifat-sifat/ciri-ciri dalam contoh-contoh positif dan contoh-contoh negatif.</li> <li>- Siswa menjelaskan sebuah Definisi menurut sifat-sifat/ciri-ciri yang paling esensial</li> </ul>
II	Pengujian pencapaian konsep	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa mengidentifikasi contoh-contoh tambahan yang tidak dilabeli dengan tanda ya dan tidak.</li> <li>- Guru Menguji hipotesis, menamai konsep, dan menyatakan kembali definisi menurut sifat-sifat/ciri-ciri yang paling esensial.</li> <li>- Siswa membuat contoh-contoh</li> </ul>

III	Analisis Strategi Pemikiran	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa mendeskripsikan pemikiran-pemikirannya.</li> <li>- Siswa mendiskusikan peran sifat-sifat dan hipotesis-hipotesis.</li> <li>- Siswa mendiskusikan jenis dan ragam hipotesis.</li> </ul>
-----	--------------------------------	---

Berdasarkan tabel diatas Bruce Joyce dalam Huda (2014, hlm.86) menjelaskan mengenai tahap-tahap model pembelajaran *concept attainment*, yakni :

- 1) *tahap pertama*; guru menyajikan data kepada siswa. Setiap data merupakan contoh dan bukan contoh yang terpisah. Data tersebut dapat berupa peristiwa, orang, objek, cerita, dan lain-lain. Siswa diberitahu bahwa dalam daftar data yang disajikan terdapat beberapa data yang memiliki kesamaan. Mereka diminta untuk memberi nama konsep tersebut, dan menjelaskan definisi konsep berdasarkan ciri-cirinya.
- 2) *Tahap kedua*; siswa menguji pencapaian konsep mereka. Pertama dengan cara mengidentifikasi contoh tambahan lain yang mengacu pada konsep tersebut. Atau kedua dengan memunculkan contoh mereka sendiri. Setelah itu, guru mengkonfirmasi kebenaran dari dugaan siswanya terhadap konsep tersebut, dan meminta mereka untuk merevisi konsep yang masih kurang tepat.
- 3) *Tahap ketiga*; mengajak siswa untuk menganalisis atau mendiskusikan strategi, sampai mereka dapat memperoleh konsep tersebut. Dalam keadaan sebenarnya, pasti penelusuran konsep yang mereka lakukan berbeda-beda. Ada yang mulai dari umum, ada yang mulai dari khusus, dan lain-lain. Akan tetapi, perbedaan strategi di antara siswa ini menjadi pelajaran bagi yang lainnya untuk memilih strategi mana yang paling tepat dalam memahami suatu konsep



**e. Unsur-Unsur Model Pembelajaran *Concept Attainment***

Pembelajaran pencapaian konsep (*concept attainment*) banyak melibatkan operasi mental siswa. Dalam hal ini metode ilmiah dibutuhkan untuk mengidentifikasi operasi mental siswa, terutama untuk pencapaian konsep dalam waktu singkat, meliputi analisis tingkah laku, observasi dan bertanya musti dilakukan sebagai tugas dalam pembelajaran. Analisis tingkah laku didasarkan pada uji operasi mental siswa. Siswa diinstruksikan untuk membuat catatan-catatan tentang apa yang mereka percayai tentang exemplar yang sudah dimilikinya. Kemudian, guru memberikan beberapa set exemplar dan bertanya pada mereka apakah mereka masih memiliki ide yang sama. Guru meneruskan untuk mempresentasikan exemplar-exemplar sehingga sebagian besar siswa memiliki suatu ide yang mereka pikir akan menahan kecermatan penelitiannya. Pada saat itu, guru bertanya kepada salah satu siswa untuk menggabungkan ide teman-temannya dan bagaimana cara teman-temannya dalam menggabungkan ide-idenya. Joyce dan Weil dalam Huda (20014, hlm.82) mengemukakan bahwa model pembelajaran pencapaian konsep memiliki unsur-unsur sebagai berikut:

1) Tahap-tahap pelaksanaan

Tahap-tahap pelaksanaan model pembelajaran pencapaian konsep ialah tahap-tahap kegiatan dari model pembelajaran pencapaian konsep. Model pembelajaran pencapaian konsep memiliki tiga fase kegiatan yaitu :

- a) Fase pertama : penyajian data dan identifikasi konsep
  - i. Pengajar menyajikan contoh yang telah diberi nama konsep
  - ii. Siswa membandingkan ciri-ciri dalam contoh dan non contoh
  - iii. Siswa membuat dan menguji hipotesis
  - iv. Siswa membuat definisi tentang konsep atas ciri-ciri esensial
- b) Fase kedua : pengujian pencapaian konsep :
  - i. Siswa mengidentifikasi contoh yang tidak diberi nama konsep dengan menyatakan “ya” atau “bukan”.

- ii. Pengajar menegaskan hipotesis, nama konsep dan menyatakan kembali definisi konsep yang sesuai dengan ciri-ciri esensial.
  - iii. Siswa membuat (memberikan) contoh.
- c) Fase ketiga : analisis strategi berfikir
- i. Siswa mengungkapkan pemikirannya.
  - ii. Siswa mendiskusikan hipotesis dan ciri-ciri konsep.
  - iii. Siswa mendiskusikan tipe dan macam hipotesis.

## 2) Sistem sosial

System sosial model pembelajaran pencapaian konsep ialah situasi atau suasana, dan norma yang berlaku dalam model pencapaian konsep. Model ini memiliki struktur yang moderat. Pengajar melakukan pengendalian terhadap aktivitas siswa, tetapi dapat dikembangkan menjadi kegiatan dialog bebas dalam fase itu. Dengan pengorganisasian kegiatan itu, diharapkan siswa akan lebih memperhatikan inisiatifnya untuk melakukan proses induktif, bersamaan dengan bertambahnya pengalaman dalam melibatkan diri dalam kegiatan belajar mengajar.

## 3) Prinsip-prinsip pengelolaan /reaksi

Prinsip-prinsip pengelolaan /reaksi dari model pembelajaran pencapaian konsep adalah

- a) memberikan dukungan dengan menitikberatkan pada sifat hipotesis dari diskusi-diskusi yang berlangsung,
- b) memberikan bantuan kepada siswa dalam mempertimbangkan hipotesis,
- c) memusatkan perhatian siswa terhadap contoh-contoh yang spesifik,
- d) memberikan bantuan kepada siswa dalam mendiskusikan dan menilai strategi berfikir yang mereka pakai.

## 4) Sistem pendukung

Sistem pendukung model pembelajaran pencapaian konsep ialah segala sarana, bahan dan alat yang diperlukan untuk melaksanakan

model pembelajaran pencapaian konsep. Sarana pendukung yang diperlukan dapat berbentuk gambar, foto, diagram, slide, tape, LKS, dan data yang terpilih dan terorganisasikan dalam bentuk unit-unit yang berfungsi memberikan contoh-contoh. Sistem yang diperlukan dalam model pembelajaran pencapaian konsep ini adalah sistem yang banyak memberikan contoh dan bukan contoh. Sistem pendukung ini diperlukan agar siswa melihat contoh yang cukup, dan pada akhirnya menguasai konsep yang terdapat pada contoh-contoh tersebut. Jadi, siswa bukan menemukan konsep baru, tetapi menguasai konsep-konsep yang sudah ada, melalui pengamatan terhadap contoh-contoh.

Jadi menurut penulis model pembelajaran pencapaian konsep dapat dikatakan model pembelajaran yang dirancang untuk menata, atau menyusun data sehingga konsep-konsep penting dapat dipelajari secara tepat dan efisien, dimana model ini memiliki pandangan bahwa, para siswa tidak hanya dituntut untuk mampu membentuk konsep melalui proses pengklasifikasian data, akan tetapi mereka juga harus dapat membentuk susunan konsep dengan kemampuannya sendiri.

