

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

### A. Deskripsi Pustaka

#### 1. Model Pembelajaran

##### a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar.

Model mengajar dapat diartikan sebagai suatu rencana atau pola yang digunakan dalam menyusun kurikulum, mengatur materisiswa, dan memberi petunjuk kepada guru di kelas dalam setting pengajaran atau setting lainnya.<sup>1</sup>

##### b. Fungsi Model Pembelajaran

Fungsi Model Pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa setiap model yang akan digunakan dalam pembelajaran menentukan perangkat yang dipakai dalam pembelajaran tersebut.<sup>2</sup>

##### c. Ciri-ciri Model Pembelajaran

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

---

<sup>1</sup>Muhammad Rahmad dan Sofan Amri, *Op. Cit*, Hlm: 27

<sup>2</sup>Jihan dan Harris, *Evaluasi Pembelajaran*, Presindo: Yogyakarta, 2012, Hlm: 43

- 4) Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.<sup>3</sup>

## 2. Diskursus *Multy Repercentacy* (DMR)

Model pembelajaran diskursus *multy repercentacy* (DMR) merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif telah dikembangkan secara intensif melalui berbagai penelitian, tujuannya adalah untuk meningkatkan kerja sama antar siswa, membentuk hubungan positif, mengembangkan rasa percaya diri, serta meningkatkan kemampuan akademik melalui aktivitas kelompok.

Dalam model pembelajaran kooperatif siswa tidak hanya mempelajari materi saja, tetapi siswa juga mempelajari keterampilan khusus yang disebut ketrampilan kooperatif. Ketrampilan kooperatif ini berfungsi untuk melancarkan hubungan kerja dan tugas. Peranan hubungan kerja dan tugas dapat dibangun dengan membagi tugas kelompok selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif dapat melatih siswa untuk saling bekerja sama dan bertukar pendapat serta pengetahuan yang dimiliki untuk menyelesaikan masalah.<sup>4</sup>

Diskursus *Multy Repercentary* (DMR) adalah pembelajaran yang berorientasi pada pembentukan, penggunaan dan pemanfaatan berbagai representasi dengan setting kelas dan kerja kelompok.<sup>5</sup> Sintaknya adalah persiapan, pendahuluan, pengembangan, penerapan, dan penutup.<sup>6</sup> Model ini menekankan belajar dalam kelompok heterogen saling membantu satu sama lain, bekerja sama menyelesaikan masalah, menyatukan pendapat, untuk memperoleh keberhasilan yang optimal kelompok dan individual. Model ini juga berorientasi pada pembentukan, penggunaan, pemanfaatan

---

<sup>3</sup>Muhammad Rahmad dan Sofan Amri, *Op. Cit*, Hlm: 27

<sup>4</sup>Jurnal, Lini Afriani Sinaga, *Op. Cit*. Hlm. 3

<sup>5</sup>Ngalimun, *Strategi dan Model Pembelajaran, Aswaja Presindo: Yogyakarta, 2013*, Hlm :

<sup>6</sup> Suyatno, *Menjelajah Pembelajaran Inovasi*, Masmedia Buana Pustaka: Sidoarjo, 2009, Hlm: 69

berbagai representasi seperti gambar, makalah, artikel dari surat kabar, berita, poster, bahkan internet dan sebagainya dengan setting kelas dan kerja kelompok.<sup>7</sup>

Banyak keuntungan yang diperoleh dalam pembelajaran multi representasi. Dengan menggunakan beberapa representasi diharapkan siswa mendapatkan keuntungan dari sifat-sifat masing-masing representasi dan pada akhirnya ini akan menyebabkan pemahaman yang lebih dalam terhadap materi yang diajarkan.

Terdapat tiga fungsi multi representasi dalam kegiatan belajar:

1. Pertama, beberapa representasi mungkin melengkapi satu sama lain berkaitan dengan konten mereka. Dengan menggabungkan representasi yang saling melengkapi itu diharapkan bahwa siswa akan mendapatkan keuntungan dari berbagai representasi tersebut. Sebagai contoh, setiap representasi bisa menunjukkan aspek yang berbeda dari materi pelajaran
2. beberapa representasi dapat saling melengkapi berkaitan dengan mereka representasional dan komputasi efisiensi. Berbagai jenis representasi mungkin berguna untuk tujuan yang berbeda. Jika materi berkaitan dengan konteks masalah maka representasi terbaik untuk digunakan adalah teks atau gambar. representasi lain seperti grafik atau tabel kurang berguna untuk jenis informasi ini. Jika materi harus ditampilkan berkaitan dengan informasi kualitatif, maka diagram adalah representasi terbaik. Diagram dapat menyimpan informasi yang mendukung proses komputasi dengan pengindeksan informasi namun untuk menampilkan diagram informasi kuantitatif kurang cocok. Grafik, formula, dan alfanumerik adalah representasi yang lebih baik untuk jenis materi ini.
3. Fungsi ketiga dari multi representasi adalah salah satu representasi dapat membatasi penafsiran representasi lain.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> Jurnal, Lini Afriani Sinaga, *Op. Cit.* Hlm. 3

Model Pembelajaran DMR merupakan model yang mengajarkan suatu proses pemecahan masalah dan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah. Pembelajaran dengan model ini lebih menekankan pada proses pemahaman konsep dengan cara diskusi dalam kelompok, jika model pembelajaran lain lebih menekankan pada keterampilan satu atau dua orang dalam kelompok, pembelajaran DMR lebih menekankan pada proses diskusi untuk menemukan jawaban dari suatu permasalahan dan mendapatkan hasil diskusi yang disetujui oleh semua anggota kelompok. Dari teori-teori tersebut, maka langkah-langkahnya pembelajaran DMR yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

a) Tahap Persiapan

Guru menyiapkan RPP pembelajaran, kemudian guru membagikan lembar materi, media dan lembar kerja siswa sesuai materi yang akan dipelajari.

