

SKRIPSI

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING*
TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN PPKn DI KELAS VII MTs INSAN
KAMIL NGGORANG KECAMATAN KOMODO
KABUPATEN MANGGARAI BARAT NTT
TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan dalam
memperoleh gelar sarjana strata 1 (S1) Pada program studi
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Fakultas Keguruan dan ilmu pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram**



Oleh :

**INDA RATNA SARI
NIM. 117130006**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
TAHUN AJARAN 2021**

HALAMAN PERSETUJUAN

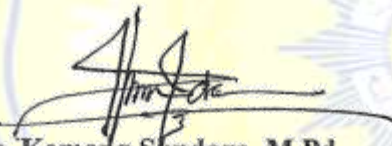
SKRIPSI

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING*
TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN PPKn DI KELAS VII MTs INSAN
KAMIL NGGORANG KECAMATAN KOMODO
KABUPATEN MANGGARAI BARAT NTT
TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

Telah memenuhi syarat dan disetujui
Sabtu, 07 Agustus 2021

Menyetujui,

Pembimbing I,



Drs. Komang Sundara, M.Pd.
NIP. 195604271986025001

Pembimbing II,



Aliahardi Winata, M.Pd
NIDN. 0814098601

Mengetahui:

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Ketua Program Studi,



Abdul Sakban, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0821128402

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING*
TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN PPKn DI KELAS VII MTs INSAN
KAMIL NGGORANG KECAMATAN KOMODO
KABUPATEN MANGGARAI BARAT NTT
TAHUN PELAJARAN 2020/2021

Skripsi atas nama Inda Ratna Sari telah dipertahankan di depan dosen penguji
Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram

Selasa, 10 Agustus 2021

Dosen Penguji :

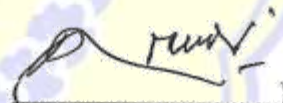
1. Drs. Komang Sundara, M.Pd (Ketua)
NIP. 195604271986025001



2. Aliahardi Winata, M.Pd (Anggota)
NIDN. 0814098601



3. Drs. H. Kamaluddin, SH.,M.Pd (Anggota)
NIP. 195612311985031012



Mengesahkan :

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram

Dekan,



Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.,Si.
NIDN. 0821078501

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : Inda Ratna Sari

NIM : 117130006

Alamat : Nggorang

Memang benar skripsi yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* terhadap Kreativitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKn di Kelas VII MTs Insan Kamil Nggorang Kecamatan Komodo Kabupaten Manggarai Barat NTT Tahun Pelajaran 2020/2021 adalah asli karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik di tempat manapun.

Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian sendiri tanpa bantuan pihak lain. Kecuali arahan bimbingan, jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Jika kemudian hari pernyataan ini terbukti tidak benar saya siap mempertanggungjawabkan termasuk bersedia meninggalkan keserjanaan yang diperoleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar dan tampak tekanan dari pihak manapun.

Mataram, 10 Agustus 2021
Yang Membuat Pernyataan



Inda Ratna Sari
NIM. 11713000



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN

Jl. K.H.A. Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat
Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : upt.perpusummat@gmail.com

SURAT PERNYATAAN BEBAS
PLAGIARISME

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : INDA RATNA SARI
NIM : 117130006
Tempat/Tgl Lahir : NGGORANG / 10 OKTOBER 1995
Program Studi : PPKn
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 085 333 753 316 / indaratnasari4324@gmail.com
Judul Penelitian :-

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PPKn DI KELAS VII MTs INSAN KAMIL NGGORANG KECAMATAN KOMODO KABUPATEN MANGGARAI BARAT NTT TAHUN PELAJARAN 2020/2021

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 46%

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari karya ilmiah dari hasil penelitian tersebut terdapat indikasi plagiarisme, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Dibuat di : Mataram

Pada tanggal : 02 September 2021

Penulis



INDA RATNA SARI
NIM.117130006

Mengetahui,

Kepala UPT Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos., M.A.
MIDN 0802048904



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN

Jl. K.H.A. Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat
 Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906
 Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : upt.perpusummat@gmail.com

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
 PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : INDA RATNA SARI
 NIM : 117130006
 Tempat/Tgl Lahir : NGGORANG 10 OKTOBER 1999
 Program Studi : PPKn
 Fakultas : FKIP
 No. Hp/Email : 085 333 953 716 / Indaraprasari.43246@gmail.com
 Jenis Penelitian : Skripsi KTI

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:
PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING
TERHADAP KREATIVIS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PPKn
DI KELAS Vd MTs IYSAH KAMIL NGGORANG KECAMATAN KOMODO
KABUPATEN MANGGARAI BARAT NTT TAHUN PELAJARAN 2020/2021

Segala tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Dibuat di : Mataram
 Pada tanggal : 07 September 2021

Penulis


 10000
 METER
 TEMPER
 6CCF0AJX355514302
INDA RATNA SARI
 NIM. 117130006

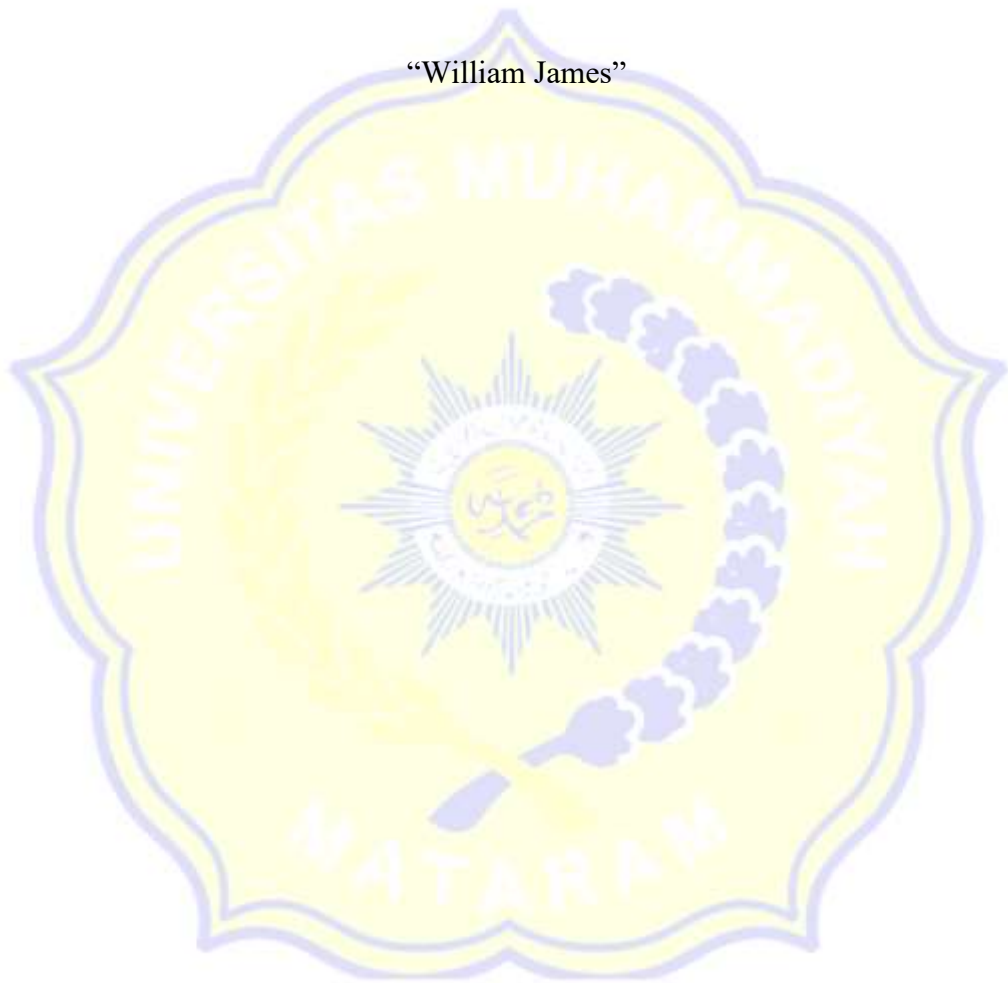
Mengetahui,
 Kepala UPT-Perpustakaan UMMAT


Iskandar, S.Sos.,M.A.
 NIDN. 0802048904

MOTTO

Jika Kamu Benar-Benar Ingin Melakukan Sesuatu
Kamu Akan Menemukan Cara
Jika Tidak, Kamu Akan Menemukan Alasan

“William James”



PERSEMBAHAN

Terimah kasi kepada Allah Swt atas berkah dan rahmatnya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi dengan tepat waktu sesuai dengan dengan engkau rencanakan.

1. Skripsi ini, kupersembahkan untuk kedua orang tua tercinta bapak Muhammad Yusuf dan ema Siti Hasna yang telah yang telah mengorbankan moril dan material, demi membiayai sekolah ananda. Terima kasih yang tiada terhingga atas kasih sayang dan do'a yang selalu menyertai langkah ananda
2. Skripsi ini ku persembahkan buat ade tercinta Cia Dan Muli yang telah memberikan doa dan dukungannya.
3. Skripsi ini kupersembahkan buat keluarga besar dari bapa dan ema (nene dan kakek ku di nngorang dan terang, bapa tua zenudin (almahum), mama tua nan, bapa sam, mama koe seri, bapa mutar, mama koe isa, dan sepupuku serta keluarga besar yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.
4. Terimakasih untuk almamaterku tercinta Universitas Muhammadiyah Mataram
5. Terimakasih kepada teman-teman seperjuangan dan seangkatan 2017 (PPKn)
6. Terimakasih kepada teman-teman saudara tapi tak sedarah keluarga besar kos putri hijau (inuk fitri, sumi, nur, cindri, ningsi dan de lia yang selalu mensupport saya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis hantarkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan taufik serta hidayah-Nya, sehingga skripsi yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* terhadap Kreativitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKn di Kelas VII MTs Insan Kamil Nggorang Kecamatan Komodo Kabupaten Manggarai Barat NTT Tahun Pelajaran 2020/2021”** ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S1) pada Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Jurusan Ilmu Pendidikan Sosial FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini, khususnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Drs. H. Arsyad Abd Gani, M.Pd., selaku rektor Universitas Muhammadiyah Mataram
2. Bapak Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram
3. Ayahanda Abdul Sakban, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram
4. Ayahanda Drs. Komang Sundara, M.Pd, selaku dosen pembimbing pertama
5. Ayahanda Aliahardi Winata, M.Pd., selaku dosen pembimbing kedua.
6. Bapak dan Ibu Dosen yang telah membekali ilmu pengetahuan selama kuliah

7. Kedua orang tua saya yang tiada henti-hentinya memberikan dorongan agar segera menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Dan semua pihak yang tidak mungkin disebutkan satu persatu yang turut berpartisipasi dalam proses penyusunan skripsi ini.

