

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Joyce & Weil berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain Joyce & Weil (dalam Rahma, 2021, hlm. 383).

Arends (dalam Muhammad, 2017, hlm. 30) model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang disiapkan untuk membantu siswa mempelajari secara lebih spesifik berbagai ilmu pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Model pembelajaran perlu dipahami oleh guru agar dapat melaksanakan pembelajaran secara efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Dalam penerapannya, model pembelajaran harus dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan siswa karena masing-masing model pembelajaran memiliki tujuan, prinsip, tekanan utama yang berbeda. (Andi, 2022, hlm. 01)

Model pembelajaran merupakan rancangan yang menggambarkan proses pembelajaran dan menciptakan kondisi lingkungan sehingga siswa dapat berinteraksi, berubah dan berkembang. Oleh karena itu, model ini pada dasarnya adalah bentuk pembelajaran yang disajikan secara khusus oleh pendidik. Pembelajaran adalah proses siswa mengembangkan potensinya secara luas berdasarkan pemahaman awal, (Hasriadi, 2022, hlm. 09).

Priansa (2017, hlm. 188) mengemukakan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan kerja, atau sebuah gambaran sistematis untuk proses pembelajaran agar membantu siswa

dalam mencapai tujuan yang ingin dicapai.

Zubaedi (dalam Jamal, 2020, hlm 15) model pembelajaran dapat diartikan pula sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi, dan memberi petunjuk bagi guru dikelas.

Jamal (2020, hlm 15) model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran mengacu pada metode atau pendekatan yang digunakan untuk merancang dan mengelola proses pembelajaran dalam lingkungan Pendidikan. Model pembelajaran memberikan pedoman mengenai penyajian materi pembelajaran, interaksi antara guru dan siswa, serta strategi penilaian yang dapat digunakan. Berbagai model pembelajaran telah dikembangkan dan diadopsi oleh pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

2. Jenis-jenis Model Pembelajaran

Menurut Joyce dan Weil (dalam Muhammad, 2017, hlm 32-40) dikelompokkan dalam empat rumpun, yaitu model interaksi sosial, model pemrosesan informasi, model personal, dan model perilaku.

1) Model interaksi sosial (*the social model of teaching*)

Model ini menekankan pada usaha mengembangkan kemampuan siswa agar memiliki kecakapan untuk berhubungan dengan orang lain sebagai usaha membangun sikap siswa yang demokratis dengan menghargai setiap perbedaan dalam realitas sosial. Model interaksi sosial adalah model yang mengutamakan hubungan individu dengan masyarakat atau orang lain, dan memusatkan perhatiannya kepada proses dengan realita yang ada dipandang sebagai suatu negosiasi sosial.

Model ini menekankan pada hubungan personal dan sosial kemasyarakatan diantara siswa yang berfokus pada peningkatan kemampuannya untuk berhubungan dengan orang lain, terlibat dalam proses-proses yang demokratis dan bekerja secara produktif dalam masyarakat.

- 2) Model pemrosesan informasi (*information processing models*) model ini menjelaskan bagaimana cara individu memberi respon yang datang dari lingkungannya dengan cara mengorganisasikan data, memformulasikan masalah, membangun konsep dan rencana pemecahan masalah, serta penggunaan simbol-simbol verbal dan nonverbal. Model pemrosesan informasi ditekankan pada pengambilan, penguasaan, dan pemrosesan informasi. Model ini lebih memfokuskan pada fungsi kognitif siswa, model ini didasari oleh teori belajar kognitif (piaget) dan berorientasi pada kemampuan siswa memproses informasi yang dapat memperbaiki kemampuannya. Proses informasi merujuk pada cara mengumpulkan/menerima stimulasi dari lingkungan, mengorganisasi data, memecahkan masalah, menemukan konsep, serta menggunakan simbol verbal dan visual.
- 3) Model personal (*personal family*) model ini merupakan rumpun model pengajaran yang menekankan pada proses mengembangkan kepribadian individu siswa dengan memerhatikan kehidupan emosional. Model ini banyak memusatkan pada usaha individu dalam menciptakan hubungan yang baik dengan lingkungannya. Model personal menekankan pada pengembangan konsep diri setiap individu. Hal ini meliputi pengembangan proses individu dan membangun serta mengorganisasikan dirinya sendiri. Model ini memfokuskan pada konsep diri yang kuat dan realistis untuk membantu membangun hubungan

yang produktif dengan orang lain dan lingkungannya.

- 4) Model perilaku (*behavioral model of teaching*) model *behavioral* menekankan pada perubahan perilaku yang tampak dari siswa sehingga konsisten dengan konsep dirinya. Sebagai bagian dari teori stimulus-respons, model *behavioral* menekankan bahwa tugas-tugas harus diberikan dalam suatu rangkaian yang kecil, berurutan dan mengandung perilaku tertentu. Model ini bertitik tolak dari teori *behavioristik*, yaitu bertujuan mengembangkan sistem yang efisien untuk mengurutkan tugas-tugas belajar dan membentuk tingkah laku dengan cara memanipulasi penguatan (*reinforcement*).

Deni (2018, hlm. 2-3) dikelompokkan menjadi empat rumpun yaitu:

- 1) Model Interaksi Sosial

Model Interaksi Sosial menitikberatkan hubungan yang harmonis antara individu dengan masyarakat (*learning to life together*). Teori pembelajaran *Gestalt* dirintis oleh Max Wertheimer (1912) bersama dengan Kurt Koffka dan W. Kohler, mengadakan eksperimen mengenai pengamatan visual dengan fenomena fisik. Percobaannya, yaitu memproyeksikan titik-titik cahaya (keseluruhan lebih penting daripada bagian).

- 2) Model Pemrosesan informasi

Model ini berdasarkan teori belajar kognitif (piaget) dan berorientasi pada kemampuan siswa memproses informasi yang dapat memperbaiki kemampuannya. Pemrosesan Informasi merujuk pada cara mengumpulkan/menerima stimuli dari lingkungan mengorganisasi data, memecahkan masalah, menemukan konsep dan menggunakan simbol verbal dan visual.

3) Model Personal (*Personal Models*)

Model ini berakar tolak dari teori humanistik, yaitu berorientasi terhadap pengembangan diri individu. Perhatian utamanya pada emosional siswa untuk mengembangkan hubungan yang produktif dengan lingkungannya. Model ini menjadikan pribadi siswa yang mampu membentuk hubungan yang harmonis serta mampu memproses informasi secara efektif.

4) Model Modifikasi Tingkah Laku (*Behavioral*)

Model ini lebih menekankan pada aspek perubahan perilaku psikologis dan perilaku yang tidak dapat diamati. Karakteristik model ini adalah dalam hal penjabaran tugas-tugas yang harus dipelajari siswa lebih efisien dan berurutan.

Menurut Ani (2018, hlm. 154-164) jenis model pembelajaran dikelompokkan menjadi empat bagian yaitu :

1) Model Interaksi Sosial

Kelompok model interaksi sosial memahami bahwa segala sesuatu tidak terlepas dari realitas kehidupan. Individu tidak mungkin melepaskan dirinya dari interaksi dengan orang lain. Kelompok interaksi sosial mempersiapkan peserta didik agar mampu berinteraksi secara luas dengan masyarakat.

2) Model Pengolahan Informasi

Kelompok model pengolahan informasi merupakan kelompok model pembelajaran yang menitik beratkan kepada aspek-aspek pengolahan informasi untuk meningkatkan kapabilitas peserta didik.

3) Model Personal

Kelompok model pembelajaran personal dikembangkan melalui pandangan tentang pribadi individu. Pembelajaran merupakan kegiatan yang sengaja diciptakan agar peserta

didik mampu memahami dirinya sendiri serta berani untuk bertanggung jawab sehingga ia mampu untuk mencapai kualitas kehidupan yang lebih baik.

4) Model Sistem Perilaku

Model ini memusatkan perhatian pada perilaku yang teramati atau diobservasi.

Menurut Muhammad (2017, hlm. 103-154) jenis-jenis model pembelajaran terbagi menjadi delapan rumpun, yaitu:

- 1) Model pembelajaran *discovery learning*.
- 2) Model pembelajaran *problem based learning*.
- 3) Model pembelajaran *project based learning*.
- 4) Model pembelajaran *experiential learning*.
- 5) Model pembelajaran *authentic learning*.
- 6) Model pembelajaran *resource based learning*.
- 7) Model pembelajaran *work based learning*.
- 8) Model pembelajaran *transformative learning*.

