

JP2EA

JURNAL PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN
EKONOMI
AKUNTANSI

JP2EA | Vol. 4 | No. 1 | Hal. 1-60 | Juni 2018



Alamat Penerbit:
Program Studi Pendidikan Ekonomi
FKIP Universitas Langlangbuana
Jl. Karapitan No. 116 Bandung 40261

Tel./Faks. 022-4215716/022-4237144
<http://jurnal.fkip.unla.ac.id/index.php/jp2ea>
email: jp2ea.fkip.unla@gmail.com

JP2EA atau Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi ditujukan untuk mempublikasikan dan mendesiminasikan hasil penelitian dan pengabdian pada masyarakat serta kajian para pakar dan praktisi yang berkenaan dengan pendidikan dan pembelajaran ekonomi dan akuntansi.

JP2EA diterbitkan oleh Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Langlangbuana setiap bulan Juni dan Desember dengan terbitan pertama bulan Desember 2015.

DEWAN REDAKSI

Pembina

Rektor Universitas Langlangbuana
Ketua Lembaga Penelitian Universitas Langlangbuana
Ketua Lembaga Pengabdian pada Masyarakat Universitas Langlangbuana

Penanggung Jawab

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Langlangbuana

Pengarah

Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Langlangbuana

Redaktur

Asep Hidayat
Ria Herdhiana

Penyunting

Dadang Sadeli
PPS Universitas langlangbuana

Erliany Syaodih
FKIP Universitas Langlangbuana

Uus Manzilatusifa
FKIP Universitas Langlangbuana

Rita Zahara
FKIP Universitas Langlangbuana

Sekretariat

Ilyas
Syaban Budiman

Alamat Penerbit

Program Studi Pendidikan Ekonomi
FKIP Universitas Langlangbuana
Jl. Karapitan No. 116 Bandung 40261

Tel./Faks. 022-4215716/022-4237144
<http://jurnal.fkip.unla.ac.id/index.php/jp2ea>
email:jp2ea.fkip.unla@gmail.com

DAFTAR ISI

Penggunaan Media Pembelajaran Video Tutorial dalam Upaya Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta Didik <i>Hani Kustiyanti Kusnadi, Asep Hidayat, Popon Mariam</i>	1-8
Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa <i>Rina Maryani, Euis Eka Pramiarsih, Rita Zahara</i>	9-15
Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning <i>Sari Aprilia Leksani, Erliany Syaodih, Ilyas</i>	16-23
Meningkatkan Kemampuan Berpikir Analisis Peserta Didik Menggunakan Model Cooperative Learning Tipe Think Talk Write <i>Cyntia Meilani, Erliany Syaodih, Ilyas</i>	24-30
Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Terhadap Peningkatan Semangat Belajar Siswa dan Implikasinya Terhadap Hasil Belajar Siswa <i>Solihatul Fadila, Euis Eka Pramiarsih, Ria Herdhiana</i>	31-40
Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Tipe Team Assisted Individualization dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa <i>Reza Oktaviani, Rita Zahara, Sungging Handoko</i>	41-48
Pemanfaatan Video Tutorial MYOB Terhadap Keterampilan Siswa dalam Mengoperasikan Aplikasi Komputer Akuntansi <i>Chintya Dewi Giovani, Asep Hidayat, Popon Mariam</i>	49-60

Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning

Sari Aprilia Leksani¹, Erliany Syaodih², Ilyas³

¹²³Program Studi Pendidikan Ekonomi, FKIP, Universitas Langlangbuana

Article Info

Keywords

Discovery Learning Model,
Creative Thinking Ability

Abstract

This research is based on the low ability of students' creative thinking on economic subjects. This is indicated by the value of previous economic daily test, the average student score is 68.00. This means that the learning outcomes on economic subjects is still low that is below the minimum value established by the school that is 78 of the ideal score 100. The low average grade of economic subjects class XI SOCIAL caused by several factors that can come from students, teachers, or from the environment. The cause of the students are low student knowledge, the ability of students to be low, students' thinking is still not creative, students' attitude in learning tends to be lazy, and the cause of the teacher is the method of learning is not appropriate. One of the learning models that can guide students into a cognitive thinker is the learning model of Discovery Learning. The learning model of Discovery Learning is a learning model that will be more demanding for students to explore and explore their own concepts and understanding in learning. To handle the problem of students who are less creative then this learning model is suitable to improve student creativity. This research was conducted in SENIOR HIGH SCHOOL 11 Bandung with sample selection based on purposive sampling where sample XI SOCIAL 2 which become experimental class and XI SCIENCE 2 which become control class. Data collection technique in this research is using test and observation sheet. The test