Dengan segala bantuannya semoga Allah SWT membalas semua kebaikannya, akhirnya kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan masyarakat khususnya mahasiswa.

Mataram, 10 Agustus 2021

Inda Ratna Sari

NIM. 117130006

Inda Ratna Sari, 2021. **Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* terhadap Kreativitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKn di Kelas VII MTs Insan Kamil Nggorang Kecamatan Komodo Kabupaten Manggarai Barat NTT Tahun Pelajaran 2020/2021.** Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram

Pembimbing I : Drs. Komang Sundara, M.Pd

Pembimbing II : Aliahardi Winata, M.Pd

ABSTRAK

Pembelajaran PPKn di SMP/MTs siswa dituntut untuk menemukan konsep-konsep, oleh karena itu pembelajaran PPKn dibutuhkan kreativitas belajar siswa dengan cara memanfaatkan rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran PPKn. Salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning*. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *discovery learning* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran ppkn di kelas VII MTs Insan Kamil Nggorang Kec. Komodo Kabupaten Manggarai Barat NTT Tahun 2020/2021.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif, dengan pendekatan studi eksperimen. Studi eksperimen yang digunakan adalah *study pre eksperimen* dengan desain *one group pretest-posttest*. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu angket dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji t_{test} .

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perhitungan diperoleh dalam penelitian ini adalah 6,338 dengan nilai t_{tabel} dengan taraf signifikan 5 % dan $N = 17$ adalah 1,333 jadi berarti hasil penelitiannya signifikan. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas VII MTs Insan Kamil Nggorang Kecamatan Komodo Kabupaten Manggarai Barat NTT Tahun Pelajaran 2020/2021.

Kata kunci: *Discovery Learning dan Kreativitas Belajar Siswa*

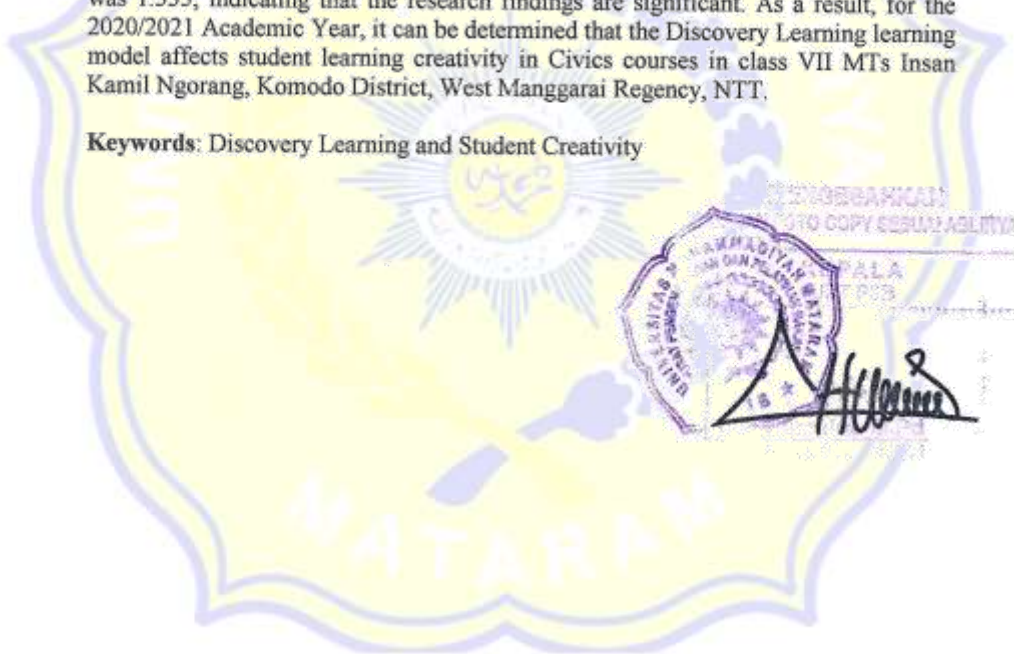
Inda Ratna Sari, 2021. The Effect of the Discovery Learning Model on Student Creativity in Civics Subjects in Class VII MTs Insan Kamil Nggorang, Komodo District, West Manggarai Regency, East Nusa Tenggara 2020/2021 Academic Year. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram

Consultant I : Drs. Komang Sundara, M.Pd
Consultant II : Aliahardi Winata, M.Pd

ABSTRACT

Civics learning in SMP/MTs necessitates students to discover the concepts. Civics learning necessitates student learning creativity by harnessing students' interests. One of them is using the discovery learning methodology. This research aimed to see how discovery learning models affected student creativity in Civics classes at Insan Kamil Nggorang Kec. NTT in 2020/2021 in Komodo, West Manggarai Regency. Quantitative research with an experimental study technique was applied in this work. Moreover, a pre-experimental study with a one-group pretest-posttest design was employed as the experimental study. Questionnaires and documentation are used to collect data in this study. The t-test was used to analyze the data. The results showed that the calculation reached in this study was 6.338 with an r-table value of 5% significance and $N = 17$ was 1.333, indicating that the research findings are significant. As a result, for the 2020/2021 Academic Year, it can be determined that the Discovery Learning learning model affects student learning creativity in Civics courses in class VII MTs Insan Kamil Ngorang, Komodo District, West Manggarai Regency, NTT.

Keywords: Discovery Learning and Student Creativity



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAM PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
MOTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xii
.....	xii
i	
DAFTAR GAMBAR.....	xi
.....	xi
v	
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	
1	
1.2. Rumusan Masalah	
5.....	
1.3. Tujuan Penelitian	5

1.4. Manfaat Penelitian	5
-------------------------------	---

BAB II. KAJIAN PUSTAKA

2.1. Penelitian yang Relevan.....	7
2.2. Kajian Pustaka	10
2.2.1. Pengertian <i>Discovery learning</i>	10
2.2.2. Ciri dan Karakteristik Model Pembelajaran <i>Discovery learning</i>	11
2.2.3. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran <i>Discovery learning</i>	12
2.2.4. Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Discovery learning</i>	13
2.2.5. Pengertian Kreativitas Belajar Siswa.....	14
2.2.6. Faktor-faktor Kreativitas Belajar	15
2.2.7. Ciri-Ciri Kreativitas Belajar	16
2.2.8. Jenis-jenis Kreativitas Belajar	18
2.2.9. Aspek-Aspek Kreativitas Siswa	18
2.2.10. Pengertian Mata Pelajaran PPKn	19
2.2.11. Tujuan Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan.....	23
2.2.12. Ruang Lingkup PPKn.....	25
2.3. Kerangka Berpikir	25
2.4. Hipotesis Penelitian	27

BAB III. METODE PENELITIAN

3.1. Rancangan Penelitian.....	28
3.2. Lokasi dan Waktu Penelitian	29
3.3. Populasi dan Sampel	29
3.4. Teknik Pengumpulan Data.....	30
3.5. Variabel Penelitian.....	32
3.6. Instrumen Penelitian	34
3.7. Teknik Analisis Data	37

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Data.....	40
4.2 Analisa Data	43
4.3 Pembahasan.....	47

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

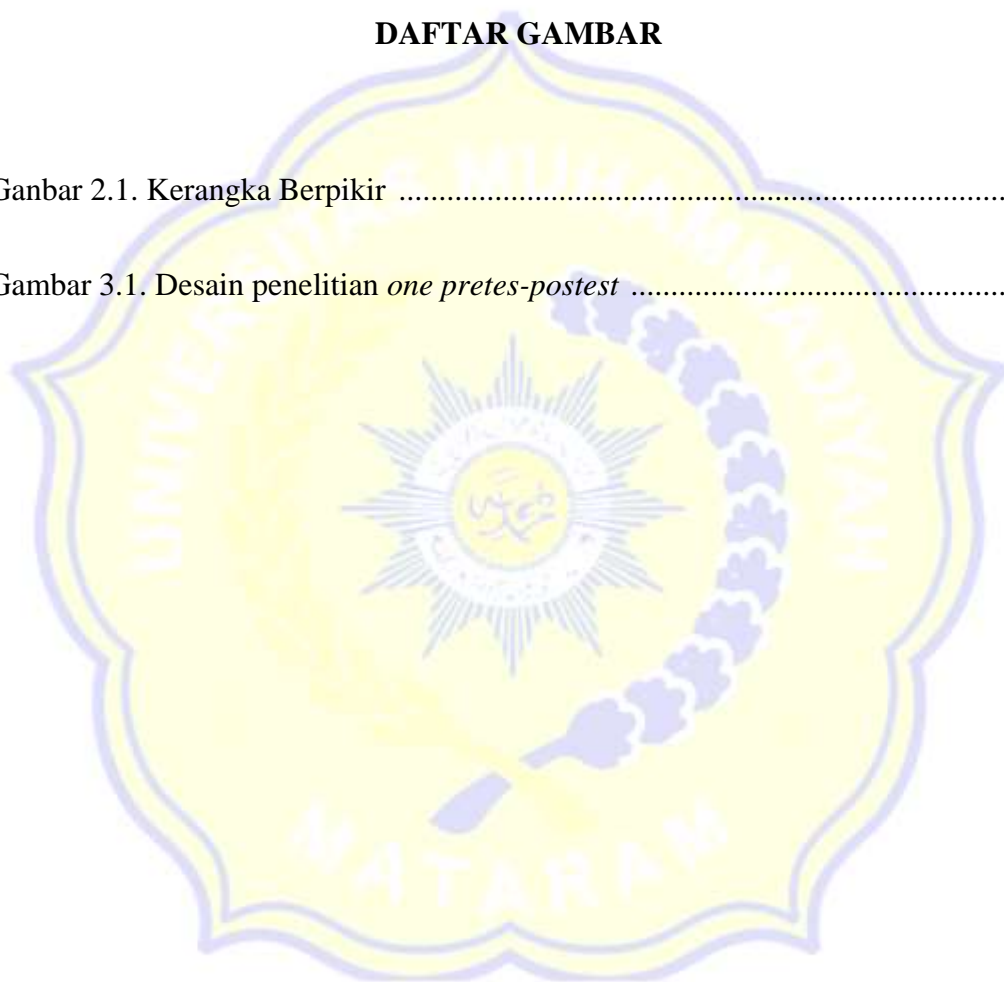
5.1 Simpulan	50
5.2 Saran	50
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN-LAMPIRAN	55