Dari beberapa penjelasan di atas bahwa jenis-jenis model pembelajaran tersebut terbagi menjadi beberapa rumpun, yaitu:

- 1) Model interaksi sosial.
- 2) Model pemrosesan informasi.
- 3) Model personal.
- 4) Model perilaku.
- 5) Model pembelajaran *discovery learning*.
- 6) Model pembelajaran *problem based learning*.
- 7) Model pembelajaran *project based learning*.
- 8) Model pembelajaran *experiential learning*.
- 9) Model pembelajaran *authentic learning*.
- 10) Model pembelajaran *resource based learning*.
- 11) Model pembelajaran *work based learning*.
- 12) Model pembelajaran *transformative learning*.

3. Ciri-ciri Model Pembelajaran

Rusman (2016, hlm. 136) Model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu. Sebagai contoh, model penelitian kelompok disusun oleh Herbert Thelen dan berdasarkan teori John Dewey. Model ini dirancang untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis.
- 2) Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu, misalnya model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif.
- 3) Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas, misalnya model *Synectic* dirancang untuk memperbaiki kreativitas pembelajaran mengarang.
- 4) Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan : (1) urutan langkah-langkah pembelajaran(*syntax*) ; (2) adanya prinsip-prinsip reaksi ; (3) sistem sosial ; (4) sistem pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran.
- 5) Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak tersebut meliputi: (1) Dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur; (2) Dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang.
- 6) Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

Asyafah (2019, hlm. 23-24) Model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode, atau prosedur. Dalam Wikipedia orang dikemukakan ciri-ciri tersebut antara lain :

- 1) Rasional teoritik yang logis, disusun oleh para pencipta atau pengembangnya.
- 2) Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai)
- 3) Tingkah laku mengajar-pelajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil.
- 4) Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

Muhammad (2017, hlm. 30) adapun ciri-ciri model pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Rasional, teoretis, dan logis yang disusun oleh para pengembang model pembelajaran.
- 2) Memiliki landasan pemikiran yang kuat mengenai tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- 3) Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan baik dan berhasil.
- 4) Lingkungan belajar yang kondusif diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Muhamaad (2017, hlm. 31) Adapun ciri-ciri model pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Adanya keterlibatan intelektual-emosional peserta didik melalui kegiatan mengalami, menganalisis, berbuat, dan pembentukan sikap.
- 2) Adanya keikutsertaan peserta didik secara aktif dan kreatif selama pelaksanaan model pembelajaran.
- 3) Guru bertindak sebagai fasilitator, koordinator, mediator, dan motivator kegiatan belajar peserta didik.
- 4) Penggunaan berbagai metode, alat, dan media

pembelajaran.

Dari beberapa pendapat di atas yang telah dijelaskan, maka dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri model pembelajaran yaitu :

- 1) Adanya keterlibatan intelektual-emosional siswa yang melalui kegiatan mengalami, menganalisis, berbuat, dan pembentukan sikap.
- 2) Memiliki landasan pemikiran yang kuat mengenai tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- 3) Guru menjadi fasilitator.

B. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Menurut Pimae (2020, hlm. 21) *discovery learning* merupakan cara yang digunakan oleh para siswa untuk memahami konsep instutif dengan cara melakukan observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, penentuan serta inferensi sehingga akhirnya akan sampai pada suatu kesimpulan.

Menurut Kurniasih & Sani (2014, hlm. 64) *Discovery learning* merupakan didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila materi pembelajaran tidak disajikan dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan siswa mengorganisasi sendiri.

Menurut Darmawan dan Dinn (dalam aulia , 2018, hlm. 2191) *discovery learning* merupakan proses pembelajaran yang mampu menempatkan peran kepada siswa sehingga ia lebih mampu menyelesaikan permasalahan yang ada sesuai dengan materi yang dipelajarinya serta sesuai dengan kerangka pembelajaran yang disuguhkan oleh guru.

Menurut Hanida (dalam aulia, 2019, hlm 2191) *discovery learning* adalah model pembelajaran kognitif yang menuntut guru untuk mampu menciptakan situasi belajar yang kreatif sehingga siswa menjadi belajar aktif menemukan pengetahuan sendiri.

Dari beberapa pengertian *discovery learning* diatas dapat disimpulkan bahwa *discovery learning* adalah pendekatan pembelajaran yang mendorong siswa untuk secara aktif mencari dan menemukan sendiri konsep dan prinsip belajar melalui pengalaman langsung, eksplorasi, dan refleksi. Pendekatan ini berbeda dengan pembelajaran tradisional, Dimana pengetahuan diturunkan langsung dari guru ke siswa.

Model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencari dan menemukannya sendiri jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang disajikan, sehingga hasil yang diperoleh lebih mengesankan dan membekas dalam ingatan dan waktu yang lama. Model ini mendorong siswa untuk aktif menarik kesimpulan dari kegiatan yang dilakukan, salah satunya adalah dengan mengajukan pertanyaan hasil observasi dan menghubungkan proses, prinsip, dan konsep yang terkandung dalam materi pembelajaran.

Dalam model *discovery learning* terdapat teori belajar yang digunakan. Menurut Ishak, dkk (2015, hlm. 67-78) ada beberapa teori belajar yaitu:

1) Teori belajar kognitif

Teori psikologi kognitif merupakan bagian terpenting yang memberikan kontribusi yang sangat berarti terhadap perkembangan psikologi belajar. Teori belajar kognitif menekankan kepada pentingnya proses internal, yaitu proses mental manusia. Menurut para ahli kognitif, tingkah laku manusia itu tidak cukup dapat dijelaskan oleh perilaku yang tampak dan dapat diukur seperti dalam pandangan behavioristik. Perilaku manusia menurut para ahli kognitif selalu dipengaruhi oleh proses mental seperti motivasi, kesenjangan, persepsi, keyakinan, minat dan lain sebagainya. Dalam teori belajar kognitif memiliki karakteristik yang penting yaitu:

- (1) Perubahan perilaku manusia sangat dipengaruhi oleh apa yang ada dalam dirinya (*nativistic*)
- (2) Mementingkan keseluruhan dibandingkan bagian-bagian (*wholistic*)
- (3) Mementingkan peranan fungsi kognitif
- (4) Mengutamakan keseimbangan dalam diri individu (*dynamic equilibrium*)
- (5) Perilaku manusia sangat ditentukan oleh masa kini
- (6) Pembentukan perilaku manusia lebih banyak dipengaruhi oleh struktur kognitif
- (7) Yang menjadi ciri khas dalam pemecahan masalah, menurut teori kognitif adalah adanya "*insight*"

2) Teori Belajar *Gestalt*

Menurut Max Wertheimer, pada 1912 mengadakan eksperimen mengenai pengamatan. Eksperimennya merupakan suatu inovasi yang berkenaan dengan pengamatan yang membedakan antara pengamatan visual dengan fenomena fisik. Bersama-sama dengan Kurt Koffka dan Wolfgang Kohler, ia mengembangkan hukum-hukum pengamatan dan penerapannya dalam belajar dan berpikir. Berbeda dengan teori-teori behavioristik yang mengabaikan peranan pemahaman atau "*insight*" dalam belajar, teori gestalt justru menganggap bahwa insight itu adalah inti belajar, sehingga belajar pada dasarnya adalah "*insightful learning*". *Insightful learning* sebagai ciri utama dalam belajar menurut teori gestalt memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- (1) Kemampuan dasar merupakan faktor yang sangat berpengaruh terhadap "*insightful learning*". Selanjutnya kemampuan dasar itu dipengaruhi oleh beberapa aspek diantaranya, usia, perbedaan kemampuan, dan keanggotaan individu dalam suatu spesies.

- (2) *Insight* ditentukan oleh pengalaman masa lalu
- (3) *Insightful learning* hanya mungkin ada apabila situasi belajar diatur dan dikondisikan sedemikian rupa.
- (4) *Insight* biasanya didahului oleh proses mencari dan mencoba-coba.
- (5) *Insight* yang telah diperoleh dapat digunakan untuk menghadapi situasi lain.