**f. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Concept Attainment***

Sebagaimana pandangan menurut Syafruddin Nurdin (2010, hlm.105), mengatakan bahwa Pemahaman adalah kemampuan untuk menerjemahkan, mengekstrapolasi, dan menghubungkan antara fakta atau konsep. Sedangkan Pemahaman konsep menurut Gagne, seperti yang dikutip oleh Nasution (2008, hlm. 161), mengatakan bahwa bila seseorang dapat menghadapi benda atau peristiwa sebagai suatu kelompok, golongan, kelas, atau kategori, maka ia telah belajar konsep.

Model pembelajaran pencapaian konsep atau *concept attainment* merupakan salah satu bagian dari model pengolahan organisasi ( *the infortion processing family*). Model ini merupakan model pembelajaran yang di rancang untuk menata atau menyusun data sehingga konsep-konsep penting dapat dipelajari secara tepat dan efisien. Model pencapaian

konsep merupakan suatu model pembelajaran yang menggunakan pendekatan induktif siswa tidak disediakan rumusan suatu konsep, tetapi mereka menemukan konsep tersebut berdasarkan contoh-contoh yang memiliki penekanan terhadap ciri-ciri dari konsep itu. Model pembelajaran pencapaian konsep ini dimulai dengan penulisan nama suatu konsep, berikut ciri-ciri model pencapaian konsep menurut Naylor & Diem (2008, hlm.223-225) menguraikan langkah-langkah sebagai berikut :

- 1) Menunjukkan serangkaian contoh dari konsep yang akan dipelajari secara berurutan.
- 2) Menyediakan kesempatan kepada siswa untuk menguji contoh dan bukan contoh serta menduga aturan atau konsep.
- 3) Menegaskan dan menjelaskan nama dan defenisi atau rumusan suatu konsep
- 4) Menunjukkan contoh-contoh kemudian meminta siswa untuk mengklasifikasikan dan menyangkan pendapat mereka
- 5) menguji pemahaman siswa tentang konsep berdasarkan contoh-contoh yang mereka buat sendiri.

Mengurutkan contoh secara sistematis merupakan bagian kegiatan pembelajaran yang sangat penting dalam pencapaian konsep. Cara ini akan mempengaruhi bagaimana siswa memperoleh data, karena dengan menunjukkan sesuatu yang tidak termasuk contoh membantu siswa mengidentifikasi ciri-ciri penting yang dimiliki suatu konsep. Dalam membantu siswa mempelajari berbagai konsep, guru harus menfokuskan pelajaran kepada pemahaman konsep yang berorientasi pada pengembangan domain kognitif siswa, sebab pada dasarnya konsep itu sendiri bukan sekedar suatu istilah. Langkah-langkah pembelajaran pencapaian konsep di uraikan Joyce & Weil dalam Huda (2009,87) seperti terlihat pada tabel di bawah ini :

**Tabel 2.3**

**Langkah-Langkah Model Pembelajaran Peraihan Konsep**

Langkah Pertama Menyajikan Data & Mengidentifikasi Konsep	Langkah Kedua Pengetesan Pencapaian Konsep	Langkah Ketiga Analisis Strategi Berfikir
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan contoh yang telah di sediakan</li> <li>• Siswa membandingkan karakteristik contoh positif dan negative</li> <li>• Siswa merumuskan hipotesis</li> <li>• Siswa merumuskan defenisi menurut karakteristik yang terdapat pada contoh</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa mengidentifikasi contoh tambahan yang belum berlabel</li> <li>• Guru menegaskan hipotesis, nama konsep dan merumuskan kembali defenisi menurut karakteristik penting</li> <li>• Siswa membuat contoh-contoh tambahan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siswa menggambarkan cara berfikirnya melalui kegiatan diskusi tetang ciri-ciri yang terdapat pada konsep, hipotesis, dan definisi</li> </ul>

**g. Kelebihan dan Kekurangan Model *Concept Attainment***

Dalam pembelajaran model pencapaian konsep untuk membangun sebuah konsep maka diharapkan siswa dapat mengingat kembali konsep sebelumnya yang telah dipelajari sebelumnya serta dapat mebangun sebuah keterkaitan antara konsep yang baru dengan konsep sebelumnya. Setiap model pembelajaran yang biasa diterapkan di sekolah memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Untuk itu diperlukan kreativitas seorang pengajar untuk memilih salah satu jenis model pembelajaran jika akan melaksanakan proses belajar mengajar di kelas agar tercapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Kesalahan dalam memilih model pembelajaran akan menyebabkan pembelajaran tidak efektif dan materi yang diajarkan sulit dimengerti oleh setiap peserta didik. Berikut dalah kelebihan dan kekurangan model peraihian konsep :

- 1) Kelebihan model pembelajaran *concept attainment*, sebagai berikut:
  - a) Guru langsung memberikan presentasi informasi-informasi yang akan memberikan ilustrasi-ilustrasi tentang topik yang akan

dipelajari oleh siswa, sehingga siswa mempunyai parameter dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

- b) *Concept attainment* melatih konsep siswa, menghubungkannya pada kerangka yang ada, dan menghasilkan pemahaman materi yang lebih mendalam.
  - c) *Concept attainment* meningkatkan pemahaman konsep pengetahuan siswa.
- 2) Kekurangan model pembelajaran *concept attainment*, sebagai berikut:
- a) Siswa yang memiliki kemampuan pemahaman rendah akan kesulitan untuk mengikuti pelajaran, karena siswa akan diarahkan untuk menyelesaikan masalah-masalah yang diajukan.
  - b) Tingkat keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh penyajian data yang disajikan oleh guru.

#### **h. Penerapan Model Peraihan Konsep Dalam Pelajaran Ekonomi Sub Tema Jurnal Umum**

Bruner dalam Huda (2014, hlm.80) mengatakan “pencapaian konsep merupakan proses mencari dan mendaftar sifat-sifat yang dapat digunakan untuk membedakan contoh-contoh yang tepat dengan contoh-contoh yang tidak tepat dari berbagai kategori”. Sementara pembentukan konsep, yang merupakan dasar dari model induktif merupakan proses yang mengharuskan siswa menentukan dasar di mana mereka akan membangun kategori, maka penemuan konsep mengharuskan mereka menggambarkan sifat-sifat dari suatu kategori, yang sudah terbentuk dalam pikiran orang lain dengan cara membandingkan, dan membedakan contoh-contoh yang berisi karakteristik-karakteristik yang disebut ciri dari konsep itu, dengan contoh-contoh yang tidak berisi karakteristik-karakteristik ini. Untuk merancang pelajaran yang memadai, kita harus memiliki kategori yang jelas dalam pikiran kita. Setiap tahapan dalam pelaksanaan model pembelajaran pencapaian konsep memberikan tuntutan yang jelas. Kegiatan dimulai dari yang sederhana menuju kegiatan yang lebih kompleks. Tahapan-tahapan kegiatan model pembelajaran pencapaian konsep adalah sebagai berikut :

##### 1) Tahap penyajian data

Pada tahap ini, guru memberikan gambaran abstrak tentang definisi suatu konsep bentuk jurnal umum, gambaran tentang konsep secara abstrak dijelaskan secara lisan oleh guru yang bersangkutan, dan guru juga menjelaskan langkah kerja dari konsep tersebut secara umum dalam proses penyelesaian soal. Peranan siswa dalam tahap ini adalah mencermatinya, menangkap maksud dan maknanya, menganalisis karakteristik yang dimiliki konsep bentuk jurnal umum beserta contohnya, serta dapat merumuskan kembali definisi konsep tentang bentuk jurnal umum dengan Tahap pengetesan pencapaian konsep.

## 2) Tahap pengetesah pencapaian konsep

Pada tahap ini siswa diminta untuk menyelesaikan soal yang bervariasi dari konsep bentuk jurnal umum yang diajarkan. Selain itu siswa diberi tugas untuk mampu berfikir operasional, formal, logis dan sistematis. Berkenaan dengan berbagai bentuk dan ragam soal bentuk jurnal umum yang diberikan, tugas siswa adalah harus mampu menganalisis karakteristik yang terkandung didalamnya, sehingga mereka mampu menentukan dengan cara apa soal tersebut dapat diselesaikan dan syarat-syarat apa saja yang harus dipenuhi agar sesuai dengan konsep bentuk jurnal umum yang telah didapat.