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Kreativitas Belajar Siswa.....	34
Tabel 2. Hasil Uji Validitas.....	36
Tabel 3. Data Distribusi Kelompok Kreatifitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn di Kelas VII MTs Insan Kamil Nggorang Kecamatan Komodo Kabupaten Manggarai Barat NTT Tahun Pelajaran 2020/2021 <i>Pre Test</i>	40
Tabel 4. Data Distribusi Kelompok Kreatifitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn di Kelas VII MTs Insan Kamil Nggorang Kecamatan Komodo Kabupaten Manggarai Barat NTT Tahun Pelajaran 2020/2021 <i>Post Test</i>	42
Tabel 5. Uji Hipotesis Kreatifitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn di Kelas VII MTs Insan Kamil Nggorang Kecamatan Komodo Kabupat Manggarai Barat NTT Tahun Pelajaran 2020/2021.....	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka Berpikir	26
Gambar 3.1. Desain penelitian <i>one pretes-postest</i>	28



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

Lampiran 1.	Surat Izin Penelitian dari Fakultas	56
Lampiran 2.	Surat Keterangan Penelitian dari MTs. Insan Kamil Nggorang ...	57
Lampiran 3.	Instrumen Uji Coba Penelitian	58
Lampiran 4.	Instrumen Penelitian	61
Lampiran 5.	Uji Validitas Angket	64
Lampiran 6.	Uji Reliabilitas Angket.....	69
Lampiran 7.	Nilai Interval dan Range.....	71
Lampiran 8.	Distribusi Jawaban Siswa Pre Test dan Post Test	72
Lampiran 9.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	74
Lampiran 10.	Silabus Pembelajaran.....	77
Lampiran 11.	Foto Kegiatan Siswa.....	85



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Undang – Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang tujuan pendidikan nasional “bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan menjadi warga negara yang baik.

Pendidikan mempunyai peran penting dalam menentukan kemajuan dari suatu bangsa. Melalui pendidikan seseorang juga dapat megubah pola pikirnya. Pendidikan akan memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk memperoleh kesempatan, harapan dan pengetahuan agar mereka dapat hidup secara lebih baik lagi. Pendidikan bisa menjadi kekuatan untuk melakukan perubahan menuju suatu kondisi yang lebih baik. pendidikan bisa dilihat dari segi kurikulum, metode, model pembelajaran serta teori bersifat dinamis yang sewaktu-waktu dapat berubah sesuai dengansituasi dan keadaan yang adadi masyarakat.

Namun, sampai saat ini, masalah paling serius di bidang pendidikan adalah masalah proses pembelajaran, khususnya di bidang Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Hal ini terlihat dalam pembelajran PPKn masih didominasi sistem pendidikan konvesional pendidikan.

Dalam KBM (kegiatan belajar mengajar) Seorang guru tidak dapat membangkitkan semangat belajar siswa dalam pembelajaran PKn khususnya,

sehingga siswa merasa bosan dalam proses pembelajaran. Materi pelajaran dengan kondisi kehidupan para siswa yang tidak kontekstual, lebih memberikan kemampuan menghafal bukan kreativitas belajar (Budimansyah dan Kumalasari, 2008).

Salah satu model yang dapat digunakan dalam pembelajaran PPKn yaitu model pembelajaran *discovery learning*.

Menurut Sani (dalam Doni, 2017:261).menyatakan bahwa

Pembelajaran *discovery learning* yaitu pembelajaran kognitif yang menuntut guru untuk menciptakan situasi yang dapat membuat siswa belajar aktif untuk menemukan pengetahuan serangkaian data tau informasi yang diperoleh melalui upaya menemukan konsep melalui serangkaian data atau informasi yang diperoleh melalui pengamatan atau percobaan, pembelajaran penemuan merruapak sendiri melalui metode pembelajaran kognitif yang menuntut guru untuk lebih kreatif menciptakan situasi yang dapat membuat siswa belajar aktif untuk menemukan pengetahuan sendiri.

Pengaplikasian contoh pembelajaran *discovery learning* bisamengubah kondisi belajar pasif menjadiyang aktif dan kreatif (HariyantodanSuryono, 2016: 89). Melalui model pembelajaran penemuan atau *discovery* setiap siswa dibimbing agar bisa mencari dan menjawab atau menemukan materi yang lagi dipelajarimelalui contohpembelajaranpenemuan.

Oleh karena itu, siswa-siwi diajarkan untuk berkreaitif dalam mencari materi atau jawaban materi yang sedang dipelajari. Sebaliknya, guru berperan terbatas pada fasilitator atau pembimbing dalm proses pembelajaran.Sama halnya apa yang dikatakan Hamalik (dalam Ilahi, 2012:29) “*Discovery* ialah suatu proses pembelajaran yang menitikberatkan pada pengembangan kemampuan siswa-siswi secara intelektual ingin tahu untuk memahami

berbagai masalah yang akan disajikan, memungkinkan mereka untuk mengidentifikasi generalisasi atau konsep tertentu yang bisa diterapkan di kelas.” disaat siswa-siswi diikuti sertakan langsung dalam mendapatkan pengalaman dan pengetahuannya, hasilnya akan jauh lebih bagus. Dalam hal ini setiap anak didik akan lebih percaya diri saat belajar dan mereka akan lebih memberikan kesan dan makna pengalaman selama pelaksanaan pembelajaran. Menurut Munandar (2016:35) kreatif ialah berpikir luwes, Berpikir lancar, berpikir original, berpikir elaborasi merupakan kreativita belajar siswa yang akan dikembangkan dalam pembelajaran

Hal ini disebabkan oleh kenyataan bahwa model pembelajaran *discovery* memiliki seperangkat alat yang bisa digunakan untuk membantu siswa yang kreatif belajar lebih efektif. Menurut Munandar (2016:36), tahapan-tahapan tersebut di atas terdiri dari orientasi atau menemukan masalah, serta merumuskan masalah. Siswa mengetahui dua kreatif indikator yaitu lancar dan luwes pada tahapan ini. Kemudian, dengan menggunakan percobaan atau metode pembelajaran lainnya, merencanakan pemecahan masalah dilakukan. Siswa dilatih untuk lebih kreatif pada tahap ini. Siswa melakukan percobaan dan kemudian merencanakan pemecahan masalah. Siswa dilatih pada tahap melakukan eksperimen untuk memiliki kreativitas belajar yang tinggi dalam proses pembelajaran. Terakhir, siswa bisa melakukan analisis terhadap data yang telah mereka kumpulkan. Siswa berpikir lancar, luwes, dan elaboratif pada tahapan ini. Siswa akan diminta agar bisa menyimpulkan hasil

percobaan dari percobaan yang telah mereka buat setelah melakukan analisis data.

Berdasarkan survei awal pada tanggal 10 September tahun 2020, di MTs Insan Kamil Nggorang, melalui wawancara dengan salah satu murid bernama Sri Mulyani, menyatakan bahwa kreativitas belajar dalam mata pelajaran PPKn tidak terlalu menonjol dalam diri siswa, sebab guru kurang begitu dapat memfasilitasi, guru hanya memberikan materi pelajaran dengan ceramah tanpa memberikan kesempatannya kepada para setiap siswa untuk ikut aktivitas dalam proses pelajaran. Kreativitas belajar siswa perlu ditingkatkan dengan cara memberikan kesempatan dan fasilitas bagi siswa untuk bisa mengembangkan kreativitas belajarnya.

Dalam pembelajaran PPKn di SMP/MTs siswa-siswi dituntut untuk dapat menemukan konsep-konsep, jadi karena itu pembelajaran PPKn dibutuhkan kreativitas belajar siswa dengan cara memanfaatkan rasa ingin tahu siswa terhadap mata pembelajaran PPKn. Menurut Azrah, (2003: 9) pendidikan PPKn adalah sebuah program yang bertujuan utama untuk membimbing warga Negara menuju ke arah yang lebih baik menurut kriteria juga ukuran dalam pembukaan undang-undang 1945.

Berdasarkan apa yang tertera dalam latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk meneliti masalah pengaruh model pembelajaran *discovery learning* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran ppkn di kelas VII MTs Insan Kamil Nggorang Kecamatan Komodo Kabupaten Manggarai Barat NTT Tahun Pelajaran 2020/2021.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan apa yang telah dijelaskan dalam latar belakang di atas maka rumusan masalahnya yaitu Bagaimana pengaruh model pembelajaran *discovery learning* terhadap kreatifitas belajar siswa pada mata pelajaran ppkn di kelas VII MTs Insan Kamil Nggorang Kecamatan Komodo Kabupaten Manggarai Barat NTT Tahun Pelajaran 2020/2021?