Beberapa aplikasi teori gestalt dalam proses belajar mengajar meliputi : (1) pengalaman titikan (*insight*), (2) pembelajaran bermakna, (3) perilaku bertujuan (*purposive behavior*), (4) prinsip ruang hidup (*life space*), dan (5) transfer dalam pembelajaran.

3) Teori perkembangan kognitif piaget

Perkembangan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan mental yang memiliki tujuan: (1) memisahkan kenyataan yang sebenarnya dengan fantasi, (2) menjelajah kenyataan dan menemukan hukum-hukumnya, (3) memilih kenyataan-kenyataan yang berguna bagi kehidupan, (4) menentukan kenyataan yang sesungguhnya di balik sesuatu yang tampak.

Piaget berpendapat bahwa perkembangan kognitif merupakan suatu proses di mana kemajuan individu melalui satu rangkaian secara kualitatif berbedda dalam berpikir. Hal yang diperoleh dalam satu peringkat akan merupakan dasar pijakan dari peringkat selanjutnya. Perkembangan kognitif terbentuk melalui interaksi konstan antara individu dengan lingkungan, dan akan terjadi dua proses, yaitu organisasi dan adaptasi. Organisasi adalah proses penataan segala sesuatu yang ada di lingkungan sehingga menjadi dikenal oleh individu. Adaptasi adalah proses terjadinya penyesuaian antara individu dengan lingkungannya.

4) Teori belajar konstruktivistik

Menurut Brooks & Brooks (1993) “*constructivism is not a theory about teaching. It’s a theory about knowledge and learning.*” Konstruktivisme bukan teori tentang mengajar, tetapi teori tentang pengetahuan dan belajar. Dari batasan di atas, maka jelas bahwa konstruktivisme berkaitan dengan bagaimana individu belajar, bukan bagaimana guru mengajar. Namun meskipun konstruktivisme tidak berkaitan secara langsung dengan proses mengajar, akan tetapi dewasa ini besar pengaruhnya terhadap proses pendidikan.

Menurut konstruktivis persepsi tentang pengetahuan akan memengaruhi persepsi tentang belajar. Bagi konstruktivisme, pengetahuan atau knowledge itu bersifat subyektif dan tidak mutlak. Pengetahuan dibentuk oleh pengalaman subyek. Oleh karena itu pengetahuan selamanya akan terus berubah sesuai dengan pengalaman manusia sebagai subyek yang selalu berinteraksi dengan lingkungannya. Berkat pengalaman yang dimilikinya itulah manusia membangun pengetahuan itu melalui proses mengorganisasi dan adaptasi.

2. Ciri Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Menurut Hosnan (2014, hlm. 34) menyatakan bahwa ciri-ciri pembelajaran penemuan (*discovery learning*) adalah sebagai berikut :

- 1) Mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan, dan menggeneralisasi pengetahuan.
- 2) Proses pembelajaran berpusat pada siswa.
- 3) Kegiatan pembelajaran dilaksanakan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah mapan.

Menurut Pimae (2020, hlm. 23) ciri-ciri model pembelajaran *discovery learning* dalam sebuah pembelajaran.

- 1) Mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan, dan menggeneralisasi pengetahuan.
- 2) Berpusat pada siswa.
- 3) Menggabungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang sudah ada.

Hosnan (2014, hlm. 615) menyatakan bahwa *discovery learning* ini merupakan eksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan dan menggeneralisasi pengetahuan yang artinya siswa berinisiatif untuk lebih memahami dan meneliti dari setiap pembelajaran yang diberikan.

Dari beberapa penjelasan di atas yang telah dijelaskan, maka dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri model *discovery learning* yaitu :

- 1) Siswa dapat mengeksplorasi dan memecahkan masalah yang ada didalam pembelajaran.
- 2) Berpusat pada siswa.
- 3) Siswa dapat menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada.

3. Langkah-Langkah Model *Discovery Learning*

Kemendikbud (dalam Anggit, 2022, hlm. 1401-1402) Sintak penerapan model *Discovery Learning* adalah *stimulation*, *problem statement*, *data collection*, *data processing*, *verification*, dan *generalization*. Adapun keenam penerapan model *discovery learning* adalah sebagai berikut :

- 1) *Stimulation*, pada tahap ini siswa dihadapkan pada berbagai masalah dan didorong untuk membaca dan mengeksplor dari berbagai sumber dengan topik tertentu sebagai titik awal untuk mempersiapkan pemecahan

masalah.

- 2) *Problem statement*, pada tahap ini siswa diberikan kesempatan untuk mengidentifikasi berbagai masalah terkait dengan yang disajikan pada tahap pertama dan merumuskan hipotesis masalah untuk mengeksplorasi masalah yang sebenarnya
- 3) *Data collection*, Langkah ini merupakan eksplorasi dari berbagai sumber referensi yang terlibat dalam mengidentifikasi masalah yang telah diidentifikasi siswa.
- 4) *Data processing*, pada tahap ini dari berbagai informasi yang diperoleh siswa diolah, diklasifikasi untuk diinterpretasikan dengan Tingkat keyakinan tertentu.
- 5) *Verification*, pada tahap ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan pemeriksaan secara cermat dalam membuktikan apakah benar atau tidaknya.
- 6) *Generalization*, pada tahap ini melakukan penarikan kesimpulan merupakan proses terakhir dalam langkah ini.

Menurut Kartini (2023, hlm. 104) Langkah kerja (sintak) model pembelajaran penyingkapan/penemuan (*Discovery Learning*) adalah sebagai berikut:

- 1) Pemberian rangsangan (*Stimulation*)
- 2) Pernyataan/Identifikasi masalah (*Problem Statement*)
- 3) Pengumpulan data (*Data Collection*)
- 4) Pengolahan data (*Data Processing*)
- 5) Pembuktian (*Verification*), dan
- 6) Menarik kesimpulan/ generalisasi (*Generalization*).

Menurut Pimae (2020, hlm. 22-23) adapun langkah kerja atau tahapan dari model *discovery learning* adalah sebagai berikut:

- 1) Pemeberian rangsangan (*stimulation*).
- 2) Pernyataan/Identifikasi masalah (*problem statement*).
- 3) Pengumpulan data (*data collection*).

- 4) Pengolahan data (*data processing*).
- 5) Pembuktian (*verification*).
- 6) Menarik simpulan/generalisasi (*generalization*).

Dari beberapa pendapat di atas yang telah dijelaskan, maka dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah model pembelajaran *discovery learning* yaitu:

- 1) Pemberian rangsangan
- 2) Pernyataan/identifikasi
- 3) Pengumpulan data
- 4) Pengolahan data
- 5) Pembuktian
- 6) Menarik kesimpulan

4. Tujuan Model *Discovery Learning*

Menurut Pimae (2020, hlm. 23) adapun tujuan model *Discovery Learning* adalah berikut ini :

- 1) Di dalam proses penemuan, siswa memiliki kesempatan untuk lebih secara aktif dalam pembelajaran, sehingga partisipasi siswa dalam pembelajaran meningkat.
- 2) Melalui pembelajaran dengan penemuan, siswa belajar menemukan pola dalam situasi konkrit maupun abstrak.
- 3) Siswa belajar merumuskan strategi tanya jawab yang tidak rancu dan menggunakan tanya jawab untuk memperoleh informasi yang bermanfaat dalam menemukan.
- 4) Pembelajaran dengan penemuan akan membantu siswa membentuk cara kerja bersama yang efektif, saling membagi informasi, serta mendengar dan menggunakan ide-ide orang lain.
- 5) Keterampilan yang dipelajari dalam situasi belajar penemuan dalam beberapa kasus, lebih mudah ditransfer untuk aktivitas baru dan diaplikasikan dalam situasi belajar yang baru.

Menurut Lilis (2021, hlm. 38) Tujuan model *discovery*

learning yang ingin di capai dalam penerapannya yaitu :

- 1) Menekankan siswa aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.
- 2) Mengarahkan siswa menemukan dan melakukan proses penyelidikan sendiri suatu permasalahan.
- 3) Pengetahuan yang dikuasai akan lebih mudah diterapkan ke dalam situasi juga keadaan lain adalah pengetahuan yang ditemukan oleh diri sendiri.
- 4) Mengarahkan siswa belajar untuk berpikir melalui cara analisis selanjutnya melakukan percobaan untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi.