Correspondence Author

¹saleksani7@gmail.com

²erliany Syaodih15@gmail.com

³ilyas_1962@yahoo.com

How to Cite

Leksani, S.A., Syaodih, E., Ilyas. (2018). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning. JP2EA, Vol. 4, No. 1, Juni 2018, 16-23.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pemerintah menetapkan kurikulum 2013 yaitu kurikulum yang berlaku dalam Sistem Pendidikan Indonesia, kurikulum 2013 sendiri merupakan sebuah kurikulum yang mengutamakan pada pemahaman, skill dan pendidikan karakter dimana siswa dituntut untuk paham atas materi, berperan aktif dalam proses pembelajaran. Berisi tentang tujuan penelitian.

Pembelajaran tersebut diharapkan dapat mendorong siswa terlibat secara aktif dan mampu berpikir kreatif dalam membangun pengetahuan, sikap dan perilaku, siswa dapat memperoleh kesempatan dan fasilitas untuk membangun sendiri pengetahuannya sehingga mereka akan memperoleh pemahaman yang mendalam dan dapat meningkatkan mutu kualitas peserta didik.

Di SMA Negeri 11 Bandung dengan kluster yang cukup tinggi, tidak berarti tidak ada persoalan, khususnya mutu mata pelajaran ekonomi di kelas XI jurusan IPS pada kenyataannya belum sesuai dengan harapan. Mata pelajaran ekonomi di kelas XI IPS SMA Negeri 11 Bandung merupakan mata pelajaran wajib di jurusan IPS. Ekonomi merupakan mata pelajaran inti sehingga siswa dituntut harus memahami materi ekonomi secara menyeluruh. Ekonomi merupakan mata pelajaran yang lebih didominasi oleh materi yang sifatnya hafalan, dan menuntut siswa untuk berpikir kreatif mengenai permasalahan ekonomi di Indonesia.

Berdasarkan data peneliti yang diperoleh dari guru mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS 2 masih terdapat siswa yang memiliki nilai hasil belajar dibawah kriteria ketuntasan minimum (KKM). Hal ini ditunjukkan dengan perolehan rata-rata nilai siswa pada pembelajaran sebelumnya dari hasil ulangan harian ekonomi dengan rata-rata nilai sebesar 68. Hal ini berarti bahwa hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi masih rendah yakni dibawah nilai ketuntasan minimum yang ditetapkan sekolah tersebut yaitu 78 dari skor ideal

100. Hasil tes pertama berkaitan dengan kemampuan berpikir kreatif siswa yang dilakukan oleh peneliti pada kelas XI IPS 2 dan XI IPA 2 menunjukkan nilai rata-rata yang kurang dari kriteria ketuntasan minimum (KKM).

Penerapan model pembelajaran yang sesuai sangat menentukan keberhasilan belajar siswa. Model pembelajaran yang menarik dan variatif akan meningkatkan minat dan motivasi pada peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga meningkatkan hasil belajar siswa, untuk mengembangkan model pembelajaran kreatif, maka dari itu peneliti akan mengambil model pembelajaran *Discovery Learning* untuk menunjang peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam proses pembelajaran.

Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

- 1 Rendahnya tingkat kemampuan berpikir kreatif dalam diri siswa.
- 2 Metode atau model pembelajaran sudah bersifat *Scientific Approach* namun masih banyak kekurangan karena guru tetap sebagai pusat pemberi materi.
- 3 Pemilihan metode atau model pembelajaran seperti *Discovery Learning* belum digunakan secara optimal.

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka peneliti membatasi masalah penelitian yaitu belum maksimalnya penggunaan Model Pembelajaran *Discovery Learning* untuk upaya peningkatan berpikir kreatif pada siswa kelas XI di SMA Negeri 11 Bandung.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah diketahui, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa

SMA pada mata pelajaran ekonomi setelah diterapkan model pembelajaran *Discovery Learning*.

2. Apakah peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran ekonomi dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* lebih baik dari pada pembelajaran konvensional di SMA.