## 3) Tahap analisis strategi berfikir

Pada tahap ini guru lebih mengarah kepada penelusuran proses berfikir siswa. Siswa diminta untuk mengungkapkan alasan-alasan yang berkenaan dengan membuat contoh tambahan, merumuskan konsep dengan kata-kata sendiri, dan menjabarkan langkah-langkah penyelesaian soal dari konsep bentuk jurnal umum.

## **2. Berfikir Kreatif**

### **a. Konsep Dasar Berpikir Kreatif**

Menurut Rakhmat (2008, hlm.138) mengatakan bahwa berpikir pada umumnya didefinisikan sebagai proses mental yang dapat menghasilkan pengetahuan. Berpikir adalah suatu kegiatan akal untuk mengolah pengetahuan yang telah diperoleh melalui indra dan ditujukan untuk mencapai kebenaran. Sedangkan Maxwell (2010, hlm.82), mengartikan bahwa berpikir sebagai segala aktivitas mental yang membantu merumuskan atau memecahkan masalah, membuat keputusan, atau memenuhi keinginan untuk memahami, dan berpikir adalah sebuah pencarian jawaban, sebuah pencapaian makna.

Menurut Khodijah (2012, hlm. 81), mengemukakan bahwa berpikir adalah melatih ide-ide dengan cara yang tepat dan seksama yang dimulai dengan adanya masalah. Dan ahli lain, yakni Solso, dalam Khodijah



(2012, hlm. 94), mengemukakan bahwa berpikir adalah sebuah proses dimana representasi mental baru dibentuk melalui transformasi informasi dengan interaksi yang kompleks atribut-atribut mental seperti penilaian, abstraksi, logika, imajinasi, dan pemecahan masalah.

Definisi yang paling umum dari berpikir adalah berkembangnya ide dan konsep di dalam diri seseorang. Perkembangan ide dan konsep ini berlangsung melalui proses penjalinan hubungan antara bagian-bagian informasi yang tersimpan di dalam diri seseorang yang berupa pengertian-pengertian. Berpikir mencakup banyak aktivitas mental. Kita berpikir saat memutuskan barang apa yang akan kita beli di toko. Kita berpikir saat melamun sambil menunggu kuliah pengantar psikologi dimulai. Kita berpikir saat mencoba memecahkan ujian yang diberikan di kelas. Kita berpikir saat menulis artikel, menulis makalah, menulis surat, membaca buku, membaca koran, merencanakan liburan, atau mengkhawatirkan suatu persahabatan yang terganggu. Secara sederhana, berpikir adalah memproses informasi secara mental atau secara kognitif. Secara lebih formal, berpikir adalah penyusunan ulang atau manipulasi kognitif baik informasi dari lingkungan maupun simbol-simbol yang disimpan dalam long term memory. Khodijah (2012, hlm. 117) mengatakan bahwa berpikir adalah suatu kegiatan mental yang melibatkan kerja otak. Walaupun tidak bisa dipisahkan dari aktivitas kerja otak, pikiran manusia lebih sekedar dari organ tubuh yang disebut otak. Kegiatan berpikir juga melibatkan seluruh pribadi manusia dan juga melibatkan perasaan dan kehendak manusia. Memikirkan sesuatu berarti mengarahkan diri pada obyek tertentu, menyadari secara aktif dan menghadirkannya dalam pikiran kemudian mempunyai wawasan tentang obyek tersebut. Proses berpikir manusia memiliki dua ciri utama, yaitu:

- a) *Covert / unobservable* (tidak terlihat).

Proses berpikir terjadi pada otak manusia dan secara fisik tidak dapat dilihat prosesnya (dalam artian pemrosesan informasinya). Sejumlah ahli yang mencoba memantau proses berpikir secara fisik

hanya menemukan aktivitas listrik arus lemah dan proses kimiawi pada otak manusia yang sedang berpikir.

b) *Symbolic* (melibatkan manipulasi dan penggunaan simbol

Dalam berpikir, manusia mengolah (memanipulasikan) informasi yang berupa symbol-simbol, (baik simbol verbal maupun visual). Simbol-simbol itu akan memberikan makna pada informasi yang diolah proses berfikir merupakan salah satu rangkaian dalam mekanisme penafsiran terhadap stimuli. Dalam berpikir semua proses kognitif dilibatkan, mulai dari sensasi, persepsi dan memori. Secara garis besar, ada dua macam cara berpikir, yaitu cara berpikir autistik dan berpikir realistik. Berpikir autistik seringkali disebut sebagai mengkhayal, melamun atau berfantasi. Dengan berpikir autistik orang melarikan diri dari kenyataan, melihat hidup sebagai gambar-gambar yang fantastic. Sebaliknya, berpikir realistik disebut sebagai nalar (*reasoning*), yaitu berpikir secara logis, berdasarkan fakta-fakta yang ada dan menyesuaikan dengan dunia nyata, beserta semua dalil/hukum-hukumnya. Berpikir realistik dapat dilakukan dengan tiga cara, yaitu :

c) Berpikir deduktif

Berpikir deduktif adalah proses berpikir yang menerapkan kenyataan-kenyataan yang berlaku umum kepada hal-hal yang bersifat khusus. Kesimpulan yang dihasilkan dalam berpikir deduktif dimulai dari hal-hal umum menuju hal-hal khusus.

d) Berpikir induktif

Berpikir induktif justru sebaliknya, dimulai dari hal-hal khusus kemudian ditarik kesimpulan secara umum. Kesimpulan yang dihasilkan dalam berpikir induktif merupakan generalisasi dari hal-hal khusus.

e) Berpikir evaluatif.

Berpikir evaluatif adalah dengan menilai baik-buruknya atau tepat-tidaknya suatu gagasan. Dalam berpikir evaluatif, seseorang

tidak menambah atau mengurangi gagasan, tetapi menilainya berdasarkan kriteria tertentu. Untuk melatih kemampuan berpikir siswa, seorang pendidik dapat melatih siswanya dengan cara menunjukkan cara berpikir melalui semua mata pelajaran. Memberikan contoh-contoh kasus cara berpikir yang baik, memberikan masalah yang menuntut siswa berpikir, dan menerapkan keterampilan untuk mengambil keputusan.

#### **b. Definisi Berfikir Kreatif**

Menurut Utami Munandar (2009, hlm. 12), mengatakan bahwa kreativitas adalah hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat. Selanjutnya Utami Munandar (2011, hlm. 29) mengatakan bahwa, kreativitas mempunyai kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada.

Dalam hal ini, Munandar mengartikan bahwa kreativitas sesungguhnya tidak perlu menciptakan hal-hal yang baru, tetapi merupakan gabungan (kombinasi) dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya. Sedangkan yang dimaksud dengan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada, dalam arti sudah ada atau sudah dikenal sebelumnya, adalah semua pengalaman yang telah diperoleh seorang selama hidupnya termasuk segala pengetahuan yang pernah diperolehnya. Oleh karena itu, semua pengalaman memungkinkan seseorang mencipta, yaitu dengan menggabung-gabungkan (mengkombinasikan) unsur-unsurnya menjadi sesuatu yang baru. Kreativitas (berpikir kreatif atau berpikir divergen) adalah kemampuan berkreasi berdasarkan data atau informasi yang tersedia dalam menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana

penekanannya adalah pada kuantitas, ketepatan, dan keragaman jawaban. Jawaban-jawaban yang diberikan harus sesuai dengan masalah yang dihadapi dengan memperhatikan kualitas dan mutu dari jawaban tersebut. Berpikir kreatif dalam menjawab segala masalah adalah dengan menunjukkan kelancaran berpikir (dapat memberikan banyak jawaban), menunjukkan keluwesan dalam berpikir (fleksibilitas), memberikan jawaban yang bervariasi, dan melihat suatu masalah dari berbagai sudut tinjauan.

Berdasarkan uraian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan suatu proses berpikir yang lancar, lentur dan orisinal dalam menciptakan suatu gagasan yang bersifat unik, berbeda, orisinal, baru, indah, efisien, dan bermakna, serta membawa seseorang berusaha menemukan metode dan cara baru di dalam memecahkan suatu masalah.