Dari beberapa pendapat di atas yang telah dijelaskan, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan model *discovery learning* yaitu:

- 1) Siswa memiliki kesempatan untuk secara lebih aktif dalam pembelajaran.
- 2) Mengarahkan siswa menemukan dan melakukan proses penyelidikan secara mandiri dalam suatu masalah.
- 3) Pengetahuan yang dikuasai akan lebih mudah dan akan diingat lebih lama dalam siswa.
- 4) Mengarahkan siswa untuk belajar secara menganalisis
- 5) Membantu siswa dalam pembelajaran bekerja sama yang efektif.

5. Kelebihan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Menurut Khoiroh (2020, hlm. 44) Kelebihan model pembelajaran *discovery learning* yaitu :

- 1) Siswa belajar tentang hal-hal penting namun mudah dilakukan.
- 2) Siswa dengan mengarahkan seluruh potensi yang siswa miliki.
- 3) Siswa peluang untuk melakukan penemuan.

Menurut Salmi (2019, hlm. 06) Kelebihan model pembelajaran *discovery learning* yaitu :

- 1) Melatih Siswa belajar mandiri.
- 2) Melatih kemampuan bernalar Siswa.

Menurut Fitri & Derlina (dalam Winarti, 2021, hlm. 49-50) Kelebihan model *discovery learning* sebagai berikut:

- 1) Dalam penerapan model pembelajaran *discovery learning* yang berpusat pada tindakan siswa dalam mencari dan menemukan sendiri jawaban untuk masalah yang dihadapi, tentunya akan melahirkan peserta didik yang aktif dan mandiri.
- 2) Ilmu yang didapat akan tahan lebih lama diingatan peserta didik, karena melalui proses menganalisis dan menyimpulkan hasil analisis yang telah dilakukan.
- 3) Meningkatkan kemampuan dan keterampilan peserta didik di bidang kognitif dan psikomotor melalui proses *discovery*.
- 4) Kesempatan mengeksplor pengetahuan guna mencari jawaban akan menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan.
- 5) Peserta didik akan tumbuh dan berkembang dengan cepat melalui upaya memperoleh ilmu pengetahuan yang tidak hanya satu arah (*teacher center learning*).
- 6) Keterampilan dan potensi peserta didik dapat terasah dengan ter-arah.

Sejalan dengan kelebihan metode *discovery learning* di atas, Suryosubroto (dalam winarti, 2021, hlm.06) juga memaparkan keunggulan dari metode ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Metode ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk melangkah sesuai dengan kemampuannya dengan tujuan mengupgrade pemahaman.
- 2) Upaya memperoleh informasi yang dilakukan secara mandiri akan memberikan pemahaman yang mendalam.
- 3) Dapat menyokong peserta didik dalam menambah dan

memperluas skill dalam kegiatan penalaran.

- 4) Penerapan metode *discovery learning* akan memantik rasa penasaran peserta didik terhadap kegagalan dan keberhasilan yang diperoleh sehingga motivasi belajar juga akan meningkat.
- 5) Siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran karena metode ini mengarahkan siswa untuk menemukan sendiri gaya belajar yang dianggapnya sesuai dengan kemampuannya.
- 6) Kegiatan yang dilakukan mandiri dalam upaya menemukan penyelesaian masalah akan menambah rasa percaya diri peserta didik.
- 7) Kesempatan diberikan sepenuhnya kepada peserta didik untuk terlibat saat mengarahkan pemikirannya yang dibimbing oleh guru.
- 8) Menggiring rasa penasaran siswa dalam tindakan pengutaraan melalui kegiatan tanya jawab untuk menemukan kebenaran dari permasalahan.

Menurut Pimae (2020, hlm. 25) Kelebihan model *discovery learning* dalam sebuah pembelajaran adalah berikut ini:

- 1) Mendukung partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.
- 2) Menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik.
- 3) Memungkinkan perkembangan keterampilan-keterampilan belajar sepanjang jalan hayat dari peserta didik.
- 4) Membuat pengalaman belajar menjadi lebih bersifat personal.
- 5) Membuat peserta didik memiliki motivasi yang tinggi karena memberikan kesempatan kepada mereka untuk melakukan eksperimen dan menemukan sesuatu untuk diri mereka sendiri.
- 6) Membangun pengetahuan berdasarkan pada pengetahuan

awal yang telah dimiliki oleh peserta didik sehingga mereka dapat memiliki pemahaman yang lebih mendalam.

- 7) Mengembangkan kemandirian dan otonomi pada diri peserta didik.
- 8) Membuat peserta didik bertanggung jawab terhadap kesalahan-kesalahan dan hasil-hasil yang mereka buat selama proses pembelajaran.
- 9) Merupakan cara belajar kebanyakan orang dewasa pada pekerjaan dan situasi kehidupan nyata.
- 10) Merupakan suatu alasan untuk mencatat prosedur-prosedur dan temuan-temuan. Seperti mengulang kesalahan-kesalahan, sebagai suatu cara untuk menganalisis apa yang telah terjadi, dan suatu cara untuk mencatat atau merekam temuan yang luar biasa.
- 11) Mengembangkan keterampilan-keterampilan kreatif dan pemecahan masalah.
- 12) Menemukan hal-hal baru yang menarik yang belum terbayang sebelumnya setelah pengumpulan informasi dan proses belajar yang dilakukan.

Dari beberapa pendapat di atas yang telah dijelaskan, maka dapat disimpulkan bahwa kelebihan model *discovery learning* yaitu :

- 1) Siswa belajar tentang hal-hal penting namun mudah dilakukan.
- 2) Siswa dengan mengarahkan seluruh potensi yang siswa miliki.
- 3) Melatih kemampuan bernalar siswa.
- 4) Siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.
- 5) Kegiatan yang dilakukan mandiri dalam upaya menemukan penyelesaian masalah akan menambah rasa percaya diri siswa.
- 6) Menumbuhkan rasa ingin tahu siswa.
- 7) Memungkinkan perkembangan keterampilan-keterampilan belajar sepanjang jalan hayat dari siswa.

6. Kekurangan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Menurut Hosnan (2014, hlm. 288-289) mengemukakan beberapa kekurangan dari model *discovery learning* yaitu :

- 1) Menyita banyak waktu karena guru dituntut mengubah kebiasaan mengajar yang umumnya sebagai pemberi informasi menjadi fasilitator, motivator, dan pembimbing.
- 2) Kemampuan berpikir rasional siswa ada yang masih terbatas, dan.
- 3) Tidak semua siswa dapat mengikuti pelajaran dengan cara ini.

Menurut Rahmat (dalam Anisa, 2021, hlm.07) Mengemukakan beberapa kelemahan dari model belajar ini, sebagai berikut:

- 1) Model belajar *discovery learning* tidak dapat diterapkan pada semua jenis materi pelajaran.
- 2) Kesulitan guru dalam mengetahui kelemahan siswa sehingga terjadinya kekeliruan antara pendidik dan peserta didik.
- 3) Model belajar ini tidak dapat diterapkan kepada seluruh siswa, karena sebagian siswa memiliki kemampuan untuk mudah memahami materi pelajaran dari model belajar *teacher center learning*.
- 4) Pelaksanaan model belajar ini menyita banyak waktu dikarenakan guru harus membimbing dan mengawasi siswa selama kegiatan belajar berlangsung, agar informasi yang ditemukan tidak salah dalam mengartikannya.
- 5) Sulitnya mengubah gaya belajar diakibatkan kebiasaan tenaga pendidik yang masih menerapkan model belajar terdahulu.
- 6) Kemampuan siswa berbeda-beda dalam proses mendapatkan informasi.
- 7) Dalam penerapan model belajar *discovery* membutuhkan durasi yang cukup panjang, berbeda dengan penggunaan model ekspositori.

Menurut bagja & Yuliana (dalam Winarti, 2021, hlm. 50) bahwa penerapan model belajar ini menghadirkan persepsi bahwa siswa benar-benar harus dalam keadaan siap untuk menerima pelajaran, menyebabkan ketakutan dan kecemasan bagi peserta didik yang lemah dalam model belajar ini.

Menurut Pimae (2020, hlm. 26-27) Kelemahan model *discovery learning* dalam sebuah pembelajaran yang harus kita atasi ketika menerapkan model pembelajaran ini antara lain berikut ini:

- 1) Kadangkala terjadi kebingungan pada para peserta didik ketika tidak disediakan semacam kerangka kerja, dan semacamnya.
- 2) Terbentuknya miskonsepsi.
- 3) Peserta didik yang lemah mempunyai kecenderungan untuk belajar di bawah standar yang diinginkan, dan guru seringkali gagal mendeteksi peserta didik semacam ini (bahwa mereka membutuhkan remedi dan *scaffolding*).