1.3 Tujuan

Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *discovery learning* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran ppkn di kelas VII MTs Insan Kamil Nggorang Kec.Komodo Kabupaten Manggarai Barat NTT Tahun 2020/2021.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Secara Teoritis

Hasil penelitian diharapkan bisa menemukan pengetahuan baru untuk proses pembelajaran, sehingga bisa menjadi masukan dan mengkaji lebih luas tentang pengaruh model pembelajaran *discovery learning* pada pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) terhadap kreativitas belajar belajar siswa.

1.4.2 Secara Praktis

- 1) Bagi Siswa
 - a) Meningkatkan semangat belajar siswa-siswi pada mata pelajaran ppkn, sehingga ppkn menjadi lebih menarik untuk di pelajari

- b) Melati siswa-siswi dalam meningkatkan daya kritis siswa dalam pembelajaran pkn
- c) Pembelajaran dirasa lebih menarik karena pembelajaran berlangsung dalam kondisi yang nyaman dan situasi yang menyenangkan.

2) Bagi Guru

- a) Guru mengembangkan dan menciptakan pembelajaran yang terampil dan inovatif dalam proses pembelajaran
- b) Sebagai sarana guru memecahkan kendala yang ditemui dalam pembelajaran PPKN di MTs INSAN KAMIL NGGORANG dengan solusi yang kreatif dan inovatif.
- c) Guru menjadi lebih terampil, kreatif, dan inovatif dalam setiap pelajaran PPKn

3) Bagi Sekolah

- a) Hasil dari penelitian ini bisa memperkaya dan melengkapi output-output penelitian yg sudah diteliti oleh sang pengajar atau guru-guru lain.
- b) Memberikan masukan untuk sekolah dalam rangka perubahan proses pembelajaran PPKn agar dapat meningkatkan daya kritis siswa dalam meningkatkan kreatifitas siswa-siswi.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Yang Relevan

Penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran *discovery learning* pernah diteliti oleh beberapa peneliti, diantaranya:

- 2.1.1** Ariska (2016), Pengaruh model pembelajaran *discovery learning* ditinjau dari prestasi belajar matematika siswa kelas VII SMPN 15 Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016.

Jenis penelitian adalah penelitian kuantitatif. Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel yang dilakukan secara *purposive sampling*, dan yang terpilih sebagai subjek penelitian ialah kelas VII F. Teknik analisis yang digunakan adalah uji satu arah dengan taraf signifikansi $\alpha=0,05$.

Hasil akhir penelitian menunjukkan bahwa uji Kolmogorov-smirnov kelas eksperimen nilai $\text{sig}, = 0,068 > 0,05$ uji Kolmogorov-smirnov kelas eksperimen nilai $\text{sig}, = 0,068 > 0,05$ uji Kolmogorov-smirnov kelas eksperimen ini mengacu pada data dari distribusi normal dari kelas eksperimen. Selain itu, dengan menggunakan uji t satu arah diperoleh $T_{hitung} = 4,92 > t_{tabel} = 2,03$ yang artinya model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan prestasi belajar matematika.

Persamaan dalam penelitiannya ialah keduanya menggunakan model *discovery learning*. Selain itu, penelitian ini menggunakan kedua metode

penelitian kuantitatif. Perbedaan peneliti sekarang dengan peneliti sebelumnya ialah terletak pada variabel yang diteliti.

2.1.2 Syarafiah (2018).Pengaruh model pembelajaran *discovery learning* terhadap belajar menulis kretatif cerita fantasi kelas VII SMPN 2 PAJO Kabupaten dompu Tahun Ajaran 2017/2018.

Penelitian ini ialah merupakan penelitian kuantitatif yang menggunakan desain eksperimen semu atau eksperimen total. Data dari tes menulis kreatif cerita fantasi dalam eksperimen ini. Untuk mengetahui keberhasilan suatu pembelajaran keterampilan menulis kreatif cerita fantasi menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dan pembelajaran kemandirian. Pembelajaran mandiri di kelas eksperimen dan konvensional tidak jauh berbeda, namun ada beberapa perbedaan yang dapat dikembangkan, antara lain pengaruh model *discovery learning* dan kemandirian belajar siswa.

Persamaan dalam penelitian ini yaitu keduanya menggunakan model *discovery learning*. Perbedaannya adalah penelitian yang dilakukan oleh ahli saraf mengukur variabel kemampuan menulis cerita fantasi, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu kreativitas belajar siswa.

2.1.3 Wahyuni (2013), Pengaruh penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media *flashcard* terhadap kemampuan kognitif peserta didik pada materi system organisasi kehidupan kelas VII SMP Negeri Indralaya Utara. Penelitian ini meruoakan metode *pre-experimen* dengan *desainone grup pretest-posttttest*. Tehnik pengambilan sampel yang dilakukan dengan tehnik purposive purposive sampling. Pengambilan data

tes kognitif dilakukan pada peserta didik kelas VII B dengan jumlah peserta didik 32 orang. Uji-t menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kepercayaan 95%. Hal ini berdasarkan nilai rata-rata kognitif yang ditolak pada tes awal 38,41 dan tes akhir 81,41, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dengan bantuan media *flashcard* terhadap Kelas kehidupan materi sistem organisasi

Persamaan dalam penelitiannya ialah keduanya menggunakan model pembelajaran *discovery learning*. Perbedaan penelitian sekarang sama peneliti sebelumnya adalah media *flashcard* terhadap kemampuan kognitif sedangkan penelitian yang sekarang melakukan penelitian variabel yang diukur berbeda.

2.2 Kajian Pustaka

2.2.1 Pengertian *Discovery Learning*

Takdir (2012:29) menyatakan bahwa *discovery* ialah proses pembelajaran yang menitik berat pada mental intelektual anak didik dalam memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi, sehingga menemukan suatu konsep yang dapat diaplikasikan. Sebaliknya menurut Jerome S. Bruner (dalam Doni, 2017:258). *Discovery learning* ialah kegiatan belajar mendorong siswa untuk bertanya dan menyimpulkan dari pendapat berdasarkan pengalaman dan aktivitas minimal.

Penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa *discovery* merupakan model pembelajaran yang menitikberatkan pada penemuan siswa dalam

memecahkan masalah atau menyelesaikan tugas dari guru. Model ini lebih menekankan pentingnya pemahaman suatu konsep dalam pembelajaran dengan keterlibatan antara siswa-siswa secara aktif dalam setiap proses pembelajaran.

Discovery learning ialah model untuk mengembangkan pembelajaran siswa aktif dengan cara mencari, membeli sendiri, maka hasilnya akan setia dan tahan lama dalam ingatan dan tidak akan dilupakan oleh siswa. Melalui pembelajaran penemuan, anak juga dapat belajar memecahkan masalahnya sendiri.

Selama pembelajaran, setiap siswa diberi tugas untuk mengidentifikasi, mentransformasikan semua informasi yang kompleks, membandingkan informasi baru dengan informasi yang sudah mereka ketahui, dan menyelesaikan pengembangan untuk membuat informasi.

2.2.2 Ciri dan Karakteristik Model Pembelajaran *Discovery learning*

Tiga ciri utama belajar dengan Model Pembelajaran *Discovery learning* yaitu (1) mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan dan menggeneralisasi pengetahuan; (2) berpusat pada peserta didik; (3) kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru atau pengetahuan yang sudah ada (Takdir, 2012:79).

Karakteristik dari Model Pembelajaran *Discovery learning* (Kasim, 2017:25).) Peran guru sebagai pembimbing; b) Peserta didik belajar secara aktif sebagai seorang ilmuwan; c) Bahan ajar disajikan dalam bentuk

informasi, dan peserta didik membandingkan, mengkategorikan, menganalisis, serta membuat kesimpulan.

Penjelasan diatas dapat disimpulkan ciri dan karakteristik seorang guru diharapkan harus mampu memberikan stimulus yang bagus kepada siswa sehingga dapat membuka atau merangsang otak siswa dalam memecahkan atau menjawab soal atau pertanyaan, dan siswa juga dituntut untuk lebih aktif dalam pembelajaran serta siswa harus mampu mengutarakan jawabanya dan mampu membuat kesimpulan.

2.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Discovery learning*

2.2.3.1 Kelebihan model pembelajaran *discovery learning*

Kelebihan Penerapan Model Pembelajaran *Discovery learning* Suherman, dkk(2001:179) sebagai berikut:

- a. Membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan belajar dan proses kognitif. Usaha penemuan ini merupakan kunci dalam proses ini, seseorang tergantung bagaimana cara belajarnya.
- b. Menyebabkan siswa mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akal nya dan motivasinya sendiri.
- c. Metode ini dapat membantu siswa memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lainnya.
- d. Berpusat pada siswa-siswi dan guru berperan sama-sama aktif mengeluarkan gagasan-gagasan. Bahkan gurupun dapat bertindak sebagai siswa-siswi, dan sebagai peneliti di dalam situasi diskusi.
- e. Mendorong siswa berpikir dan bekerja atas inisiatif sendiri. Dapat mengembangkan bakat dan kecakapan individu. ambil sesuai kebutuhan.

2.2.3.2 Kekurang Model Pembelajaran *Discovery learning*

Kekurangan model pembelajaran *discovery learning* diungkapkan oleh Suherman, dkk(2001:179) sebagai berikut:

- a. Metode ini banyak menyita waktu dan tidak menjamin siswa semangat mencari pemuan-penemuannya.
- b. Tidak setiap guru memiliki selera atau kemampuan untuk mengajar dengan menggunakan model penemuan.
- c. Tidak setiap anak dapat melakukan suatu penemuan. Jikabimbingan guru tidak sesuai dengan kesiapan intelektual siswa, ini dapat merusak srtuktur pengetahuannya, jua bimbingan yang banyak dapat mematiak inisiatifnya.
- d. Model ini tidak dapat digunakan untuk mengajarkan tiap topik.
- e. Kelas yang banyak muridnya akan sangat merepotkan guru dalam memberikan bimbingan dan pengarahan beralajar dengan metode penemuan.