### c. Fungsi Berfikir Kreatif

Pada dasarnya fungsi berpikir secara umum adalah menciptakan sesuatu yang baru (*creativity*). dan hanya manusia yang mampu melakukan *creativity* di sepanjang sejarah hidupnya. berpikir secara kreatif berarti berpikir untuk menciptakan sesuatu yang baru, yang lain dari yang sudah ada. Paling tidak, sedikitnya ada tiga tujuan yang Ingin dicapai melalui berpikir, yaitu:

- a) Untuk mengambil keputusan (*Decision Making*) *Decision making* memiliki tiga ciri, yaitu : Keputusannya adalah hasil dari suatu usaha intelektual, Keputusannya melibatkan pilihan dari berbagai alternatif, dan Melibatkan tindakan nyata.
- b) Untuk memecahkan persoalan (*Problem Solving*) *Problem solving* dilakukan melalui enam tahap, yaitu: identifikasi masalah menggaliingatan memahami situasi. Mencari jawaban dan kesimpulan. Mencoba dengan penyelesaian rnekanis (*trial&error*). Menemukan pemecahan masalah (*insight solution*). *Problem solving*

juga dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu: Faktor personal, Faktor situasional (mudah-sulitnya masalah, masalahnya baru sekali dihadapi sudah terbiasa, penting urang pentingnya masalah, ompleks sederhananya masalah) Faktor sosio-psikoiogis (motivasi, kebiasaan, emosi, sikap, dsb).

- c) Untuk menciptakan gagasan baru (*Create Ideas*) Berpikir kreatif memiliki paling tidak dua sifat, yaitu: melibatkan/menghasilkan respons atau gagasan baru bersifatorisinal salah satu ciri berpikir kreatif adalah digunakannya pola berpikir divergen, yaitu dengan menghasilkan sejumlah kemungkinan (alternatif).

Pola berpikir divergen dapat diukur dari ciri-cirinya, yaitu: *Fluency*, *Flexibility*, *Originality* Berpikir selalu dipergunakan simbol, yaitu sesuatu yang dapat mewakili segala hal dalam alam pikiran. Misalnya perkataan buku adalah simbol uang mewakili benda yang terdiri dari lembaran-lembaran kertas yang dijilid dan tertulis dalm huruf. Di samping itu kata-kata, bentuk-bentuk simbol antara laibn angka-angka dan simbol Pembelajaran, simbol simbol yang dipergunakan dalam peraturan lalu lintas, not musik, mata uang, dan sebagainya. Telah dikatakan di atas, bahwa berpikir terarah diperlukan dalam memecahkan persoalan-persoalan. Untuk mengarahkan jalan pikiran kepada pemecahan persoalan, maka terlebih dahulu diperlukan penyusunan strategi. Ada beberapa hal dalam kesulitan dalam memecahkan persoalan dapat ditimbulkan, yaitu:

- 1) Pemecahan persoalan yang berhasil biasanya cenderung

Dipertahankan pada persoalan-persoalan yang berikutnya. Padahal belum tentu persoalan berikut itu dapat dipecahkan dengan cara yang sama. Dalam hal ini akan timbul kesulitan-kesulitan terutama kalau orang yang bersangkutan tidak mau mengubah dirinya.

- 2) Sempitnya pandangan, sering dalam memecahkan persoalan,

Seseorang hanya melihat satu kemungkinan jalan keluar. Meskipun ternyata kemungkinan yang satu ini tidak benar, orang tersebut akan mencobanya terus, karena ia tidak melihat jalan keluar yang lain. Tentu saja ia akan mengalami kegagalan. Kesulitan seperti ini disebabkan oleh sempitnya pandangan orang tersebut. Sehingga tidak dapat melihat adanya beberapa kemungkinan jalan keluar.

Gambaran ini dapat dilihat bahwa berpikir pada dasarnya adalah proses psikologis kemampuan berpikir pada manusia alamiah sifatnya. Manusia yang lahir dalam keadaan normal akan dengan sendirinya memiliki kemampuan ini dengan tingkat yang relatif berbeda. Jika demikian, yang perlu diupayakan dalam proses pembelajaran adalah mengembangkan kemampuan ini, dan bukannya melemahkannya. Para pendidik yang memiliki kecenderungan untuk memberikan penjelasan yang "selengkapnya" tentang satu material pembelajaran akan cenderung melemahkan kemampuan subjek didik untuk berpikir. Sebaliknya, para pendidik yang lebih memusatkan pembelajarannya pada pemberian pengertian-pengertian atau konsep-konsep kunci yang fungsional akan mendorong subjek didiknya mengembangkan kemampuan berfikir mereka. Pembelajaran seperti ini akan menghadirkan tantangan psikologi bagi subjek didik untuk merumuskan kesimpulan-kesimpulannya secara mandiri. Tujuan berpikir adalah memecahkan permasalahan tersebut.

Karena itu sering dikemukakan bahwa berpikir itu adalah merupakan aktifitas psikis yang intentional, berpikir tentang sesuatu. Di dalam pemecahan masalah tersebut, orang menghubungkan satu hal dengan hal yang lain hingga dapat mendapatkan pemecahan masalah. Kata "Kreatif" merupakan kata yang berasal dari bahasa Inggris *To Create*, yang merupakan singkatan dari :

- 1) *Combine* (menggabungkan)–penggabungan suatu hal dengan hal lain
- 2) *Reverse* (membalik)–membalikan beberapa bagian atau proses
- 3) *Eliminate* (menghilangkan)–menghilangkan beberapa bagian
- 4) *Alternatif* (kemungkinan)–menggunakan cara, dengan yang lain.

- 5) *Twist* (memutar)–memutarakan sesuatu dengan ikatan
- 6) *Elaborate* (memerinci)–memerinci atau menambah sesuatu

Menurut Utami Munandar (2011, hlm. 20) menerangkan bahwa kreativitas adalah sebuah proses atau kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memerinci), suatu gagasan. Pada definisi ini lebih menekankan pada aspek proses perubahan (inovasi dan variasi). seseorang yang kreatif dapat berpikir secara sintesis, artinya dapat melihat hubungan-hubungan di mana orang lain tidak mampu melihatnya yang mempunyai kemampuan untuk menganalisis ide-idenya sendiri serta mengevaluasi nilai ataupun kualitas karya pribadinya, mampu menterjemahkan teori dan hal-hal yang abstrak ke dalam ide-ide praktis, sehingga individu mampu meyakinkan orang lain mengenai ide-ide yang akan dikerjakannya, sedangkan menurut Drevdahl, dalam Hurlock (2012, hlm. 98), mengemukakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatannya. seseorang dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman, dan mungkin mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pencangkakan hubungan lama ke situasi baru mungkin mencakup pembentukan korelasi baru. seseorang harus mempunyai maksud tujuan yang ditentukan, bukan fantasi semata, walaupun merupakan hasil yang sempurna dan lengkap, terlebih dapat berbentuk produk seni, kesusasteraan, produk ilmiah, atau mungkin bersifat prosedural atau metodologis.

Dari beberapa definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa kreatif adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada, yang belum pernah ada

sebelumnya dengan menekankan kemampuan yaitu yang berkaitan dengan kemampuan untuk mengkombinasikan, memecahkan atau menjawab masalah, dan cerminan kemampuan operasional anak kreatif.

Kreatif seringkali dianggap sebagai sesuatu ketrampilan yang didasarkan pada bakat alam, dimana hanya mereka yang berbakat saja yang bisa menjadi kreatif, Anggapan ini tidak sepenuhnya benar, walaupun memang dalam kenyataannya terlihat bahwa orang-orang tertentu memiliki kemampuan untuk menciptakan ide-ide baru dengan cepat dan beragam. Berpikir kreatif sebagai kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya (Munandar, 2011 hlm.25). Berpikir kreatif merupakan ungkapan (ekspresi) dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Ungkapan kreatif inilah yang mencerminkan orisinalitas dari individu tersebut. Dari ungkapan pribadi yang unik dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif dan adanya ciri-ciri seperti: mampu mengarahkan diri pada objek tertentu, mampu memperinci suatu gagasan, mampu menganalisis ide-ide dan kualitas karya pribadi, mampu menciptakan suatu gagasan baru dalam pemecahan masalah (Munandar, 2011 hlm. 45).