Selain hal di atas, menurut Pimae (2020, hlm. 27) Kelemahan model *discovery learning* antara lain berikut ini:

- 1) Menimbulkan asumsi bahwa ada kesiapan pikiran untuk belajar.
- 2) Bagi peserta didik yang kurang pandai, akan mengalami kesulitan abstrak atau berpikir atau mengungkapkan hubungan antara konsep-konsep, baik tertulis ataupun lisan.
- 3) Tidak efisien untuk mengajar jumlah peserta didik yang banyak, karena membutuhkan waktu lama untuk membantu mereka menemukan teori atau pemecahan masalah lainnya.
- 4) Harapan-harapan yang terkandung dalam model ini dapat buyar berhadapan dengan peserta didik dan guru yang telah terbiasa dengan cara-cara belajar yang lama.
- 5) Pembelajaran *discovery* lebih cocok untuk mengembangkan pemahaman materi pembelajaran, sedangkan

mengembangkan aspek konsep, keterampilan, dan emosi secara keseluruhan kurang mendapat perhatian.

- 6) Pada beberapa disiplin ilmu, kurang fasilitas untuk mengukur gagasan yang dikemukakan oleh para peserta didik.
- 7) Tidak menyediakan kesempatan-kesempatan untuk berpikir yang akan ditemukan oleh peserta didik karena telah dipilih terlebih dahulu oleh guru.

Dari beberapa pendapat di atas yang telah dijelaskan, maka dapat disimpulkan bahwa kelemahan model pembelajaran *discovery learning* yaitu:

- 1) Menyita banyak waktu.
- 2) Terbentuknya miskonsepsi.
- 3) Tidak efisien mengajar dalam jumlah peserta didik banyak.
- 4) Kemampuan siswa yang berbeda-beda dalam mendapatkan informasi.

C. Berpikir Kreatif

1. Pengertian Berpikir Kreatif

Menurut Coleman dan Hammen (dalam Suedah, 2023, hlm. 498) mengatakan bahwa “Keterampilan berpikir kreatif merupakan cara berpikir yang menghasilkan sesuatu yang baru dalam konsep, pengertian, penemuan, karya seni” oleh karena itu, untuk mewujudkan siswa yang terampil dan kreatif diperlukan metode pembelajaran yang mampu menumbuhkan keterampilan berpikir.

Menurut Mednick & Mednick (dalam Maulana, 2017, hlm. 36) berpikir kreatif merupakan kemampuan seseorang dalam menghubungkan gagasan yang berjauhan dengan menggabungkan gagasan yang baru melalui kriteria tertentu.

Krulik dan Rudnik (dalam Neli,dkk, 2023 hlm. 36) berpikir kreatif merupakan salah satu kemampuan tingkat tinggi seseorang dalam berpikir yang dimulai dari ingatan atau mengingat (*redcall*), berpikir secara mendasar (*basic*

thinking), berpikir kritis (*critical thinking*) dan berpikir kreatif (*creative thinking*).

Haylock (dalam Neli, 2023, hlm. 36) berpikir kreatif merupakan kemampuan berpikir kreatif seseorang dapat ditunjukkan dengan keluwesan (*flexibilitas*)

Munandar (2004) (dalam Sari, 2018, hlm.19) menjelaskan berpikir kreatif adalah kemampuan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya pada kuantitas, ketepatangunaan, dan keberagaman jawaban.

Wijaya juga menjelaskan bahwa berpikir kreatif adalah kegiatan menciptakan model-model tertentu, dengan maksud untuk menambah agar lebih kaya dan menciptakan yang baru (Wijaya, 2018, hal. 71).

Kemampuan berpikir kreatif tidak tumbuh begitu saja. Guru harus merancang pembelajaran baik dari media maupun penerapan metode yang tepat yang mampu memfasilitasi berkembangnya kemampuan berpikir kreatif siswa (Sari & Montessori, 2021, hlm.146).

Maxwell (dalam Junaidi, 2023, hlm.146) 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 membantundiri sendiri untuk mengerjakan hal-hal lama dengan cara yang baru. Tetapi pokoknya, ialah memandang dunia lewat cukup banyak mata baru sehingga timbulah solusi-solusi baru, itulah yang selalu memberikan nilai tambah.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas mengenai berpikir kreatif dapat disimpulkan, berpikir kreatif merupakan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru, solusi inovatif,

dan pendekatan tidak konvensional dalam memecahkan masalah. Keterampilan berpikir kreatif mencakup kemampuan menghasilkan ide-ide baru, solusi inovatif, dan pendekatan tidak konvensional terhadap masalah. Keterampilan berpikir kreatif dapat dikembangkan melalui latihan, eksperimen, dan pembelajaran berkelanjutan, kombinasi keterampilan ini membantu seseorang menjadi pemikir yang lebih kreatif dan inovatif dalam berbagai situasi.

2. Faktor yang memengaruhi berpikir kreatif

Menurut Susanto (dalam Supiadi dkk 2023, hlm. 9498) menyarankan bahwa ada dua cara untuk melihat kecenderungan anak untuk berpikir kreatif : dari persepektif kemampuan kognitifnya, dan kemampuan afektifnya.

1) Aspek kognitif

Kemampuan berpikir kreatif atau divergen, dicontohkan dengan adanya kemampuan khusus termasuk kefasihan, fleksibilitas, orisinalitas, perhatian terhadap detail, dan penilaian yang baik. Karakteristik ini cenderung melekat pada individu yang kreatif.

2) Aspek afektif

Atribut kreativitas yang berasal dari keadaan batin seseorang mencakup hal-hal seperti kemampuan belajar, memiliki pikiran akan keajaiban dan fantasi yang sehat, berani melakukan pengambilan risiko yang sehat, rasa hormat dan kepercayaan diri yang sehat, dan keinginan untuk mencoba sesuatu yang baru (Butar-butur & Simbolon, n.d).

Menurut Purnamaningrum (2012, hlm. 41) aspek-aspek kemampuan berpikir kreatif meliputi :

- 1) Keterampilan berpikir lancar (*fluency*)
- 2) Keterampilan berpikir luwes (*fleksibilitas*)
- 3) Keterampilan berpikir orisinal (*originality*)

- 4) Kemampuan memperinci atau (*elaboration*)
- 5) Kemampuan mengevaluasi (*evaluation*)

Dari beberapa pendapat di atas yang telah dijelaskan, maka dapat disimpulkan bahwa faktor yang memengaruhi berpikir kreatif yaitu:

- 1) Aspek kognitif.
- 2) Aspek afektif.
- 3) Keterampilan berpikir lancar.
- 4) Keterampilan berpikir luwes.
- 5) Keterampilan berpikir orisinal.
- 6) Kemampuan memerinci.
- 7) Kemampuan mengevaluasi.

3. Tujuan berpikir kreatif

Menurut Saefudin (2012, hlm. 39) berpikir kreatif bertujuan untuk memperoleh pemahaman baru.

Menurut Hassoubah dalam Amtiningsih, Dwiastuti, & Sari (2016: 50) dijadikan sebagai pola berpikir yang dijadikan sebagai cara untuk mendorong seseorang agar mampu menghasilkan ide-ide yang kreatif.

Menurut Rahel, dkk (2023, hlm. 287) tujuan berpikir kreatif adalah untuk menciptakan ide-ide baru yang nantinya menjadi produk intelektual atau produk material yang belum pernah ada sebelumnya dan memiliki makna dalam kehidupan manusia. Dalam memulai pemikiran kreatif, perlu adanya pemenuhan kebutuhan yaitu melalui tindakan inisiatif dan pengetahuan-pengetahuan.

Menurut Inarotus, dkk (2020, hlm. 1043) berpikir kreatif sangat diperlukan karena dijadikan sebagai unsur penting untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi dengan memberikan latihan soal secara terus menerus untuk melatih kemampuan otak.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa, tujuan dari berpikir kreatif adalah untuk menemukan suatu ide dan menerapkannya untuk memecahkan masalah dalam dunia Pendidikan, tujuan berpikir kreatif guru adalah untuk menemukan ide, gagasan yang dapat diterapkan dalam suatu pengajaran.