2.2.4 Langkah-langkah Operasional Implementasi Model Pembelajaran

Discovery learning

Menurut Bruner(Dalam Doni, 2017:261), langkah-langkah Dalam

Mengaplikasikan model *discovery learning* di kelas sebagai berikut:

- 1) Menentukan tujuan pembelajaran, yaitu seorang guru harus bisa menentukan tujuan pembelajaran yang akan dicapai sebelum melakukan pembelajaran.
- 2) Mengidentifikasi karakteristik semuapeserta didik (kemampuan awal, minat, gaya belajar, dan lain sebagainya), yaitu seorang guru harus memahami karakter dari setiap siswa-siswanya, supaya dalam penyampaian materi bisa di sesuaikan dengan kemampuan siswa
- 3) Memilih materi pelajaran yaitu seorang guru sebelum memulai pembelajaran mata pelajaran apa yang akan di berikan keada siswa.
- 4) Menentukan topik-topik yang harus dipelajari peserta didik secara induktif (dari contoh-contoh generalisasi), yaitu seorang guru harus menyiapkan topik-topik yang bisa di pahami oleh siswa (dari contoh-contoh generalisasi).
- 5) Mengembangkan bahan-bahan belajar yang berupa contoh-contoh, ilustrasi, tugas dan sebagainya untuk dipelajari siswa peserta didik yaitu seorang guru harus mampu mengembangkan bahan ajar agar supaya siswa tidak bosan dalam proses pembelajaran.
- 6) Mengurutkan topik-topik pelajaran mulai dari yang sederhana hingga ke kompleks, dari yang konkret ke abstrak, atau dari tahap enaktif, ikonik sampai ke simbolik yaitu seorang guru harus mampu mengtur topik-topik pelajaran mulai dari yang paling muda sampai yang paling susah.
- 7) Penilaian proses dengan hasil belajar siswa peserta didik yaitu seorang guru melakukan penilaian hasil belajar siswa-siswi untuk mengukur sejauh manah tingkat keberhasilan dari pembelajaran

yang suda dilakukan untuk menyukur sejauh manah tingkat keberhasilan dari pembelajaran yang suda dilakukan.

Penjelasan diatas dapat disimpulkan lankah-langkah operasional *discovery learning* adalah dimana guru harus mapu membuat RPP atau perangkat pembelajaran, memahami karakter serta kemampuan dari setiap siswa sehingga guru dapat memilih topik/materi yang akan dibahas dan mengembangkan materi atau bahan ajar yang sesuai dengan kempaun dari siswa dan membuat siswa tidak memiliki rasajenuh dengan bahan ajar yang dibawakan serta guru harus mampu meningkat daya kreatif belajar siswa dalam pembelajaran.

2.2.5 Pengertian Kreativitas Belajar Siswa

Kreativitas berasal dari bahasa Inggris "*to create*," dengan berarti menyusun atau membuat sesuatu yang berbeda, dalam hal bentuk, susunan, atau gaya dari orang yang umum dikenal. Kreativitas merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia yaitu kebutuhan aktualisasi diri (*self-actualization*), dan merupakan kebutuhan tertinggi bagi manusia (Munandar, 2016:28).

Menurut Utami, (20117:96) krativitas yaitu kemampuan merefleksikan ide, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan anak dalam mendeskripsikan/menciptakan, mengembangkan, dan merinci sesuatu.

Menurut Surya, (2017:724) krativitas ialah proses yang mencerminkan dengan kelancaran, kelenturan, fleksibilitas, keaslian atau orisinalitas dapat dipandang sebagai ke aslian atau orientitas berpikir, mampu untuk merinci suatu gagasanpokok.

Sebagaimana dijelaskan di atas, kuncinya adalah kemampuan menciptakan sesuatu yang baru di dalamnya agar bisa menghasilkan suatu objek atau ide yang baru, sedangkan belajar ialah kegiatan yang akan dilakukan siswa dalam kegiatan belajar memperhatikan keterampilan menulis, menyimak, mendengarkan, menggambar, berlatih, dan lain-lain.

2.2.6 Faktor-faktor kreativitas belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi kreatifitas siswamenurut Tirtarahrdjha,(2011:8) adalah sebagai berikut

1. Jenis kelamin

Anak laki-laki memiliki kreatifitas yang tinggi dari anak perempuan. Hal ini disebabkan karena peredaan perlakuan terhadap anak laki-laki, dimana mereka beri kesempatan mandiri dan didesak guru atau orang tua untuk menunjukkan orisinalitas, inisiatif, kebebasan berpikir, dan bertingkah laku kreatif daripada anak perempuan.

2. Status sosial ekonomi

Anak dari kelompok sosial ekonomi yang tinggi cenderung lebih kreatif dari pada anak kelompok sosial yang lebih rendah karena memperoleh kesempatan dan pengalaman dan pengetahuan.

3. Urutan kelahiran

Anak-anak dari urutan kelahirannya yang berbeda menunjukkan tingkatan kreatifitas yang berbeda pula, seperti anak dari berbagai urutan kelahiran yang berbeda.

4. Lingkungan kota dan desa

Anak dari lingkungan perkotaan cenderung lebih kreatif dari anak lingkungan pedesaan.

5. Intelegensi

Anak pandai menunjukkan kreatifita lebih tinggidari yang kurang pandai.

Penjelasan diatas disimpulkan bahwa anak laki-laki yang status sosial ekonominya baik dan urutan kelahiran pertama dalam keluarga kecil yang berada dilingkungan perkotaan dan anak tersebut berintegalitas tinggi. Anak tersebut mempunyai kreatifitas yang lebih tinggi.

Menurut Slameto (2018:154), menyatakan ada beberapa hal yang perlu diperhatikan didalam mengembangkan kreativitas yaitu meliputi:

1. Sikap individu

Guru perlu membantu siswa mengembangkan kesadaran diri yang positif dan menjadikan siswa sebagai individu yang seutuhnya dengan konsep diri yang positive, sehingga siswa dapat memecahkan masalah-masalah yang dihadapi secara aktif.

2. Kemampuan dasar yang paling utama.

Memiliki beragam kemampuan berpikir pemecahan masalah misalnya:

- a. Tahap permasalahan
- b. Memilih masalah yang perlu dipecahkan
- c. Informasi dan sumber-sumber yang mendukung
- d. Antisipasi kemungkinan yang terjadi
- e. Mengambil keputusan.

3. Teknik-teknik yang digunakan

Teknik yang diperlukan untuk mengembangkan kreativitas adalah yaitu sebagai berikut:

- a. Pendekatan inquiry (penelitian) untuk meningkatkan fungsi intelegensi siswa.
- b. Sumbang saran untuk membantu siswa mengemukakan gagasan-gagasan.
- c. Penghargaan terhadap siswa-siswa yang berprestasi.

Penjelasan diatas dapat disimpulkan cara mengembangkan kreativitas yaitu seorang guru harus selalu aktif dalam mengembangkan kesadaran diri yang positif kepada siswa dari diri sendiri siswa harus mempunyai kemampuan berpikir yang bagus. Kemudian guru melakukan pendekatan sumbang saran, motivasi, dan memberikan penghargaan kepada siswa sehingga mendorong siswa untuk berpikir kreatif.

2.2.7 Ciri-Ciri Kreativitas Belajar

Menurut Slameto (2018:145) Ciri-ciri kreativitas belajar yaitu: 1) Keinginan yang cukup besar, 2) Terbuka terhadap pengalaman baru, 3) Berpandangan jauh, 4) Keinginan untuk mencari dan meneliti, 5) Cenderung

berdedikasi dan aktif dalam melaksanakan tugas. , 6) Cenderung memiliki jawaban yang luas dan memuaskan, 7) Memiliki dedikasi dan aktif dalam mengoreksi tugas, 8) Berpikir fleksibel, 9) Merespon pertanyaan yang diajukan, dan cenderung memberikan jawaban yang lebih banyak, 10) Mampu membuat analisis dan sintesa , 11) Memiliki jiwa bertanya dan meneliti, 12) Memiliki daya abstraksi yang baik, 13) Memiliki latar belakang membaca yang baik.

Penjelasan di atas dapat menjamin bahwa anak-anak kreatif biasanya cukup mandiri dan memiliki kepercayaan diri, mereka lebih berani mengambil risiko, tetapi dengan tanggung jawab anak-anak ini. Mereka tidak terlalu memuji kritikan dan selalu mengutarakan pendapatnya meski diincar orang lain. karena orang yang inovatif berani tampil beda.

Menurut Utami, (2017:725), Ciri-ciri siswa yang memiliki kreativitas adalah sebagai berikut: 1) Memiliki daya imajinasi yang kuat, 2) Memiliki inisiatif, 3) Berani berpikir, 4) Bebas dalam berpikir, 5) Ingin tahu, 6) Selalu ingin mendapatkan pengalaman baru, 7) Percaya pada diri sendiri, 8) Berani mengambil resiko, 9) Penuh semangat, 10) Keberanian (tidak ragu-ragu dalam mengemukakan pendapat meskipun dikritik dan berani mempertahankan pendapat yang menjadi keyakinannya)

Penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa siswa dapat disebutkan kreatif jika mempunyai daya insiatif yang tinggi sehingga tercipta percaya diri penuh semngat, dan yakin dalam meraih apa yang siswa inginkan.

2.2.8 Jenis-jenis kretivitas belajar

Menurut Nasution (2014:150), jenis kreativitas belajar meliputi:

- 1) *Visual activities* yaitu kegiatan yang ada kaitannya dengan melihat atau memperhatikan, seperti membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, dan lainnya.
- 2) *Oral activities* yaitu kegiatan yang ada kaitannya dengan lisan seperti: berbicara, merumuskan, bertanya, memberi saran, wawancara diskusi dan lain sebagainya.
- 3) *Listening activities*, yaitu kegiatan ini berhubungan dengan mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, music, pidato, dan lainnya.
- 4) *Writing activities* yaitu kegiatan ini ada hubungannya dengan menulis seperti menulis , karangan, laporan dan sebagainya.
- 5) *Drawing activities* yaitu suatu kegiatan yang ada hubungannya menggambar, yaitu membuat grafik, menggambar peta, menggambar atlas, dan lainnya.
- 6) *Motor activities* yaitu sebuah kegiatan yang berhubungan dengan keterampilan, yaitu melakukan percobaan, membuat model, bermain, berkebun, dan lainnya.
- 7) *Emotional activities* yaitu suatu kegiatan yang ada hubungan dengan emosi seperti menaruh kreativitas, merasa bosan, gembira, bersemangat bergairah, dan lain sebagainya.