Sehingga dapat dikatakan bahwa berpikir kreatif adalah kemampuan individu untuk memikirkan apa yang telah dipikirkan semua orang, sehingga individu tersebut mampu mengerjakan apa yang belum pernah dikerjakan oleh semua orang. Terkadang berpikir kreatif terletak pada inovasi yang membantu diri sendiri untuk mengerjakan hal-hal lama dengan cara yang baru. Tetapi pokoknya, ialah memandang dunia lewat cukup banyak mata baru sehingga timbullah solusi-solusi baru, itulah yang selalu memberikan nilai tambah. berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian berpikir kreatif adalah suatu kemampuan seseorang untuk menciptakan ide atau gagasan baru sehingga membuatnya



merasa mampu untuk bisa mencapai berbagai tujuan dalam hidupnya (Maxwell 2010 hlm. 136).

Berpikir kreatif siswa akan terwujud jika ada dukungan dari lingkungan, ataupun jika ada dorongan kuat dalam dirinya sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu berpikir kreatif dapat berkembang dalam lingkungan yang menunjang. Di dalam keluarga, di sekolah, di dalam lingkungan pekerjaan mau pun di dalam masyarakat harus ada penghargaan dan dukungan terhadap sikap dan perilaku kreatif individu atau kelompok individu. Oleh karena itu pendidikan hendaknya dapat menghargai keunikan pribadi dan bakat-bakat siswanya jangan mengharapkan semua melakukan atau menghasilkan hal-hal yang sama, atau mempunyai minat yang sama). Guru hendaknya membantu siswa menemukan bakat-bakatnya dan menghargainya. Untuk mengembangkan berpikir kreatif, siswa perlu diberi kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. Pendidik hendaknya dapat merangsang anak untuk melibatkan dirinya dalam kegiatan kreatif, dengan membantu mengusahakan sarana prasarana yang diperlukan. Dalam hal ini yang penting ialah memberi kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif, tentu saja dengan persyaratan tidak merugikan orang lain atau lingkungan.

Pertama-tama yang perlu ialah proses bersibuk diri secara kreatif tanpa perlu selalu atau terlalu cepat menuntut dihasilkannya produk-produk kreatif yang bermakna. Hal itu akan datang dengan sendirinya dalam iklim yang menunjang, menerima dan menghargai. Perlu pula diingat bahwa kurikulum sekolah yang terlalu padat sehingga tidak ada peluang untuk kegiatan kreatif, dan jenis pekerjaan yang monoton, tidak menunjang siswa untuk mengungkap dirinya secara kreatif. Kedua kondisi yang memungkinkan anak menciptakan pikiran kreatif yang bermakna ialah kondisi pribadi dan kondisi lingkungan, yaitu sejauh mana keduanya mendorong anak untuk melibatkan dirinya dalam proses (kesibukan, kegiatan) berpikir kreatif. Dengan dimilikinya bakat dan ciri-ciri pribadi kreatif, dan dengan dorongan (internal maupun eksternal)

untuk bersibuk diri secara kreatif, maka berpikir kreatif yang bermakna dengan sendirinya akan timbul.

Hendaknya pendidik menghargai kreativitas anak dan mengkomunikasikannya kepada anak-anak yang lain, misalnya dengan mempertunjukan atau memamerkan hasil karya anak, ini akan lebih menggugah minat anak untuk berkreasi. Siswa kreatif kebanyakan menggunakan cara berpikir secara analogis karena mereka mampu melihat berbagai hubungan yang tidak terlihat oleh siswa lain. Siswa yang biasa juga sering berpikir analogis, tetapi berpikir analogis yang dilakukan oleh siswa kreatif ditandai oleh sifatnya yang luar biasa, aneh, dan kadang-kadang tidak rasional. Berpikir kreatif mempunyai beberapa mekanisme atau proses yang harus dilalui. Menurut para psikolog, ada lima tahap berpikir kreatif, diantaranya:

- a) Orientasi berpusat pada masalah dirumuskan, dan aspek-aspek masalah diidentifikasi.
- b) Preparasi berpusat pada berusaha mengumpulkan sebanyak mungkin informasi yang relevan dengan masalah.
- c) Inkubasi menentukan proses pemberhentian sementara ketika berbagai masalah berhadapan dengan jalan buntu. Tetapi meskipun begitu, proses berpikir berlangsung terus dalam jiwa bawah sadar.
- d) Iluminasi yaitu ketika masa inkubasi berakhir dengan ditemukannya solusi untuk memecahkan masalah.
- e) Verifikasi merupakan tahap untuk menguji dan secara kritis menilai pemecahan masalah yang diajukan pada tahap keempat.

Sesungguhnya kemampuan berpikir kreatif pada dasarnya dimiliki semua orang. Berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menciptakan gagasan-gagasan baru dan orisinal. Bahkan pada orang yang merasa tidak mampu menciptakan ide baru pun sebenarnya bisa berpikir secara kreatif, asalkan dilatih. Untuk itu, perlu diketahui terlebih dahulu mengenai cara berpikir dan cara berpikir kreatif

#### **d. Faktor Yang Mempengaruhi Berpikir Kreatif**

Berpikir kreatif tumbuh subur bila ditunjang oleh faktor internal dan situasional. Orang-orang kreatif memiliki temperamen yang beraneka ragam. Wagner sombong dan sok ngatur; Tchaikovsky pemalu, pendiam, dan pasif; Bryon hiperseksual; Newton tidak toleran dan pemarah; Einstein rendah hati dan sederhana. Walaupun demikian, ada tiga aspek yang secara umum menandai orang-orang kreatif menurut Munandar (2011, hlm. 96) :

- 1) Kemampuan kognitif: termasuk di sini kecerdasan di atas rata-rata, kemampuan melahirkan gagasan-gagasan baru, gagasan-gagasan yang berlainan, dan fleksibilitas kognitif.
- 2) Sikap yang terbuka: orang kreatif mempersiapkan dirinya menerima stimuli internal maupun eksternal.
- 3) Sikap yang bebas, otonom, dan percaya pada diri sendiri: orang kreatif ingin menampilkan dirinya semampu dan semaunya, ia tidak terikat oleh konvensi-konvensi.

Hal ini menyebabkan orang kreatif sering dianggap “nyentrik” atau pemikiran yang gila. Selain faktor lingkungan psikososial, beberapa peneliti menunjukkan adanya faktor situasional lainnya. Maltzman menyatakan adanya faktor peneguhan dari lingkungan. Dutton menyebutkan tersedianya hal-hal istimewa bagi manusia kreatif, dan Silvano Arieti menekankan faktor isolasi dalam menumbuhkan kreativitas. Dari pernyataan itu membawa kita pada faktor-faktor situasional yang menyuburkan kreativitas. Para ahli sejarah mencatat bahwa ada saat-saat kreativitas tumbuh subur; misalnya, Islam pada zaman Abasiyah, Itali pada waktu Renaissance. Sudah diketahui juga, di negara-negara totaliter kreativitas dalam dunia sains dihidupkan, tetapi kreativitas dalam dunia sastra atau ilmu-ilmu sosial dihambat. Berpikir kreatif hanya berkembang pada masyarakat terbuka, toleran terhadap ide-ide "gila", dan memberikan kesempatan kepada setiap orang untuk mengembangkan dirinya. Masyarakat yang menuntut kepatuhan membuat otoritas, meminta

keseragaman dalam berperilaku, menghargai kesetiaan primordial, tetapi membunuh prestasi yang menonjol, sukar untuk melahirkan pemikiran-pemikiran kreatif.