4. Indikator dari berpikir kreatif

Menurut Moreno (dalam Endang 2022, hlm. 5884) kemampuan berpikir kreatif adalah memiliki empat aspek yaitu:

- 1) Kelancaran (*fluency*).
- 2) Keluwesan (*flexibility*).
- 3) Originalitas (*originality*).
- 4) Elaborasi (*elaboration*).

Pandangan Silver (1997) (dalam Ramal,2023, hlm. 40) berpikir kreatif memuat indikator, yakni adalah antara lain :

- 1) Berpikir lancar (*fluency*), mengungkapkan ragam pertanyaan serta cara penyelesaian atau kejadian.
- 2) Berpikir luwes (*flexibility*), menjawab persoalan dengan cara yang beragam.
- 3) Berpikir baru (*novelty*), menggunakan metode yang berbeda atau tidak biasa.

Menurut Munandar (dalam Endang, 2016, hlm. 5884) indikator berpikir kreatif yaitu:

1. Berpikir lancar, yaitu menghasilkan banyak gagasan/jawaban yang relevan, arus pemikiran lancar.
2. Berpikir luwes (*fleksibel*) yaitu, menghasilkan gagasan-gagasan yang seragam, mampu mengubah cara atau pendekatan, arah pemikiran yang berbeda-beda.
3. Berpikir orisinal yaitu, memberikan jawaban yang tidak lajim, yang lain dari yang lain, yang jarang diberikan banyak orang. Keaslian (*originality*), adalah kemampuan

untuk mencetuskan gagasan dengan cara-cara yang asli, tidak klise, dan jarang diberikan kebanyakan orang.

4. Berpikir terperinci (elaboratif) yaitu, mengembangkan menambah, memperkaya suatu gagasan, merinci detail-detail, memperluas suatu gagasan.

Menurut Hoerul,dkk (2023, hlm.474) indikator berpikir kreatif terdiri dari:

- 1) Kelancaran (*Fluency*).
- 2) Keluwesan (*Flexibility*).
- 3) Keaslian (*Originality*).
- 4) Elaborasi (*Elaboration*).

Adapun menurut Munandar (2009) (dalam Ramal, 2023, hlm. 40) memaparkan karakteristik penanda kemampuan berpikir kreatif matematis, ialah :

- 1) Berpikir lancar yakni mengungkapkan aneka ide, alternatif, pemecahan persoalan, dan tanda tanya.
- 2) Berpikir luwes yakni menghasilkan ide, Solusi atau pertanyaan yang beragam.
- 3) Keterampilan orisinil ialah memaparkan konsep baru dan berbeda serta mampu menemukan solusi-solusi yang langka.
- 4) Kemampuan mengelaborasi yaitu memperbanyak nan membeberkan suatu inspirasi.

Dari beberapa pendapat di atas yang telah dijelaskan, maka dapat disimpulkan bahwa indikator atau karakteristik dari berpikir kreatif yaitu:

- 1) Berpikir lancar (*Fluency*).
- 2) Berpikir luwes.
- 3) Berpikir orisinil.
- 4) Berpikir elaboratif.

D. Hasil Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini peneliti memilih penelitian sebagai acuan untuk melakukan penelitian. Berdasarkan hasil analisis penulis tidak menemukan judul pencarian yang identik dengan judul pencariannya. Namun penulis mengutip beberapa penelitian sebagai referensi untuk bahan kajian penelitiannya. Berikut penelitian terdahulu pada beberapa jurnal yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan penulis.

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Nama peneliti & Judul	Pendekatan & Analisis	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Condro Endang Werdiningsih (2019) Pengaruh Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> Terhadap	Pendekatan Kuantitatif dengan metode Eksperimen	Penerapan Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif pada Siswa Kelas VII SMP Bekasi memiliki pengaruh yang signifikan dengan kontribusi variabel X terhadap variabel Y sebesar 7, 87%	<ul style="list-style-type: none"> • Variabel X Pengaruh model <i>Discovery Learning</i> • Variabel Y yakni Berpikir Kreatif Siswa 	Subjek yang digunakan yakni siswa kelas VII SMP Bekasi

	Kemampuan Berpikir Kreatif pada Siswa Kelas VII SMP Bekasi				
2.	Azizah Kholili, dkk (2021) Pembelajaran Matematika Model <i>Discovery Learning</i> terhadap Kemampuan Berpikir	Pendekatan Kuantitatif dengan metode Eksperimen	Penerapan Pembelajaran Matematika Model <i>Discovery Learning</i> Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif siswa: Kajian Meta Analisis memiliki pengaruh yang signifikan dengan kontribusi variabel X terhadap variabel Y	<ul style="list-style-type: none"> • Variabel X Model <i>Discovery Learning</i> • Variabel Y Berpikir Kreatif siswa 	Subjek yang digunakan yakni jenjang SMP

	Kreatif Siswa: Kajian Meta Analisis				
3.	Mahdian,dkk (2022) Efektivitas Model <i>Discovery Learning</i> Dalam Pembelajaran Daring Berbantuan <i>Video</i>	Pendekatan Kuantitatif dengan Menggunakan Eksperimen	Penerapan Efektivitas Model <i>Discovery Learning</i> Dalam Pembelajaran Daring Berbantuan <i>Video Conference</i> Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan <i>Self Regulation</i> Siswa Pada Materi Larutan Elektrolit Dan Non-Elektrolit memiliki keefektifan yang diterapkan melalui pembelajaran daring berbantuan video conference dilihat dari pencapaian ukuran keefektifan yaitu hasil belajar siswa sebesar 0,59 berada pada kategori sedang,	<ul style="list-style-type: none"> • Variabel X1 Model <i>Discovery Learning</i> • Variabel Y1 yakni Berpikir Kreatif 	<ul style="list-style-type: none"> • Subjek yang digunakan yakni SMK Negeri 2 Banjarmasin • Mata Pelajaran Kimia • Variabel X2 yakni Berbantuan <i>Video Conference</i> • Variabel Y2 yakni <i>Self Regulation</i>

	<i>Conference</i> Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan <i>Self</i> <i>Regulation</i> Siswa Pada Materi Larutan Elektrolit Dan Non- Elektrolit		kemampuan berpikir kreatif yaitu 0,52 dan <i>self regulation</i> yaitu 0,31		
--	--	--	--	--	--

4.	Devina Berliana, dkk (2022) Pengaruh Model <i>Discovery Learning</i> Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa MTS Pada	Pendekatan Kuantitatif dengan metode Eksperimen	Penerapan Model <i>Discovery Learning</i> Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa MTS Pada Materi Lingkaran memiliki pengaruh yang signifikan dengan kontribusi variabel X terhadap variabel Y sebesar 79%.	<ul style="list-style-type: none"> • Variabel X Pengaruh Model <i>Discovery Learning</i> • Variabel Y Berpikir Kreatif 	<ul style="list-style-type: none"> • Subjek yang digunakan yakni Siswa MTS • Mata Pelajaran Matematika
----	---	---	---	--	--

	Materi Lingkaran				
5.	Ewin Simbolon, dkk (2023) Pengaruh Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Pada Materi Himpunan	Pendekatan Kuantitatif dengan metode Eksperimen	Penerapan Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Pada Materi Himpunan memiliki pengaruh yang signifikan dengan kontribusi variabel X terhadap variabel Y sebesar 92,3%	<ul style="list-style-type: none"> • Variabel X Pengaruh model pembelajaran <i>discovery learning</i> • Variabel Y yakni Berpikir Kreatif Siswa 	<ul style="list-style-type: none"> • Subjek penelitian yang digunakan yakni kelas VII SMP Negeri 2 Pollung • Materi pelajaran yakni Matematika

6.	Ridwan Yasin, dkk (2022) Pengaruh Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam	Pendekatan Kuantitatif dengan metode Eksperimen	Penerapan Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam memiliki pengaruh yang signifikan	<ul style="list-style-type: none"> • Variabel X Pengaruh Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> • Variabel Y yakni Berpikir Kreatif Siswa 	<ul style="list-style-type: none"> • Subjek yang digunakan yakni kelas VII MTS Zainul Hasan 1 Genggong Probolinggo • Materi Pelajaran yaitu IPA
7.	Lenny	Pendekatan	Penerapan Model Pembelajaran <i>Discovery</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Variabel X 	Subjek yang