Penjelasan diatas dapat disimpulkan jenis kreativitas belajar sangat beragam jenisnya baik yang menyangkut aktivitas mental maupun fisik. Semua aktivitas belajar tersebut dapat menentukan tingkat kreativitas siswa dari masing-masing individu maupun kelompok. Kreativitas akan menentukan keberhasilan siswa-siswa dalam proses pembelajaran.

2.2.9 Aspek-Aspek Kreativitas Siswa

Menurut Torrance (dalam Munandar, 2016:35) aspek-aspek kreativitas meliputi

- a) Kelancaran berpikir
Kemampuan dalam menghasilkan ide, jawaban, penyelesaian masalah yang keluar dari pemikiran seseorang, memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal.
- b) Keluwesan
kemampuan digunakan berbagai macam pendekatan untuk mengatasi masalah. Orang kreatif adalah orang luwes yang mampu

mengubah cara pendekatan atau cara berpikir dengan cara berpikir lama dengan cara berpikir baru.

c) Elaborasi

memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau product, dan memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi yang lebih menarik..

d) Orisinalitas

Kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli, memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri, dan mampu membuat kombinasikombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian.

Berdasarkan penjelasan aspek-aspek tersebut di atas, maka akan ditarik kesimpulan dari empat aspek yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu berpikir (fleksibilitas), fleksibilitas (orisinalitas), elaborasi, dan orisinalitas (kefasihan), (Munandar, 2016). Aspek kreativitas dinilai lebih representatif untuk menilai kreativitas siswa SMP/MTs, hal ini dikarenakan aspek kreativitas siswa dinilai lebih representatif untuk menilai siswa SMP/MTs.

2.2.10 Pengertian Mata Pelajaran PPKn

Menurut Kermendiknas No.22 Tahun 2006 tentang standar Isi Pendidikan Nasional, PPKn ialah mata pelajaran yang lebih memfokuskan pada pembentukan warga negara yang bisa memahami dan mampu dalam melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara

PPKn ialah aspek pendidikan politik berkait dengan materi peranan warga negara dalam kehidupan bernegara dan semuanya diproses dalam rangka agar bisa membina peranan tersebut sesuai dengan ketentuan UUD 1945 dan Pancasila supaya bisa menjadi warga negara yang baik (Cholisin 2000: 9).

Edmonson berpendapat bahwa (dalam A. Ubaedillah 2011: 5) arti *Civics* disebut sebagai studi tentang kewarganegaraan dan pemerintahan

berhubung dengan hak, kewajiban, dan hak-hak istimewa untuk warga negara. PKN adalah mata pelajaran yang sudah diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 untuk membentuk warga negara agar bisa memahami dan bisa melaksanakan hak dan kewajibannya yang telah diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Pendidikan Kewarganegaraan dalam kurikulum 2013 diganti menjadi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. (dalam Ismadi, 2008 : 227) menjelaskan bahwa:

Pendidikan Kewarganegaraan yaitu seleksi, adaptasi dari lintas disiplin ilmu-ilmu sosial, kewarganegaraan, humaniora, teknologi, agama, kegiatan dasar manusia yang diorganisir dan disajikan secara psikologis dan ilmiah dengan tujuan ilmu pengetahuan sosial.

Pendidikan kewarganegaraan dapat dikatakan sebagai mata pelajaran yang menitik berat pada pembentukan menjadi warga negara yang baik dan cerdas. Suryadi dan Somardi (2000:5) Pendidikan Kewarganegaraan mengembangkan bahwa tiga komponen pengembangannya: (a) Civic Knowledge, (b) Civic Skills, dan (c) Civic Disposition. Itulah tiga aspek yang dapat memenuhi baik dan cerdas kriteria oleh warga negara. Mengacu pada Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 59 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Sekolah SMP/MTs mengungkapkan bahwa:

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) akan diharapkan dapat menjadi wahana edukatif dalam mengembangkan peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air yang dijiwai oleh nilai-nilai Pancasila, Undang-Undang Dasar NRI Tahun 1945, semangat Bhineka Tunggal Ika dan komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kepribadian individu peserta didik yang mampu menanamkan nilai-nilai kebangsaan dan rasa cinta tanah air, sesuai dengan Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Indonesia, Bhineka Tunggal Ika, dan semangat komitmen.

2.2.11 Tujuan Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan

Tujuan mata pelajaran ppkn pada jenjang pendidikan dasar dan menengah secara umum ialah mengembangkan potensi anak didik dalam semua dimensi kewarganegaraan secara umum. Yaitu: (1) Keteguhan, komitmen, dan tanggung jawab kewarganegaraan adalah contoh sikap kewarganegaraan (*civic confidence, civic committment, and civic responsibility*); (2) pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*); (3) kewarganegaraan harus dalam kecakapan dan partisipasi kewarganegaraan (*civic competence and civic responsibility*). Sesuai dengan tujuan khusus mata pelajaran ppkn yang berisikan seluruh dimensi tersebut, peserta didik mampu: menampilkan karakter yang mencerminkan penghayatan, pemahaman, dan pengamalan nilai dan moral Pancasila secara personal dan sosial;

- a) Mempunyai komitmen konstitusional didukung oleh bukti positif dan pengetahuan yang mendalam tentang Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945;
- b) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif, dan mempunyai semangat kebangsaan dan cinta tanah air dan dijiwai oleh nilai-nilai Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, semangat Bhinneka Tunggal Ika,
- c) Ikut berpartisipasi secara aktif, cerdas, dan bertanggung jawab sebagai anggota masyarakat, tunas bangsa, dan warga negara yang

hidup bersama dalam berbagai tatanan sosial kultural sesuai dengan harkat dan martabatnya sebagai makhluk (Lukman, 2017:5-6).

PPKn akan memiliki kedudukan dan fungsi yang sama dengan demikian sebagai berikut:

- a. PPKn merupakan pendidikan nilai, moral/karakter, dan kewarganegaraan khas Indonesia yang tidak sama atau sebangun dengan *civic education di USA*, *citizenship education di UK*, *talimatul muwatanah di negara-negara Timur Tengah*,
- b. Pendidikan nilai, moral/karakter Pancasila, dan pengembangan kapasitas psikososial kewarganegaraan Indonesia sebagai wahana pendidikan nilai, moral/karakter Pancasila dan pengembangan kapasitas psikososial kewarganegaraan Indonesia (runut dan terpadu) dengan komitmen pengembangan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dan perwujudan warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab, seperti di Pasal 3 UU No. 20 Tahun 2003.

2.2.12 Ruang Lingkup PPKn

Dengan perubahan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) menjadi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), jadi ruang lingkup PPKn meliputi hal-hal antara lain:

- a. Pancasila, sebagai Dasar Negara, ideologi nasional, dan pandangan hidup bangsa.
- b. Undang-Undang Dasar Negara Negara Republik Indonesia Tahun 1945, yang menjadi landasan konstitusional kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan berernegara.
- c. Negara Kesatuan Republik Indonesia, sebagai kesepakatan final bentuk Negara Republik Indonesia.
- d. Bhinneka Tunggal Ika, merupakan wujud kesatuan filosofi yang melancarkan dan mewarnai keberagaman kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan berernegar (Lukman, 2017:6-7).

Ruang lingkup materi PPKn pada SMP/MTs kelas VII, yaitu sebagai berikut:

- a. Perumusan dan Penetapan Pancasila sebagai Dasar Negara.
- b. Norma-Norma dalam kehidupan bermasyarakat.
- c. Sejarah perumusan dan pengesahan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.
- d. Keberagaman Suku, agama, ras, dan antargolongan dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika.
- e. Kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan.
- f. Karakteristik tempat tinggal dalam kerangka NKRI (Lukman, 2017:9).

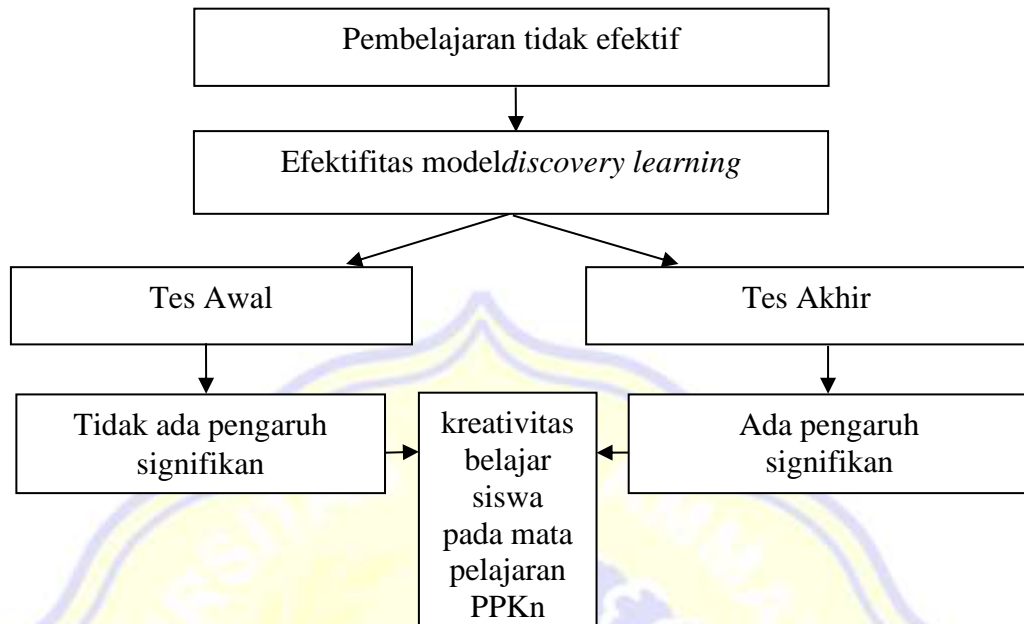
2.3 KerangkaBerpikir

Dalam melakukan kegiatan belajar mengajar, tidak akan terlepas dari penggunaan model pembelajaran dan cara mengajar digunakan oleh seorang guru, metode pengajaran yang sangat umum digunakan oleh guru ialah metode ceramah yang dianggap metode yang nyaman dilakukan dan cenderung klasik yang digunakan, hal ini kurang efektif dalam mendukung perubahan jaman yang begitu cepat, maka dituntut seorang guru harus lebih jeli dan kreatif dalam melihat peluang yang ada sehingga para siswa tidak ketinggalan dengan perubahan dan mampu berpikir kritis dan kreatif.