**e. Ciri Berpikir Kreatif**

Seseorang dikatakan kreatif tentu ada ciri-ciri yang lebih berkaitan dengan ketrampilan, sikap atau perasaan. Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan kreativitas dikemukakan oleh Munandar (2011, hlm. 118) sebagai berikut ini ciri-ciri berpikir kreatif pada siswa :

- 1) Ketrampilan Berpikir Lancar, yakni dilihat dari bagaimana perilaku anak yang suka mengajukan banyak pertanyaan, menjawab dengan sejumlah jawaban jika ada pertanyaan, mempunyai banyak gagasan mengenai suatu masalah, lancar mengungkapkan gagasan-gagasannya.
- 2) Ketrampilan Berpikir Luwes (Fleksibel), yakni dilihat dari bagaimana perilaku anak yang memberikan aneka ragam penggunaan yang tidak lazim terhadap suatu objek, memberikan macam-macam penafsiran (interpretasi) terhadap suatu gambar; cerita; atau masalah, memberi pertimbangan terhadap situasi; yang berbeda dari orang lain.
- 3) Ketrampilan Berpikir Orisinal, yakni dilihat dari bagaimana perilaku anak memikirkan masalah-masalah atau hal-hal yang tidak pernah terpikirkan oleh orang lain.
- 4) Ketrampilan Memperinci (Mengelaborasi), yakni dilihat dari bagaimana perilaku anak mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain.
- 5) Ketrampilan Menilai (Mengevaluasi), yakni dilihat dari bagaimana perilaku anak menentukan pendapat sendiri mengenai suatu hal.
- 6) Memiliki Rasa Ingin Tahu, yakni dilihat dari bagaimana perilaku anak mempertanyakan segala sesuatu yang ada dalam pemikirannya.

- 7) Bersifat Imajinatif, yakni dilihat dari bagaimana perilaku anak membuat cerita tentang tempat-tempat yang belum pernah dikunjungi atau tentang kejadian-kejadian yang belum pernah dialami.
- 8) Merasa Tertantang Oleh Kemajemukan, yakni dilihat dari bagaimana perilaku anak mencari penyelesaian suatu masalah tanpa bantuan orang lain.
- 9) Memiliki Sifat Berani Mengambil Resiko, yakni dilihat dari bagaimana perilaku anak yang berani mempertahankan gagasannya dan bersedia mengakui kesalahannya.
- 10) Memiliki Sifat Menghargai, yakni dilihat dari bagaimana perilaku anak yang menghargai hak-hak diri sendiri dan hak-hak orang lain.

Menurut Pedoman Diagnostik Potensi Peserta Didik dalam Nurhayati (2011, hlm.10), disebutkan bahwa indikator siswa yang memiliki ciri kreativitas, yaitu:

- 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar,
- 2) Sering mengajukan pertanyaan yang berbobot,
- 3) Memberikan banyak gagasan dan usul dalam suatu masalah,
- 4) Mampu menyatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu,
- 5) Mempunyai dan menghargai rasa keindahan,
- 6) Mempunyai pendapat sendiri dan dapat mengungkapkannya, tidak terpengaruh orang lain,
- 7) Memiliki rasa humor tinggi,
- 8) Mempunyai daya imajinasi yang kuat,
- 9) Mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dari orang lain (orisinal),
- 10) Dapat bekerja sendiri,
- 11) Senang mencoba hal-hal baru,
- 12) Mampu mengembangkan atau memerinci suatu gagasan (kemampuan elaborasi)

## **f. Indikator Berfikir Kreatif**

Berfikir kreatif merupakan suatu kemampuan yang dimiliki seseorang yang bukan serta merta ada atau melekat sejak lahir. Namun kemampuan tersebut ada karena adanya proses latihan. Untuk melihat seseorang telah memiliki kemampuan berfikir kreatif, tentunya dibutuhkan suatu indikator yang dapat dijadikan sebagai patokan dalam menilai kemampuan tersebut. Ada empat karakteristik berfikir kreatif, sebagai sebuah proses yang melibatkan unsur-unsur orisinalitas, kelancaran, fleksibilitas dan elaborasi. Keempat dari karakteristik tersebut didefinisikan sebagai berikut.

### **1) Orisinalitas**

Kategori orisinalitas mengacu pada keunikan dari respon apapun yang diberikan. Orisinalitas yang ditunjukkan oleh sebuah respon yang tidak biasa, unik dan jarang terjadi. Berfikir tentang masa depan bisa juga memberikan stimulasi ide-ide orisinal. Jenis pertanyaan-pertanyaan yang digunakan untuk menguji kemampuan ini adalah tuntutan penggunaan-penggunaan yang menarik dari objek-objek umum. Misalnya: (1) desainlah sebuah komputer impian masa depan; (2) pikirkan berapa banyak kabel yang anda gunakan?

### **2) Elaborasi**

Elaborasi merupakan kemampuan untuk menguraikan sebuah objek tertentu. Elaborasi adalah jembatan yang harus dilewati oleh seseorang untuk mengkomunikasikan ide “kreatifnya” kepada masyarakat. Faktor inilah yang menentukan nilai dari ide apapun yang diberikan kepada orang lain di luar dirinya. Elaborasi ditunjukkan oleh sejumlah tambahan dan detail yang bisa dibuat untuk stimulus sederhana untuk membuatnya lebih kompleks, tambahan-tambahan tersebut bisa dalam bentuk dekorasi, warna, bayangan, atau desain.

### **3) Kelancaran**

Kelancaran merupakan kemampuan untuk menciptakan banyak ide atau gagasan. Ini merupakan salah satu indikator yang paling kuat dari berfikir kreatif, karena semakin banyak ide, maka semakin besar kemungkinan yang ada untuk memperoleh sebuah ide yang signifikan.

#### 4) Fleksibilitas

Fleksibilitas merupakan kemampuan seorang individu untuk mengubah perangkat mentalnya ketika keadaan memerlukan itu, atau kecendrungan untuk memandang sebuah masalah secara instan dari berbagai perspektif. Fleksibilitas adalah kemampuan untuk mengatasi rintangan-rintangan mental, mengubah pendekatan untuk sebuah masalah, tidak terjebak dengan mengasumsikan aturan atau kondisi-kondisi yang tidak bisa diterapkan pada sebuah masalah.

Menurut Guilford (Setiawati, 2014), aspek keorisinilan dalam berfikir kreatif termasuk pada aspek adaptive flexibility. Nilai keorisinilan adalah kemampuan dalam membuat dan menyusun keterhubungan atau keterkaitan baru, perspektif baru dan merupakan aspek tersendiri dalam berfikir kreatif. Menurut Setiawati, aspek orisinilitas sangat tepat ditempatkan sebagai aspek tersendiri dalam berfikir kritis, hal ini disebabkan karena nilai originalitas bukan hanya kemampuan untuk menyesuaikan diri (adaptive flexibility), namun harus memiliki nilai kebaruan. Nilai originalitas dapat bersifat benar-benar baru atau mengadaptasi sesuatu menjadi lebih baru.

Nilai originalitas ini akan berdampak pada sudut pandang siswa. Siswa memandang permasalahan matematis dari sudut pandang yang lebih komprehensif, sehingga jawaban benar yang diberikan siswa dapat berbeda-beda dengan siswa yang lainnya hal ini seperti yang diungkapkan Setiawati (2014) Originalitas dalam berfikir kreatif matematis berkaitan dengan nilai koneksitas yang beragam dengan konsep-konsep matematis yang dimiliki oleh siswa. Oleh karena itu, originalitas pada berfikir kreatif matematis berbeda dengan pengertian originalitas secara umum.

#### **g. Unsur Kemampuan Berfikir Kreatif**

Berfikir kreatif dan kreativitas tidaklah sama walaupun keduanya berelasi secara konseptual. Sumarmo (2010, hlm 50) menyatakan kreativitas merupakan konstruk payung sebagai produk kreatif dari individu yang kreatif, memuat tahapan proses berfikir kreatif dan lingkungan yang kondusif untuk berlangsungnya berfikir kreatif. Sriraman (Sumarmo, 2009) mendefinisikan kreativitas matematik sebagai kemampuan pemecahan masalah dan berfikir matematik secara deduktif dan logik. Santoso (2012) menyatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada, yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Musbikin (Sumarmo, 2010) mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan menyusun ide, mencari hubungan baru, menciptakan jawaban baru atau tak terduga, merumuskan konsep yang tidak mudah diingat, menghasilkan jawaban baru dari masalah asal, dan mengajukan pertanyaan baru.