Tujuan Penelitian

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa. Secara khusus tujuan yang ingin dicapai yaitu:

1. Untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa SMA pada mata pelajaran ekonomi dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*.
2. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran ekonomi dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* lebih baik dari pada pembelajaran konvensional di SMA.

Kegunaan Penelitian

Penelitian ini mempunyai beberapa kegunaan bagi peningkatan pendidikan, disamping itu secara teknik penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi diantaranya:

1. Bagi Kepala Sekolah. Penelitian ini diharapkan dijadikan sebagai bahan pengambilan keputusan bagi kepala sekolah dan sebagai informasi mengenai penerapan model *discovery learning* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif, serta untuk mengarahkan guru-guru dalam menggunakan model pembelajaran yang tepat untuk kegiatan belajar mengajar.
2. Bagi Guru. Dengan adanya penelitian ini diharapkan juga dapat memberi wawasan yang luas kepada guru-guru

mengenai model pembelajaran yang tepat khususnya untuk mata pelajaran ekonomi dan menjadikan alternatif model pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

3. Bagi Pembaca atau peneliti selanjutnya. Hasil dari penelitian ini dapat menjadi acuan atau sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya, agar permasalahan kemampuan berpikir kreatif peserta didik di lapangan dapat teratasi. Salah satunya dengan cara mengembangkan model pembelajaran *discovery learning* menjadi model pembelajaran yang lebih bermakna atau dengan cara mencari dan menggali lebih jauh mengenai model pembelajaran yang tepat untuk peningkatan kemampuan berpikir kreatif.

KAJIAN LITERATUR

Discovery Learning

Penemuan (*discovery*) merupakan suatu model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pandangan konstruktivisme, selanjutnya menurut Kurniasih & Sani (2014, hal. 64) *discovery learning* didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila materi pembelajaran tidak disajikan dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan siswa mengorganisasi sendiri. Selanjutnya, Sani (2014, hal. 97) mengungkapkan bahwa *discovery* adalah menemukan konsep melalui serangkaian data atau informasi yang diperoleh melalui pengamatan atau percobaan.

Pernyataan lebih lanjut dikemukakan oleh Hosnan (2014, hal. 282) bahwa *discovery learning* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan. Melalui belajar penemuan, siswa juga bisa belajar berpikir analisis dan mencoba memecahkan

sendiri masalah yang dihadapi. Wilcox dalam (Hosnan, 2014, hal. 281) menyatakan bahwa dalam pembelajaran dengan penemuan, siswa didorong untuk belajar sebagian besar melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip dan guru mendorong siswa untuk memiliki pengalaman dan melakukan percobaan yang memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip untuk diri mereka sendiri.

Kemampuan Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif dapat diartikan sebagai suatu kegiatan mental yang digunakan seorang untuk membangun ide atau gagasan yang baru. Halpern menjelaskan bahwa berpikir kreatif sering pula disebut berpikir *divergen*, artinya adalah memberikan bermacam-macam kemungkinan jawaban dari pertanyaan yang sama.

Munandar (2004) menjelaskan berpikir kreatif adalah kemampuan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya pada kuantitas, ketepatan, dan keberagaman jawaban.

Pengertian ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif seseorang makin tinggi, jika ia mampu menunjukkan banyak kemungkinan jawaban pada suatu masalah. Wijaya juga menjelaskan bahwa berpikir kreatif adalah kegiatan menciptakan model-model tertentu, dengan maksud untuk menambah agar lebih kaya dan menciptakan yang baru (Wijaya, 2007, hal. 71). Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, maka berpikir kreatif dapat diartikan yaitu berpikir secara logis dan divergen untuk menghasilkan sesuatu yang baru. Berpikir kreatif mempunyai kaitan yang erat dengan kreativitas.

Menurut Munandar (2004, hal. 33) kreativitas merupakan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberi gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-

unsur yang sudah ada sebelumnya.

METODE PENELITIAN

Metode yang akan digunakan oleh peneliti adalah metode eksperimen, Nazir (2011, hal. 63) menyatakan bahwa eksperimen adalah observasi di bawah kondisi buatan (*artificial condition*) dimana kondisi tersebut dibuat dan diatur oleh si peneliti.

Nazir (2011, hal. 63) menyatakan bahwa, metode eksperimen dapat juga dibagi atas penelitian eksperimental sungguhan (*true Experimental*) dan eksperimental semu (*quasi experimental*). Dalam penelitian ini penulis menggunakan eksperimen semu (*quasi eksperimental*) *design* jenis *nonequivalent control group design*.