Sebagai alternatif pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan kreativitas belajar siswa-siswa, yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* diharapkan melalui model pembelajaran ini agar setiap siswa-siswi lebih aktif dan kreatif dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan paparan diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *discovery learning* diharapkan menjadi alternatif pengajaran yang lebih baik dari metode sebelumnya. Sehingga kreativitas belajar siswa dapat meningkat dan mampu bersaing dengan perubahan dan kebutuhan masyarakat.

Kerangka berpikir dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:



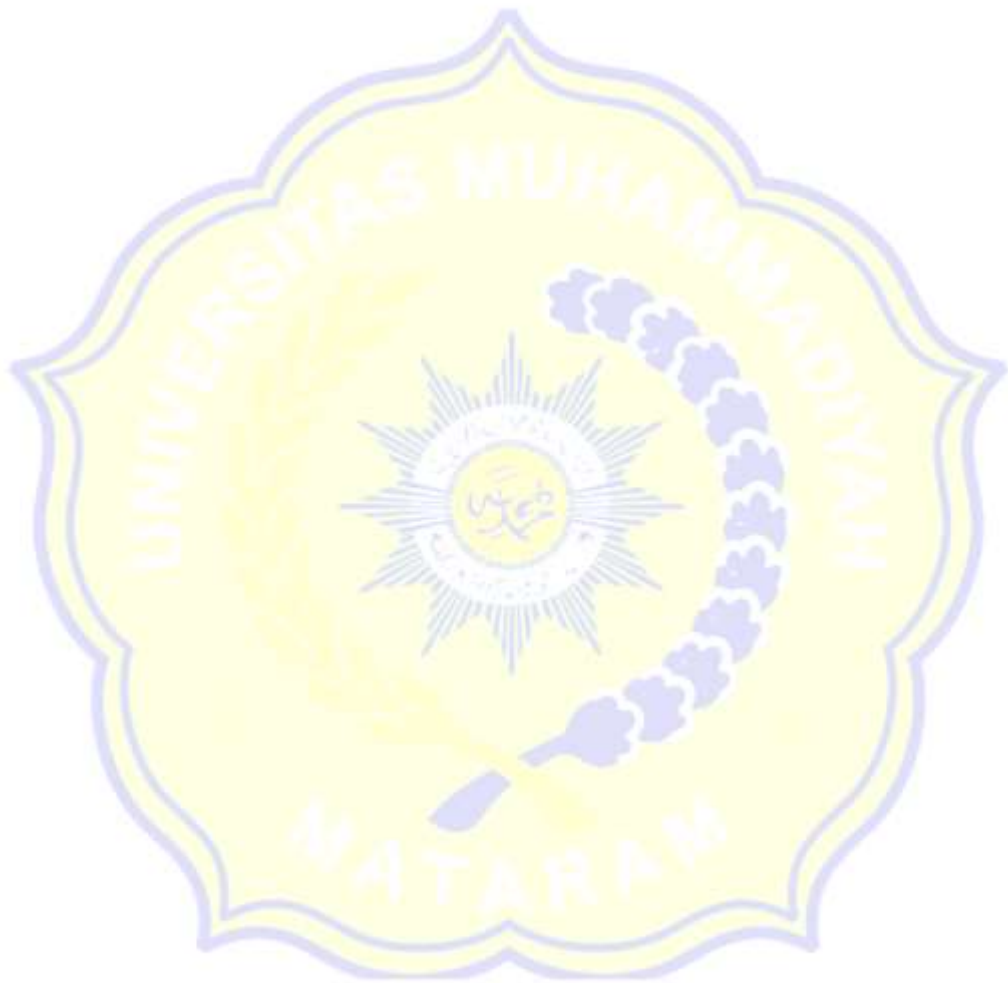
Gambar 2.1.
Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiono (2019:326) Hipotesis ialah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang diajukan karena sifatnya masih bersifat sementara maka perlu dibuktikan kebenarannya melalui data empiris yang terkumpul.. Sedangkan menurut Sundara (2011:7) Hipotesis yaitu jawaban sementara dari rumusan masalah dalam penelitian. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan hanya berdasarkan fakta empiris diperoleh melalui pengumpulan data.

Dari penjelasan kedua pendapat diatas dapat disimpulkan hipotesis merupakan jawaban sementara dari suatu permasalahan sampai akhirnya terbukti melalui penelitian. Oleh karena itu penulis mengajukan hipotesis sebagai beriku:

Ada pengaruh Model Pembelajaran *Discovery learning* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Tahun Pelajaran 2020/2021.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, dengan pendekatan study eksperimen. Studi eksperimen menurut Fraekel, and Wallen (2009) menyatakan bahwa eksperimen berarti mencoba mencari dan mengkonfirmasi/membuktikan (Sugiyono, 2019:110). Studi eksperimen yang di gunakan dalam penelitian ini menggunakan *study pre Eksperimental*.

Dalam penelitian *pre eksperimen* ini digunakan kelas yang menjadi populasi sekaligus sampel penelitian. Kelas yang dijadikan sampel untuk penelitian dapat memberikan treatment berbasis *discovery learning*. Studi ini menggunakan desain pretest-posttest untuk menunjukkan bahwa desain (yang ada sebelum penyelesaian tugas) dapat diakui lebih andal karena dapat dibandingkan dengan keadaan sekarang sebelum penyelesaian tugas. Prosedur rancangan desain penelitian one group ditunjukan pada gambar 1.



O₁X O₂

Gambar 3.1. Desain penelitian *onegroup pretes-postest*

Keterangan :

O₁= Nilai *pretes* (sebelum diberikan model pembelajaran *discovery learning*)
O₂ = Nilai *posttest* (setelah diberikan model pembelajaran *discovery learning*)
Sugiyono (2019:114)

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa siswa yang menjadi sampel penelitian akan diberikan tugas yaitu penggunaan model pembelajaran

discovery learning. Setelah itu, ketika pembelajaran berakhir, siswa mengeluarkan (tes akhir) berupa angket.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan MTs Insan Kamil Nggorang.

3.2.2 Waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 04 Mei sampai 28 Mei 2021 tahun pelajaran 2020/2021.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi ialah generalisasi wilayah yang terdiri dari obyek/subyek yang memiliki kuantitas dan karakteristik yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019:126). Ahli lain menyatakan bahwa populasi ada pula yang menyatakan bahwa populasi yaitu semua data yang menjadi fokus kita pada suatu ruangan tertentu dan waktu kita akan berada di sana (Margono, 2014:118).

Dari kedua pendapat di atas dapat disimpulkan Populasi merupakan keseluruhan individu yang menjadi subjek penelitian yang akan digeneralisasikan dari kedua pendapat di atas. Jumlah siswa 17 orang, semuanya berasal dari kelas VII MTs Insan Kamil Nggorang Tahun Pelajaran 2020/2021.

3.3.2 Sampel

Pengertian dari sampel menurut Margono, (2014:121) bagian populasi, seperti yang diambil dengan menggunakan cara-cara tertentu. Sedangkan

menurut Sugiono (2019:108) sampel ialah bagian atau sejumlah karakteristik yang telah diidentifikasi oleh populasi. Peneliti akan mengambil sampel dari populasi itu bila populasi besar dan penelitian tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu. Kesimpulannya yang dipelajari dari sampel ini akan diberlakukan untuk populasi. Jadi dapat disimpulkan sampel adalah Sebagian dari populasi.

Menurut Sugiono, (2019:111) teknik sampling (cara pengambilan sampel) yang digunakan dalam penelitian ini dengan sampel total, ialah teknik pengambilan sampel yang dilakukan bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Teknik ini dilakukan apabila jumlah populasi relatif kecil, atau ketika peneliti ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang kecil.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian eksperimen ini dilakukan melalui beberapa tahapan-tahapan sebagai berikut yaitu:

3.4.1 Kuesioner

Kuesioner ialah sejumlah pertanyaan yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam artikel, laporan tentang diri mereka sendiri atau hal-hal yang mereka ketahui. (Suharsimi, 2006:151). Sedangkan menurut Magono (2003:200) Kuesioner adalah metode pengumpulan data/informasi yang dilakukan dengan menuliskan serangkaian pertanyaan yang harus dijawab oleh responden.

Penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa koesioner merupakan sejumlah pertanyaan tertulis untuk memperoleh informasi/datadari jawaban terhadap pertanyaan yang diajukan dan mengungkap data tentang pengaruh model pembelajaran *discovery learning* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran ppkn di kelas VII MTs Insan Kamil Nggorang.

Responden harus memilih jawaban yang ada dalam penelitian ini, dengan menggunakan koesioner tertutup yang telah disediakan jawabannya. Penggunaan koesioner dianggap memberikan tingkat kenyamanan bagi responden dengan memungkinkan mereka untuk fokus pada pertanyaan yang ada dan diberikan batas waktu batas waktu.