Sedangkan berfikir kreatif melibatkan kognitif dan memuat aspek kemampuan kognitif, afektif dan metakognitif. Kemampuan berfikir kreatif diartikan sebagai kemampuan untuk melihat atau melakukan sesuatu dengan berbagai cara yang menghasilkan sesuatu yang baru dalam konsep, pengertian, dan penemuan. Alvino (Sumarmo, 2010) menyatakan bahwa berfikir kreatif adalah cara melihat atau melakukan sesuatu. Siswono (2009) menyatakan bahwa berfikir kreatif adalah berfikir originalitas, reflektif dan hasilnya kompleks.

Coleman dan Hammen (Lamoma, 2014) menjelaskan bahwa berpikir kreatif adalah suatu kegiatan mental untuk meningkatkan kemurnian (originality), dan ketajaman pemahaman (insight) dalam mengembangkan sesuatu (generating).



Di samping itu, Sumarmo (2010) merinci keterampilan yang terlibat dalam berfikir kreatif antara lain keterampilan kognitif: mengidentifikasi masalah dan peluang, menyusun masalah yang baik dan berbeda, mengidentifikasi data yang relevan dan yang tidak relevan, masalah dan peluang yang produktif; menghasilkan banyak ide (fluency), ide yang berbeda (flexybility) dan produk atau ide yang baru (originality), memeriksa dan menilai hubungan antara pilihan dan alternatif, mengubah pola pikir dan kebiasaan lama, menyusun hubungan baru, memperluas dan memperbaharui rencana atau ide. Keterampilan afektif yang termuat dalam berfikir kreatif antara lain: merasakan masalah dan peluang, toleran terhadap ketidakpastian, memahami lingkungan dan kekreatifan orang lain, bersifat terbuka, berani mengambil resiko, membangun rasa percaya diri, mengontrol diri, rasa ingin tahu, menyatakan dan merespon perasaan dan emosi dan mengantisipasi sesuatu yang tidak diketahui. Sedangkan keterampilan metakognitif yang termuat dalam berfikir kreatif antara lain: merancang strategi, menetapkan tujuan dan keputusan, memprediksi dari data yang tidak lengkap, memahami kekreatifan dan sesuatu yang tidak dipahami orang lain, mendiagnosa informasi yang tidak lengkap, membuat pertimbangan multipel, mengatur emosi dan memajukan elaborasi solusi masalah dan rencana.

#### **h. Pengembangan Berfikir Kreatif**

Menurut Mundandar (2004:55) Pelaksanaan pengembangan kreativitas pada anak merupakan salah satu sarana pembelajaran yang menunjang mengembangkan kreativitas anak. Hal ini dapat dilihat dari fungsi pengembangan kreativitas pada anak sebagai berikut :

- 1) Fungsi pengembangan kreativitas perkembangan kognitif anak.

Melalui pengembangan kreativitas anak memperoleh kesempatan untuk memenuhi kebutuhan berekspresi menurut caranya sendiri, menciptakan sesuatu yang lain dan baru. Kegiatan yang menghasilkan

sesuatu ini dapat memupuk sikap untuk terus sibuk diri dengan kegiatan kreatif akan memacu perkembangan kognitif atau ketrampilan berpikir.

2) Fungsi pengembangan kreativitas terhadap kesehatan jiwa.

Pengembangan kreativitas mempunyai nilai terapis karena dalam kegiatan berekspresi itu anak dapat menyalurkan perasaan-perasaan yang dapat menyebabkan ketegangan-ketegangan pada dirinya, seperti perasaan lebih, kecewa, khawatir, takut dan lain-lain yang mungkin tidak dapat dikatakannya

3) Fungsi pengembangan kreativitas terhadap perkembangan estetika.

Selain kegiatan berekspresi yang bersifat mencipta anak juga dibiasakan dan dilatih untuk menghayati bermacam-macam keindahan seperti keindahan alam, tarian, musik dan sebagainya.

Menurut Mulyasa (2009, hlm.187) mengatakan bahwa proses pembelajaran pada hakikatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik, melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Namun dalam pelaksanaannya sering kali kita tidak sadar bahwa masih banyak kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan justru menghambat aktivitas dan kreativitas peserta didik. Apa yang diungkapkan diatas dapat dilihat dalam proses pembelajaran di kelas yang umumnya lebih menekan pada ranah kognitif, ketika kemampuan mental yang dipelajari sebagian besar berpusat pada pengetahuan dan ingatan. Pembelajaran yang demikian biasanta menuntut peserta didik untuk menerima dan menghafal apa-apa yang dianggap penting oleh guru: guru pada umumnya kurang menyenangi situasi ketika peserta didik bertanya mengenai hal-hal yang berada di luar konteks pembicaraan. Kondisi yang demikian, jelas mematikan aktivitas dan kreativitas para peserta didik sehingga harus dihindari dalam pembelajaran.

Peningkatan kualitas pembelajaran menuntut kemandirian guru

untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, agar para peserta didik dapat mengembangkan aktivitas dan kreativitas belajarnya secara optimal, sesuai dengan kemampuannya masing-masing. Berbagai pengalaman dan pengamatan terhadap perilaku peserta didik dalam pembelajaran, aktivitas dan kreativitas dapat dikembangkan dengan memberi kepercayaan, komunikasi yang bebas, pengarahan diri, dan pengawasan yang tidak terlalu ketat. Penerapan dapat dilakukan dengan cara berikut:

- 1) Mengembangkan keberanian dan rasa percaya diri peserta didik, serta mengurangi perasaan-perasaan yang kurang menyenangkan.
- 2) Memberi kesempatan kepada seluruh peserta didik untuk berkomunikasi secara aktif dan terarah.
- 3) Melibatkan peserta didik dalam menentukan tujuan belajar dan penilaian hasilnya.
- 4) Memberikan pengawasan yang tidak terlalu ketat dan tidak otoriter.
- 5) Melibatkan mereka secara aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan dalam proses pembelajaran secara keseluruhan.

Apa yang dikemukakan di atas tidak terlalu sulit untuk dilakukan dalam pembelajar, guru dapat melakukannya antara lain dengan mengembangkan modul pembelajaran yang heuristik dan hipotetik. Melalui modul, peran guru dalam pembelajaran bisa dikurangi karena mereka lebih memposisikan dirinya sebagai fasilitator dan mengembangkan modul-modul pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

## B. Hasil Penelitian Terdahulu

**Tabel 2.4**  
**Hasil Penelitian Terdahulu**  
**Yang Sesuai Dengan Variabel Penelitian Diteliti**

No	Nama Peneliti//Tahun/Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Mulyono/2010/“Penerapan Pembelajaran Model Pencapaian Konsep untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pembelajaran Siswa SMU”	Hasil penelitian menunjukkan Materi pembelajaran yang sukar untuk dipelajari siswa dan juga sukar bagi guru mengajarkannya, dan kesalahan umum yang dilakukan siswa terletak pada kesalahan memahami konsep. Maka, berkaitan dengan hal tersebut penerapan pembelajaran dengan menggunakan model pencapaian konsep, memberi pengaruh yang positif terhadap hasil belajar siswa, yaitu hasil belajar siswa menjadi lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional.	Pada Variabel X dengan Model Pembelajaran <i>Concept Attainment Model</i>	1. Pada Variable Y Penelitian 2. Judul Penelitian
2.	A.Minikutty/2012/“Pengaruh Model Pencapaian Konsep Terhadap Prestasi Pembelajaran Anak-anak Tertinggal di Sekolah Menengah Kerala”	Pembelajaran yang menggunakan model pencapaian konsep, bisa membantu mengatasi kesulitan anak-anak tertinggal dalam pembelajaran, sehingga prestasi belajar anak menjadi lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional. Peneliti juga menyarankan pengembang kurikulum dan pengarang buku teks pelajaran, agar dapat menggunakan jenis	Pada Variabel X dengan Model Pembelajaran <i>Concept Attainment Model</i>	1. Pada Variable Y Penelitian 2. Judul Penelitian