Metode *quasi experimental* adalah penelitian yang mendekati percobaan sungguhan dimana tidak mungkin mengadakan kontrol / memanipulasikan semua variabel yang relevan (Nazir, 2011, hal. 73)

Peneliti menggunakan desain eksperimen, *Quasi Experimental Design*. Dimana menggunakan sampel *Purposive*. Penelitian ini menggunakan teknik instrumen untuk membandingkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran ekonomi dengan menggunakan model pembelajaran yang berbeda, yaitu dengan model pembelajaran *Discovery Learning* dan dengan pendekatan pembelajaran berbasis *Scientific Approach* yang selama ini cenderung digunakan oleh guru ekonomi di sekolah untuk mengajar dengan teknik pengumpulan data menggunakan tes tertulis yang disusun melalui kisi-kisi instrumen menjadi instrumen penelitian tes tertulis

HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode pembelajaran interaktif yang menunjang pendekatan *student centered* dan yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa yang dikembangkan di kelas eksperimen pada penelitian ini adalah model pembelajaran *Discovery*

Learning.

Berdasarkan kondisi tersebut maka perubahan cara belajar siswa khususnya siswa di SMA Negeri 11 Bandung di dalam kelas menjadi aspek utama yang menunjang guru di dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Perubahan cara belajar dari model pembelajaran langsung ke metode yang lebih modern diharapkan mampu mengubah arah pemikiran dan kemampuan berpikir siswa.

Hasil dan pembahasan penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan penjelasan terhadap hasil penelitian melalui pengolahan analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti, baik hasil penelitian secara deskriptif maupun secara statistik. Adapun pembahasan secara deskriptif dikemukakan berdasarkan hasil analisis data adalah sebagai berikut:

Peningkatan kemampuan berpikir kreatif setelah diterapkannya model pembelajaran Discovery Learning.

Seperti paparan di bab dua mengenai model pembelajaran *discovery learning* dan kemampuan berpikir kreatif, bahwa penggunaan model pembelajaran *discovery learning* dalam pembelajaran bertujuan untuk mengubah kondisi belajar siswa yang pasif menjadi aktif dan kreatif. Terbukti setelah dilakukannya pengolahan data dan analisis data mengenai hasil penelitian bahwa model pembelajaran *discovery learning* berhasil mengubah pembelajaran menjadi aktif dan kreatif serta dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Penerapan model pembelajaran *discovery learning* dalam proses pembelajaran memiliki sebuah kelebihan tertentu karena dapat mempermudah pemahaman siswa yang dimana dalam proses pembelajaran karena siswa dituntut untuk mencari dan menemukan konsep-konsep dan teori-teori mendasar dalam pembelajaran tersebut.

Langkah dari pembelajaran dengan model *discovery learning* yaitu (1) memberikan stimulus kepada siswa, (2)

mengidentifikasi permasalahan yang relevan dengan bahan pelajaran, merumuskan masalah kemudian menentukan jawaban sementara (hipotesis), (3) membagi siswa menjadi beberapa kelompok untuk melakukan diskusi, (4) memfasilitasi siswa dalam kegiatan pengumpulan data, kemudian mengolahnya untuk membuktikan jawaban sementara (hipotesis), (5) mengarahkan siswa untuk menarik kesimpulan berdasarkan hasil pengamatannya, dan (6) mengarahkan siswa untuk mengomunikasikan hasil temuannya. Siswa dituntut untuk paham akan materi tersebut karena dalam *discovery learning* perwakilan siswa diharuskan untuk mempresentasikan hasil temuan konsep/teori tersebut di depan kelas guna kelompok lain yang pembahasannya berbeda dapat mengetahui temuan konsep/teori dari kelompok tersebut, serta adanya sesi tanya jawab yang membuat siswa aktif dan kreatif untuk belajar dengan sungguh-sungguh dalam memahami materi agar mencapai skor yang lebih tinggi sehingga prestasi belajar siswa dapat ditingkatkan.

Dalam teknik ini siswa dibiarkan menemukan sendiri atau mengalami proses mental itu sendiri, guru hanya membimbing dan memberikan arahan sebagai fasilitator agar peserta didik dapat mengasah sekaligus meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mereka melalui model pembelajaran *discovery learning* ini.