	Marlina	Kuantitatif	<i>Learning Terhadap Kemampuan Berpikir</i>	Pengaruh Model	digunakan yakni
	Malau, dkk (2023) Pengaruh Model Pembelajaran <i>Discovery Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Di Kelas IV SDN 122332 Pematang Siantar</i>	dengan metode Eksperimen	Kreatif Siswa Di Kelas IV SDN 122332 Pematang Siantar memiliki pengaruh yang signifikan.	Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> • Variabel Y yakni Berpikir Kreatif	kelas IV SDN 122332 Pematang Siantar

8.	Septiani Wahyu Tumurun, dkk (2016)	Pendekatan Kuantitatif dengan metode Eksperimen	Penerapan Model <i>Discovery Learning</i> Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Sifat-Sifat Cahaya memiliki pengaruh yang signifikan dengan	<ul style="list-style-type: none"> • Variabel X Model <i>Discovery Learning</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Subjek yang digunakan yakni SDN Cigentur
	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Sifat-Sifat Cahaya		kontribusi variabel X terhadap variabel Y sebesar 93,94%	<ul style="list-style-type: none"> • Variabel Y yaitu Berpikir Kreatif 	<ul style="list-style-type: none"> • Mata Pelajaran yaitu IPA

9.	Elis Siti Sholihah, dkk (2023) Pengaruh Model <i>Discovery Learning</i>	Pendekatan Kuantitatif dengan metode Eksperimen	Penerapan Model <i>Discovery Learning</i> Berbasis <i>Technological Content Knowledge</i> (TPACK) Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa memiliki pengaruh yang signifikan dengan kontribusi variabel X terhadap variabel Y sebesar 1% dengan menggunakan uji Z	<ul style="list-style-type: none"> • Variabel X Pengaruh Model <i>Discovery Learning</i> • Variabel Y yakni Berpikir Kreatif 	Subjek yang digunakan yakni SMAN 1 Rancah
	Berbasis <i>Technological Content Knowledge</i> (TPACK) Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa				

10.	Nurhayani, dkk (2023) Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VIII SMPN 18 Makassar melalui	Pendekatan Kuantitatif dengan metode Eksperimen	Penerapan Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas VIII SMPN 18 Makassar melalui Penerapan Media Interaktif <i>ClassPoint</i> dengan Model <i>Discovery Learning</i> menunjukkan terdapat peningkatan yang signifikan.	<ul style="list-style-type: none"> • Variabel X Berpikir Kreatif • Variabel Y yakni model <i>discovery learning</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Subjek yang digunakan yakni kelas VIII SMP Negeri 18 Makassar • Mata pelajaran Biologi
	Penerapan Media Interaktif <i>ClassPoint</i> dengan Model <i>Discovery Learning</i>				

.	Aminah, dkk (2022) Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Melalui Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	Pendekatan Kuantitatif dengan metode Eksperimen	Penerapan dalam Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Melalui Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> menunjukkan bahwa presentase siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif meningkat pada setiap siklusnya	<ul style="list-style-type: none"> • Variabel X Berpikir Kreatif • Variabel Y yakni Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Subjek yang digunakan yakni siswa Kelas IX SMPN 9 Liukang Tangaya • Mata Pelajaran IPS
---	---	---	---	--	---

12.	Nadi Julianda, dkk (2022) Pengaruh Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> Berbasis Proyek terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas XII IPA SMA Negeri 8 Kota Jambi	Pendekatan Kuantitatif dengan metode Eksperimen	Penerapan Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> Berbasis Proyek terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas XII IPA SMA Negeri 8 Kota Jambi memiliki pengaruh yang signifikan dengan kontribusi variabel X terhadap variabel Y sebesar 0,398	<ul style="list-style-type: none"> • Variabel X Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> • Variabel Y Berpikir Kreatif 	Subjek yang digunakan yakni kelas XII IPA SMA Negeri 8 Kota Jambi
13.	Hamdillah (2022) Pengaruh	Pendekatan Kuantitatif	Penerapan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V SD Negeri	Variabel Y Berpikir Kreatif	<ul style="list-style-type: none"> • Subjek yang digunakan yakni kelas V SD

<p>Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V SD Negeri 52 Kota Bengkulu</p>	<p>dengan metode Eksperimen</p>	<p>52 Kota Bengkulu memiliki pengaruh yang signifikan dengan kontribusi variabel X terhadap variabel Y sebesar $0,0007 < 0,05$</p>		<p>Negeri 52 Kota Bengkulu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Variabel X yakni model pembelajaran <i>problem based learning</i>
--	---------------------------------	--	--	--

14.	Eldi Mulyana (2022) Implementasi Model <i>Project Based Learning</i>	Pendekatan Kuantitatif dengan metode Eksperimen	Berdasarkan hasil dari Implementasi Model <i>Project Based Learning</i> Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif terdapat pengaruh yang signifikan dengan kontribusi variabel X terhadap variabel Y sebesar 37,7%	Variabel Y yakni Berpikir Kreatif	<ul style="list-style-type: none"> • Variabel X yakni model <i>project based learning</i> • Subjek yang digunakan yakni SMPN 4
-----	--	---	--	-----------------------------------	--

	Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif				Tarogong Kidul, Garut
15.	Ima Ishlahul (2023) Pengaruh Model <i>Problem Based Learning</i> Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran IPA	Pendekatan Kuantitatif dengan metode Eksperimen	Penerapan Model <i>Problem Based Learning</i> Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran IPA memiliki pengaruh sebesar 0,68	Variabel Y yakni Berpikir Kreatif Siswa	<ul style="list-style-type: none"> • Variabel X yakni model <i>problem based learning</i> • Mata pelajaran IPA

16	<p>Rantri Annisa (2023) Pengaruh Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Di Tinjau Dari <i>Habits Of Mind</i> Siswa Kelas VII SMPN 2 Tanah Putih</p>	<p>Pendekatan Kuantitatif dengan metode Eksperimen</p>	<p>Penerapan Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Di Tinjau Dari <i>Habits Of Mind</i> Siswa Kelas VII SMPN 2 Tanah Putih memiliki pengaruh sebesar $5,327 > 2,024$ pada taraf signifikan 5%</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Variabel X yakni <i>discovery learning</i> • Variabel Y yakni berpikir kreatif 	<ul style="list-style-type: none"> • Subjek yang digunakan SMPN 2 Tanah Putih
----	---	--	--	---	--

E. Kerangka Pemikiran

Uma Sekaran dalam bukunya *Business Research* (1992) (dalam Ilham, 2022, hlm. 45) mengemukakan bahwa kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.

Berdasarkan gejala masalah yang terjadi di sekolah yaitu: 1) Siswa kurang kreatif dalam mencari materi yang dipelajari, 2) Pelajaran yang dilakukan guru masih cenderung menggunakan metode konvensional, 3) Masih terdapat siswa yang belum optimal dalam melakukan menjawab penyelesaian, 4) Siswa kurang aktif saat pembelajaran ekonomi. Adapun mencapai efisiensi pembelajaran, perlu juga ditekankan pada pengembangan kemampuan siswa dalam berkreasi sebagai bagian integral dari pembelajaran. Sebagai guru harus menyadari pentingnya memberikan ruang ekspresi kreatif siswa ketika menyikapi dan memaknai suatu pembelajaran.

Berdasarkan pada abad 21 proses pembelajaran berpusat kepada siswa, tugas guru tidak hanya mengajarkan fakta dan konsep tetapi membimbing siswa mengembangkan keterampilan berpikir kreatif yang diperlukan untuk menghadapi perubahan dan tantangan di masa depan. Adapun kreativitas dalam proses pembelajaran, diharapkan siswa tidak hanya menjadi kompeten, namun juga individu yang mampu berinovasi dan beradaptasi dengan kompleksitas dunia saat ini.

Menurut Susanto (dalam Supiadi dkk, 2023, hlm. 9498) menyarankan bahwa ada dua cara untuk melihat kecenderungan anak untuk berpikir kreatif: dari persepektif kemampuan kognitifnya, dan kemampuan afektifnya.

1) Aspek kognitif

Kemampuan berpikir kreatif atau divergen, dicontohkan dengan adanya kemampuan khusus termasuk kefasihan, fleksibilitas, orisinalitas, perhatian terhadap detail, dan penilaian yang baik. Karakteristik ini cenderung melekat pada individu yang kreatif.