Ratingskala(skala bertingkat)yaitu jenis kuesioner yang dipakai dalam penelitian ini. Skala penilaian ialah pertanyaan yang diikuti oleh kolom yang menunjukkan level, mulai dari selalu hingga tidak(suharsimi, 2006:152).

Koesioner tersebut di beri skor sebgai berikut :

Pertanyaan selalu dengan skor 4.

Pertanyaan sering dengan skor 3.

Pertanyaan kadang-kadang dengan skor 2.

Pertanyaan tidak pernah dengan skor 1.

3.4.2 Dokumentasi

Metode pengumpulan data bersumber dari benda-benda tertulis seperti majalah, peraturan, buku, catatan harian, notulen rapat, dan lain-lain(Suharsimi, 2006:158). Menurut Margono (2014: 181), Dokumentasi ialah cara pengumpulan data melalui peninggalan tertulis yang berkaitan

dengan masalah penelitian, seperti arsip, buku, dan lain-lain. Dokumentasi peneliti dilakukan untuk mencari data tentang nama mahasiswa, jumlah mahasiswa, dan segala sesuatu yang berhubungan dengan populasi penelitian.

3.5 Variabel Penelitian

3.5.1 Identifikasi Variabel

Variabel adalah salah satu bentuk apapun yang telah ditentukan oleh peneliti untuk bisa dipelajari sehingga dapat diperoleh informasi, dan bisa ditarik kesimpulannya. Secara teori, variabel bisa didefinisikan ialah sebagai atribut atau objek yang mempunyai “variasi” antara satu objek dengan objek lainnya. (Sugiyono,2019:38).

Dalam penelitian variabel dikelompokkan menjadi dua yaitu:

1. Variabel bebas ialah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya dependen (terikat)
2. Variabel terikat ialah merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono,2019:39)

Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa variabel bebas dalam penelitian ini ialah model pembelajaran *discovery learning* sedangkan, variabel terikat adalah kreatifitas belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas VII di MTs Insan Kamil Nggorang Tahun pelajaran 2021.

3.5.2 Definisi Operasional

Definis operasional adalah definisi berdasarkan karakteristik yang dapat diamati dari apa yang didefinisikan atau "mengubah konsep dalam bentuk konstruksi dengan kata-kata yang menggambarkan perilaku atau fenomena yang dapat diamati dan yang dapat dipuji dan dikoreksi oleh orang lain.”

(Sarwono, 2006:67). Definisi operasional variabel yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Model pembelajaran *discovery learning*

Model pembelajaran *discovery learning* adalah pembelajaran yang dilekukan untuk memahami konsep, arti, dan hubungan yang melalui proses intuitif hingga ke satu kesimpulan. Pengamatan, klasifikasi, pengukuran, prediksi, dan inferensi semuanya digunakan dalam pembelajaran penemuan. Guru cuma fasilitator atau pembimbing dan siswa belajar untuk lebih aktif dalam pembelajaran dalam model pembelajaran *discovery learning*.

b. Kreativitas Belajar Siswa

Dalam belajar sangat diperlukan adanya kreativitas, karena dengan adanya kreativitas dalam proses belajar mengajar sehingga menuntut siswa untuk lebih aktif dalam menanggapi atau menyelesaikan soal yang dikasih oleh guru. Kreativitas adalah keinginan berbuat dan bekerja sendiri. Pembelajaran adalah proses yang diakibatkan terjadinya perubahan baik dalam hal kognitif (pengetahuan), efektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan).

3.6 Instrumen Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan instrumen penelitian, karena instrumen yang digunakan penelitian merupakan alat untuk memperoleh data. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen penelitian berupa angket atau angket.

3.6.1 Kisi-Kisi Instrumen

Tabel 1.
Kisi-kisi Instrumen Kreativitas Belajar Siswa

No	Variabel	Aspek yang dinilai	Indikator	Butir Soal	Jumlah soal
	Kreativitas belajar siswa (x)	Fleksibilitas	<ul style="list-style-type: none"> Menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi Dapat melihat sudut pandang yang berbeda-beda Mencari banyak alternative atau arah yang berbeda 	1,2 3,4 5	5
		Originalitas	<ul style="list-style-type: none"> Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik Memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri Mempunyai keinginan keras untuk menyelesaikan tugas 	6, 7,8 9,10	5
		Elaborasi	<ul style="list-style-type: none"> Menanggapi pertanyaan-pertanyaan secara semangat, aktif dalam menyelesaikan tugas Senang mencari cara atau strategi yang praktis didalam belajar Kritis dalam memeriksa hasil pekerjaan Agresif dalam bertanya 	11,12 13 14 15	5
		Kefasihan	<ul style="list-style-type: none"> Mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah atau pertanyaan Mandiri dalam belajar 	16, 17, 18, 19, 20	5

Sumber: <https://www.slideshare.net/khaerulbusur/angket-kreativitas-belajar/2015/24>.

3.6.2 Validitas dan Reliabilitas Instrumen

3.6.2.1 Hasil Uji Validasi Angket

Hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat validitas setiap item yang diterima dan mana yang gagal. Tingkat validitas ini dapat dihitung dengan korelasi product moment, yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien Kolerasi

$\sum X$ = Skor total item

$\sum Y$ = Skor item setiap responden

$\sum XY$ = Jumlah hasil kali skor per item dengan skor total

N = Jumlah responden, (Arikunto, 2019: 72).

Tabel 2.
Hasil Uji Validitas

No	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0.727	0.349	Valid
2	0.357	0.349	Valid
3	0.960	0.349	Valid
4	0.786	0.349	Valid
5	0.875	0.349	Valid
6	0.568	0.349	Valid
7	0.546	0.349	Valid
8	0.546	0.349	Valid
9	0.764	0.349	Valid
10	0.875	0.349	Valid
11	0.546	0.349	Valid
12	0.478	0.349	Valid
13	0.654	0.349	Valid
14	0.654	0.349	Valid
15	0.868	0.349	Valid
16	0.875	0.349	Valid
17	0.890	0.349	Valid
18	0.875	0.349	Valid
19	0.875	0.349	Valid
20	0.875	0.349	Valid

(Lihat di lampiran 5, hlm: 64)

3.6.2.2 Hasil Uji Reliabilitas Angket

Reliabilitas ialah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Jika suatu alat ukur digunakan dua kali untuk mengukur gejala yang sama dan hasil pengukuran yang diperoleh relatif konsisten, maka alat ukur tersebut adalah reliabilitas atau dengan kata lain reliabilitas menunjukkan konsistensi suatu alat ukur dalam mengukur gejala yang sama. Untuk menguji reliabilitas instrumen menggunakan rumus koefisien alpha-cronbach sebagai berikut:

$$r_{1,1} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_1^2} \right)$$

Keterangan:

$r_{1,1}$ = nilai reliabilitas instrumen

K = banyak butir tes

σ_b^2 = varians skor setiap butir

σ_1^2 = varians skor total (Suharsimi Arikunto, 2019: 171).

Dari hasil perhitungan angket kreativitas belajar siswa diperoleh $r_{hitung} = 0,765$ pada taraf signifikan 5% N = 32 adalah 0,349 (Lihat di lampiran 6, hlm: 69), dikatakan memiliki reliabel jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$. Karena $r_{hitung} \geq r_{tabel}$, maka instrument angket memiliki reliabilitas yang tinggi, dengan demikian 20 butir angket layak diberikan kepada siswa.

3.7 Teknik Analisis Data

3.7.1 Deskripsi Data

Deskriptif data digunakan supaya dapat menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang suda terkumpul berdasarkan

data setiap variabel. Hasil dari analisis akan diperoleh nilai rata-rata, median, modus, standar deviasi, nilai maksimum dan nilai minimum.

Langkah selanjutnya menentukan kecendrungan variabel. Pengkategorian dilaksanakan dengan nilai rata-rata ideal (M_i) dan nilai Standar deviasi (SD_i) dengan rumus yaitu sebagai berikut:

$$M_i = \frac{1}{2} (\text{Skor Tertinggi} + \text{Skor Terendah})$$

$Sd_i = \frac{1}{6} (\text{Skor Tertinggi} - \text{Skor Terendah})$ Tingkat kecendrungan masing-masing variabel dapat dikategorikan menjadi empat macam dengan ketentuan sebagai berikut :

$$\text{Sangat rendah} = x < (M_i - 1 \cdot SD_i)$$

$$\text{Rendah} = (M_i - 1 \cdot SD_i) \leq x < M_i$$

$$\text{Tinggi} = M_i \leq x < (M_i + 1 \cdot SD_i)$$

$$\text{sangat tinggi} = ((M_i + 1 \cdot SD_i) \leq x \text{ (Djamari, 2008:123)})$$

3.7.2 Uji Prasyarat Analisis

3.7.2.1 Uji Homogenitas

Data yang diperoleh terlebih dahulu dianalisis dengan uji F untuk mengetahui kehomogenan varians. Menurut Sugiyono (2007) pengujian homogenitas varians digunakan uji F dengan rumus:

$$F = \frac{\text{Variansterbesar}}{\text{Varianterkecil}}$$

Variasi ialah rata-rata hitung deviasi kuadrat setiap data terhadap rata-rata hitungnya. Melalui kriteria pengujian jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ berarti tidak homogen dan jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ berarti homogen pada taraf signifikan 5% (Sugiono, 2019:1999).

3.7.3 Uji Hipotesis

3.7.3.1 Uji t

Uji t ialah salah satu uji statistik untuk diketahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan dari sampel atau variabel yang dibandingkan. pengujian hipotesis dalam penelitian menggunakan uji t independen sample t tes. Langkah-langkah untuk menguji hipotesis dalam penelitian ialah sebagai berikut:

Rumus hipotesisnya sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}$$

Keterangannya:

Md = mean dari deviasi (d) antara *post test* dan *pre test*

Xd = perbedaan deviasi dengan mean deviasi

N = Banyak Subjek

df = atau db adalah N – 1 (Arikunto, 2019:249-250)