Pengalaman peneliti saat menerapkan model pembelajaran *discovery learning* di kelas eksperimen terasa ada kemajuan pada siswa dalam memahami materi dibandingkan dengan siswa kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan (tindakan), hal ini dibuktikan dengan adanya pencapaian nilai rata-rata prestasi belajar yang lebih baik pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol.

Output peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dapat dilihat dari cara mereka menjawab soal tes tertulis yang diberikan pada saat *posttest* salah satunya yaitu memiliki dan mampu

menghasilkan serta mengembangkan banyak pemikiran, ide gagasan dan jawaban dari sudut pandang yang berbeda, terbukti dari hasil akhir penilaian setelah diterapkannya model pembelajaran *discovery learning*, nilai rata-rata peserta didik pada kelas eksperimen setelah diterapkannya model pembelajaran *discovery learning* menunjukkan angka yang baik dan menunjukkan adanya peningkatan.

Pengujian hipotesis penelitian selanjutnya yaitu terdapat pengaruh *discovery learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Hipotesis ini diterima karena berdasarkan uji normalitas dan homogenitas pada data *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan nilai probabilitas atau signifikansi (*Sig.*) lebih besar dari 0,05 bahwa kedua kelas berdistribusi normal dan memiliki varians yang sama (homogen), selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan melihat nilai probabilitas atau signifikansi (*Sig.*) yang menunjukkan bahwa nilai probabilitas lebih kecil dari 0,05 pada uji-t (perbedaan rata-rata) data *posttest* kelas eksperimen. Dari output yang didapat hal tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa setelah menggunakan model pembelajaran *discovery learning*.

Peningkatan kemampuan berpikir kreatif yang menggunakan model pembelajaran discovery learning lebih baik dari pada siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional dengan pendekatan scientific.

Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dapat terlihat setelah diberikan perlakuan (tindakan) dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning*. Dalam hal ini, hasil yang diperoleh dari nilai signifikansi (*Sig.*) bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang menyatakan terdapat perbedaan rata-rata prestasi belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan.

Berdasarkan data yang diperoleh dapat dilihat dari pencapaian kemampuan berpikir

kreatif siswa. Diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa nilai probabilitas $<0,05$ dari uji t data *posttest* yaitu $0,000 < 0,00$, di kelas eksperimen dengan nilai rata-rata *pretest* 47,09 dan nilai rata-rata *posttest* 77,68, sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-rata *pretest* 40,06 dan nilai rata-rata *posttest* 54,18. Pada kawasan kemampuan berpikir kreatif, dilihat dari aspek *fluency* (kelancaran), *flexybility* (keluwesan), *originality* (keaslian), dan *elaboration* (keterincian) bahwa kelas eksperimen memiliki nilai lebih baik daripada kelas kontrol. Diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa nilai probabilitas $<0,05$ dari uji t data *posttest* yaitu $0,000 < 0,05$, dengan nilai rata-rata dikelas eksperimen pada *pretest* 47,09 dan nilai rata-rata *posttest* 77,68, sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-rata *pretest* 40,06 dan nilai rata-rata *posttest* 54,18. Hal ini disebabkan pada kelas eksperimen semua siswa berpartisipasi dengan aktif dalam proses pembelajaran, siswa lebih bersemangat untuk menyumbangkan ide atau pendapat individu untuk timnya, siswa yang belum paham mengenai materi dapat menghargai teman yang mengajarkannya (*peerteaching*), siswa memiliki tanggung jawab belajar yaitu untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok untuk belajar serta dalam mengerjakan tugasnya sehingga sikap individualistik pada kelas eksperimen tidak lagi berlaku.

Sesuai dengan yang telah diuraikan sebelumnya, bahwa model pembelajaran *discovery learning* dipakai untuk mengatasi kemampuan berpikir kreatif dalam belajar pada peserta didik, oleh karena itu kegiatan pembelajaran menggunakan model *discovery learning* lebih baik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Pada penelitian ini peneliti menggunakan tes terhadap masing-masing individu. Hal ini terlihat dari hasil penelitian yang menunjukkan terdapatnya peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* yang ditunjukkan dengan meningkatnya kemampuan

berpikir kreatif siswa seperti yang dikemukakan oleh Guilford.