2) Aspek afektif

Atribut kreativitas yang berasal dari keadaan batin seseorang mencakup hal-hal seperti kemampuan belajar, memiliki pikiran akan keajaiban dan fantasi yang sehat, berani melakukan pengambilan risiko yang sehat, rasa hormat dan kepercayaan diri yang sehat, dan keinginan untuk mencoba sesuatu yang baru (Butar-butur & Simbolon, n.d).

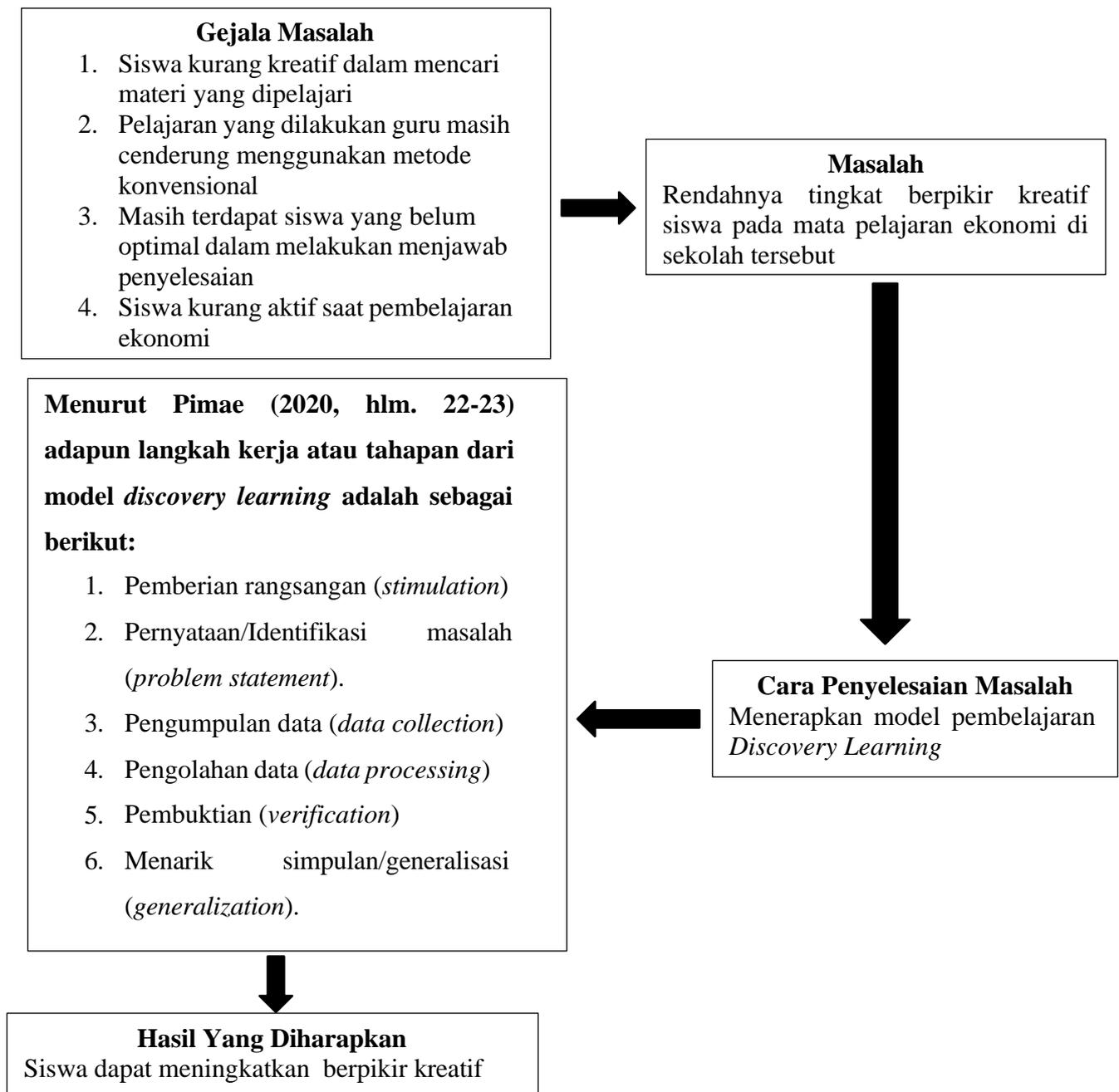
Menurut Dhanar Dwi (2015, hlm. 76) kemampuan berpikir kreatif adalah memiliki empat aspek yaitu: 1) Kelancaran (*fluency*), 2) Keluwesan (*flexibility*), 3) Originalitas (*originality*), 4) Elaborasi (*elaboration*). Berdasarkan pembelajaran penemuan, siswa didorong untuk aktif belajar dengan menggunakan konsep dan prinsip. Siswa didorong untuk mengembangkan kreativitas pembelajaran sehingga dapat menemukan pengetahuan baru. Siswa termotivasi untuk menyelesaikan pembelajarannya hingga menemukan jawaban atas permasalahan yang dihadapinya. Hal ini menyebabkan berpikir kreatif siswa yang masih rendah. Adapun solusi masalah yang terjadi dapat menerapkan model pembelajaran *discovery learning* karena dengan menggunakan model tersebut dapat mendorong kemampuan berpikir kreatif siswa.

Menurut Hanida (dalam Aulia, 2019, hlm. 2191) "*Discovery Learning* adalah model pembelajaran kognitif yang menuntut guru untuk mampu menciptakan situasi

belajar yang kreatif sehingga siswa menjadi belajar aktif menemukan pengetahuan sendiri”. Adapun didalam pembelajaran memiliki langkah-langkah kegiatan pembelajaran dalam suatu model pembelajaran, Menurut Pimae (2020, hlm. 22-23) adapun langkah kerja atau tahapan dari model *discovery learning* adalah sebagai berikut: 1) Pemberian rangsangan (*stimulation*), 2) Pernyataan/Identifikasi masalah (*problem statement*), 3) Pengumpulan data (*data collection*), 4) Pengolahan data (*data processing*), 5) Pembuktian (*verification*), 6) Menarik simpulan/generalisasi (*generalization*).

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu secara akademis menyatakan model pembelajaran *discovery learning* karena dengan menggunakan model tersebut dapat mendorong berpikir kreatif siswa yaitu, menurut Condro (2019), Azizah (2021), Mahdian (2022), Devina (2022), Ewin,dkk (2023), Leni, dkk (2023) menjelaskan “Pengaruh model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa”. Sari & Montessori (2021, hlm. 146) kemampuan berpikir kreatif tidak tumbuh begitu saja. Guru harus merancang pembelajaran baik dari media maupun penerapan metode yang tepat yang mampu memfasilitasi berkembangnya kemampuan berpikir kreatif siswa. Menurut Coleman dan Hammen (dalam Suedah, 2023, hlm. 498) mengatakan bahwa “Keterampilan berpikir kreatif merupakan cara berpikir yang menghasilkan sesuatu yang baru dalam konsep, pengertian, penemuan, karya seni” dan oleh karena itu, untuk mewujudkan siswa yang terampil dan kreatif diperlukan metode pembelajaran yang mampu menumbuhkan keterampilan berpikir”.

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



Gambar 2.1
Kerangka Pemikiran

F. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Dalam buku Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) Unpas (2020, hlm. 22) mengatakan bahwa asumsi merupakan titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima peneliti. Dalam penelitian ini peneliti berasumsi bahwa :

Asumsi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah :

- a. Guru memahami model pembelajaran *Discovery Learning*
- b. Model pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa.

2. Hipotesis

Dalam buku Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) Unpas (2020, hlm 22-23) mengatakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara dari masalah atau submasalah yang secara teori telah dinyatakan dalam kerangka pemikiran dan masih harus diuji kebenarannya secara empiris.

Adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

H₁ : Terdapat perbedaan keterampilan berpikir kreatif siswa mata pelajaran ekonomi sebelum dan sesudah kelas eksperimen dengan model pembelajaran *Discovery Learning*.

H₂ : Terdapat perbedaan keterampilan berpikir kreatif siswa mata pelajaran ekonomi sebelum dan sesudah kelas kontrol pada mata pelajaran ekonomi dengan model pembelajaran langsung.

H₃ : Pengaruh keterampilan berpikir kreatif kelas eksperimen lebih baik dari peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa kelompok kontrol.