		pendekatan yang menyajikan konsep-konsep dalam setiap topik, dan memberikan pelatihan kepada para guru sebagai perbaikan kualitas guru.		
3.	Rangga Heryanto/2012/“Pengaruh Model Pembelajaran Pencapaian Konsep Terhadap Pemahaman Matematik Siswa SMA”. Jurusan pendidikan matematika fakultas pendidikan matematika dan ilmu pengetahuan alam Universitas Pendidikan Indonesia Bandung.	Terdapat perbedaan yang signifikan antara pemahaman siswa yang menggunakan model pembelajaran pencapaian konsep, dengan pembelajaran konvensional. Dan berdasarkan hasil angket siswa, secara umum memberikan sikap yang positif terhadap pembelajaran matematik dengan menggunakan model pembelajaran pencapaian konsep. Hal ini dikarenakan pembelajaran dilakukan dikelompok eksperimen tersebut, memberi kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan pemikirannya sendiri. selain itu, ketika merumuskan hipotesis siswa diberi kesempatan untuk bekerjasama atau berdiskusi dengan siswa lainnya.	Pada Variabel X dengan Model Pembelajaran <i>Concept Attainment Model</i>	1. Pada Variable Y Penelitian 2. Judul Penelitian

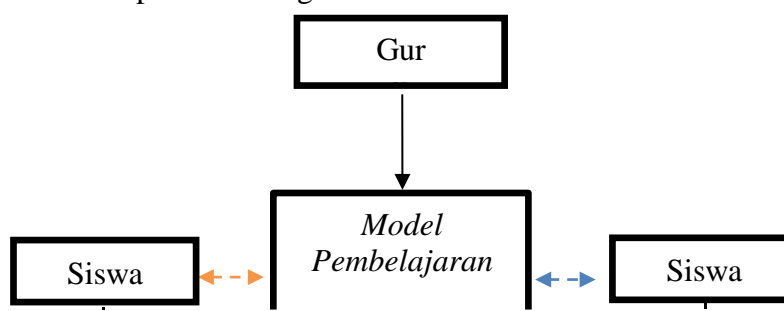
Dari tabel hasil penelitian terdahulu diatas, dapat diketahui bahwa model pembelajaran peraih konsep merupakan salah satu alternatif sousli dalam proses belajr mengajar berlangsung, dan dapat mengatasi siswa yang sukar dalam menyerap materi pembelajaran, seningga tujuan pembelajaran diharapkan dapat tercapai secara optimal.

### C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran di SMA Al-Falah Bandung masih didominasi oleh guru sehingga siswa cenderung pasif. Siswa hanya duduk, mendengarkan, dan menyalin apa yang ditulis guru dipapan tulis. Permasalahan tersebut membuat siswa bosan mengikuti pelajaran dan membuat penguasaan konsep siswa terhadap materi masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari banyak siswa yang belum bisa menjelaskan pengertian ekonomi, jenis-jenis ekonomi dan kebutuhan manusia.

Untuk itu perlu dipikirkan bagaimana masalah-masalah dalam pembelajaran tidak lagi dilakukan, agar didapatkan hasil pembelajaran yang maksimal dan sesuai tujuan yang ingin dicapai. Di dalam pembelajaran perlu diperkenalkan model pembelajaran yang tepat dan menarik perhatian yang akan membawa siswa larut dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan dan memudahkan siswa memahami konsep materi dengan baik, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Materi pelajaran ekonomi merupakan materi yang banyak menggunakan pemecahan masalah dan menjadi salah satu materi yang berkesinambungan untuk materi berikutnya.


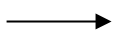


Model pembelajaran *concept attainment* merupakan pembelajaran yang dapat mempermudah dalam memahami konsep materi dan membuat siswa berfikir lebih kreatif. Materi disajikan menggunakan contoh-contoh benar dan contoh-contoh salah, kemudian dengan mengamati contoh-contoh diperoleh definisi konsep-konsep tersebut. *Concept Attainment* disajikan juga dalam bentuk latihan dan dikerjakan secara bersama-sama sehingga menjadikan siswa lebih aktif dan pembelajaran lebih bermakna. Oleh karena itu diperlukan pemahaman konsep dan ingatan yang kuat, tidak sekedar menerima atau menghafal, siswa harus ikut aktif dalam menemukan konsep, membangun konsep mereka sendiri sehingga daya ingat tentang materi atau konsep akan lebih kuat dan tahan lebih lama dan akan membantu siswa kepada pemahaman konsep materi selanjutnya. Dan hal ini sebagaimana kerangka berfikir peneliti sebagai berikut :





**Gambar 2.1**  
**Kerangka Berfikir Peneliti**

Keterangan :

-  : Subyek dan obyek penelitian
-  : Alur Pembelajaran
-  : Sebelum Implementasi model *Concept Attainment*
-  : Sesudah Implementasi model *Concept Attainment*

#### **D. Asumsi Dan Hipotesis**

##### **1. Asumsi**

Setelah menjelaskan permasalahan secara jelas, yang dipikirkan selanjutnya adalah suatu gagasan tentang letak persoalan atau masalahnya dalam hubungan yang lebih luas. Asumsi yang harus diberikan tersebut, diberi nama asumsi dasar atau anggapan dasar. Anggapan dasar ini merupakan landasan teori didalam pelaporan hasil penelitian nanti. Menurut Sumayati (2008, hlm. 43), mengatakan bahwa asumsi adalah suatu anggapan dasar tentang realita, harus diverivikasi secara empiris. Asumsi dasar ini bisa memengaruhi cara pandang peneliti terhadap sebuah fenomena dan juga proses penelitian secara keseluruhan, karena setiap



penelitian pasti menggunakan pendekatan yang berbeda sehingga asumsi dasarnya pun berbeda pada setiap penelitian.

Sesuai dengan permasalahan yang diteliti pada penelitian ini dirumuskan beberapa anggapan dasar antara lain:

- a. Siswa senang belajar dengan menggunakan model pembelajaran
- b. Guru memiliki keterampilan dalam menerapkan model-model pembelajaran
- c. Tersedianya fasilitas yang dibutuhkan dalam menepkan model pembelajaran

Model pembelajaran pencapaian konsep diharapkan dapat membantu peserta didik dalam mengkonstruksi pengetahuannya sendiri sehingga pemahaman konsep peserta didik menjadi lebih baik, peserta didik dapat mengkomunikasikan atau mendiskusikan pemikirannya dengan temannya sehingga peserta didik saling membantu dan saling bertukar pikiran. Dan dapat melatih peserta didik untuk menuliskan hasil diskusinya ke bentuk tulisan secara sistematis sehingga peserta didik akan lebih memahami materi dan membantu untuk mengkomunikasikan ide-idenya dalam bentuk tulisan.

## **2. Hipotesis**

Menurut Arikunto (2012, hlm. 64), hipotesis berasal dari penggunaan kata "*Hypo*" yang artinya "Dari bawah" dan kata "*Thesa*" yang artinya "kebenaran". Jadi hipotesis adalah anggapan dasar mengenai satu teori yang bersifat sementara, yang kebenarannya masih perlu diuji dibawah kebenaran atau tidaknya penelitian perlu mengadakan penelitian. Sementara menurut Sugiyono (2014, hlm.51), menyatakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Sedangkan penelitian harus sesuai dengan fakta yang ada. Oleh karena itu hipotesis berfungsi sebagai kemungkinan untuk menguji kebenaran suatu teori.

Dengan demikian, sesuai dengan kerangka pemikiran yang telah diuraikan sebelumnya, dikemukakan suatu hipotesis sementara bahwa adanya perbedaan kemampuan berfikir kreatif siswa kelas X IPA SMA Al- Falah Bandung, pada mata pelajaran ekonomi (lintas minat) sub tema jurnal umum perusahaan jasa dengan menggunakan implementasi model pembelajaran peraian konsep.