Guilford menyatakan bahwa terdapat beberapa aspek dalam kemampuan berpikir kreatif diantaranya yaitu kelancaran berpikir (*fluency of thinking*) yaitu kemampuan untuk menghasilkan lebih banyak ide yang keluar dari pemikiran secara cepat. Dalam kelancaran berpikir yang perlu ditetapkan adalah kuantitas bukan kualitas, kemudian keluwesan berpikir (*flexibility*) yaitu kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide jawaban atau pertanyaan yang bervariasi, melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda dan mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran. Orang kreatif adalah orang yang luwes berpikir, selanjutnya elaborasi pikiran (*elaboration*) yaitu kemampuan mengembangkan gagasan dan menambahkan atau merinci detail-detail dari suatu objek gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik dan yang terakhir adalah keaslian berpikir (*originality*) yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik atau kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli.

Aspek-aspek tersebut yaitu meliputi empat aspek kelancaran, keluwesan, elaborasi, dan orisinalitas ditunjukkan oleh peserta didik melalui hasil tes setelah perlakuan menggunakan model pembelajaran *discovery learning*, ke empat aspek tersebut meningkat setelah pembelajaran menggunakan model pembelajaran *discovery learning* melalui langkah pembelajaran meliputi *simulation*, *problem statement*, *data collection*, *data processing*, *verification*, dan *generalization*, artinya bahwa model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui ke empat aspek dalam pembelajaran pokok bahasan perdagangan internasional.

SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian dan

pembahasan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa SMA pada mata pelajaran ekonomi pokok bahasan perdagangan internasional dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*.
2. Kemampuan berpikir kreatif siswa SMA dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* pada mata pelajaran ekonomi pokok bahasan perdagangan internasional lebih baik dari pada peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan metode konvensional pada mata pelajaran ekonomi pokok bahasan perdagangan internasional.

REFERENSI

- Ali, & Asrori. (2006). *Psikologi Remaja, Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arifin, Z. (2014). *Penelitian Pendidikan, Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2011). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Budimansyah, D. (2003). *Model Pembelajaran Berbasis Portofolio Ekonomi*. Bandung: Ganesindo.
- Gultom, S. (2014). *Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Kemdikbud.
- Hamalik, O. (2015). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdi, A. S. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublisher.
- Hidayat, A. (2017). *Begini Cara Pengujian Hipotesis Komparatif Dengan Uji T-Test Menggunakan Excel dan SPSS*. Bandung: Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Langlangbuana.
- Hidayat, A. (2017). *Begini Cara Pengujian*

- Validitas dan Realibilitas Instrumen Penelitian*. Bandung: Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Langlangbuana.
- Hidayat, A. (2017). *Cara Uji Normalitas dan Homogenitas*. Bandung: Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Langlangbuana.
- Hosnan. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Illahi, M. T. (2012). *Pembelajaran Discovery Strategy & Mental Vocational Skill*. Yogyakarta: Diva Press.
- Kurniasih, I., & Sani, B. (2014). *Implementasi Kurikulum 2013 Konsep dan Penerapan*. Surabaya: Kata Pena.
- Lestar, E. T. (2016). Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Upaya Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa. *Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Upaya Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa*.
- Munandar, U. (2004). *Kreativitas dan Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif, dan Bakat*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Munandar, U. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nazir. (2011). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Nurjanah, D. S. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Mts. *Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Mts*.
- Rudyanto, H. E. (2014). Model Discovery Learning dengan Pendekatan Saintifik Bermuatan Karakter untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Model Discovery Learning dengan Pendekatan Saintifik Bermuatan Karakter untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif*.
- Rusman. (2013). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Sani. (2014). *Pembelajaran Saintifik Untuk Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Santoso, S. (2014). *Panduan Lengkap SPSS Versi 20 Edisi Revisi*. Jakarta: Gramedia.
- Santoso, S. (2016). *Statistika Hospitalitas*. Yogyakarta: Deepublish CV Budi Utama.
- Saputra, R. (2017, December 7). *Tutorimaru*. Dipetik 2018, dari <http://tutorimaru.blogspot.com/2017/12/uji-gain-ternormalisasi.html?m=1>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: CV Alfabeta.
- Syah, M. (2016). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Wijaya, C. (2007). *Sarana Pengembangan Mutu Sumber Daya Manusia*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Winarno, & Ismaya. (2007). *Kamus Besar Ekonomi*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.