b) Tahap Pendahuluan

- 1) Guru membuka pembelajaran dengan salam, do'a, dan motivasi.
- 2) Guru menginformasikan tentang pembelajaran *cooperative* Diskursus *Multy Representancy* (DMR)
- 3) Guru mengkondisikan kelas.
- 4) Guru membagi siswa menjadi 6 kelompok secara heterogen.
- 5) Siswa duduk sesuai dengan kelompoknya masing-masing.
- 6) Guru membagikan lembar materi dan lembar kerja siswa.

c) Tahap Penerapan

- 1) Masing-masing kelompok mendiskusikan materi yang dipelajari dan setiap anggota mencatat.
- 2) Siswa ditunjuk secara acak untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya ke depan kelas dan setiap siswa yang tampil mempertanggungjawabkan kelompoknya.
- 3) Siswa saling tanya jawab dengan persentator.

---

<sup>8</sup>Jan van der Meij dan Ton de Jong , *Belajar dengan Multiple Representasi*, di dalam Makalah yang dipresentasikan pada konferensi EARLI 2003, Padua, Italia, 26 Agustus, Hlm: 2-3

- 4) Guru menambahkan pemahaman materi.
- d) Tahap Penutup<sup>9</sup>
- 1) Guru membagikan lembar kerja siswa.
  - 2) Siswa mengerjakan lembar kerja secara individu.
  - 3) Lembar kerja siswa dikumpulkan untuk dinilai.
  - 4) Guru bersama siswa menyimpulkan materi

Kegiatan inti dari model ini adalah diskusi kelompok dan presentasi, diskusi kelompok sendiri adalah model pembelajaran yang menggunakan cara dialog atau tanya jawab antar sesama anggota tim (kelompok)<sup>10</sup> atau menghadapkan siswa pada suatu permasalahan. Metode diskusi sendiri ialah suatu cara penyajian bahan pelajaran dimana guru member kesempatan kepada siswa untuk mengadakan perbinacangan ilmiah guna mengumpulkan pendapat, membuat kesimpulan, atau menyusun berbagai alternatif pemecahan atas suatu masalah.<sup>11</sup> Tujuan dari metode diskusi adalah:

- a) Memberi stimulasi kepada siswa agar berpikir kreatif dan kritis
- b) Mengambil suatu jawaban aktual atau satu rangkaian jawaban yang didasarkan atas pertimbangan yang seksama.

Keunggulan metode diskusi :

- a) Suasana kelas menjadi gairah
- b) Adanya interaksi antar siswa
- c) Hasil diskusi dapat dipahami oleh siswa.<sup>12</sup>

Tujuan utama model ini adalah untuk memecahkan suatu permasalahan, menjawab pertanyaan, menambah dan memahami pengetahuan siswa, serta untuk membuat suatu keputusan. Oleh karena, itu

---

<sup>9</sup> M. Faisal Tamim, *Penerapan Model Pembelajaran DMR (diskursus multy reprecentacy) dengan Puzzle Kubus dan Balok untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Materi Pokok Kubus dan Balok Siswa Kelas VIII di SMP Muhammadiyah 8 Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015*, Skripsi UIN Walisongo Semarang, 2015, Hlm: 36-37

<sup>10</sup>Jasa Ungguh Muliawan, *45 Model Pembelajaran Spektakuler*, Ar-Ruzz Media: Yogyakarta, 2016, Hlm: 193

<sup>11</sup>Hasibuan dan Moedjiono, *Proses Belajar Mengajar*, Rosdakarya: Bandung, 2009, Hlm: 20.

<sup>12</sup>Roestiyah, *Strategi Belajar Mengajar*, PT Rineka Cipta: Jakarta, 2001, Hlm.: 6

diskusi bukanlah debat yang bersifat adu argumentasi. Diskusi lebih bersifat bertukar pengalaman untuk menentukan keputusan tertentu secara bersama-sama.<sup>13</sup> Model pembelajaran ini termasuk model pembelajaran sederhana, mudah, singkat, dan menyenangkan. Setiap anggota kelompok cukup hanya dengan melakukan dialog dan saling tukar informasi. Dan setelah itu menyusunnya dalam bentuk rangkuman atau kesimpulan bersama. Model ini dapat diterapkan diberbagai jenis mata pelajaran mulai dari ilmu-ilmu sosial sampai ilmu-ilmu pengetahuan alam. Namun pada umumnya model ini lebih banyak digunakan pada ilmu sosial keagamaan dibanding ilmu-ilmu pengetahuan alam dan teknologi. Dalam penggunaan model ini siswa sepenuhnya diberikan kebebasan mengekspresikan dan mengeksplorasi sekaligus mengembangkan ide-ide yang ada.<sup>14</sup>

Secara umum ada dua jenis diskusi yang biasa dilakukan dalam proses pembelajaran, yaitu diskusi kelompok dan diskusi kelompok kecil. Diskusi kelompok dinamakan juga diskusi kelas. Namun, model DMR disini menggunakan metode diskusi kelompok kecil yang dilakukan dengan membagi siswa dalam kelompok-kelompok. Jumlah anggota dari setiap kelompok antara 3-5 orang. Pada diskusi ini permasalahan yang disajikan oleh guru dan dipecahkan oleh kelas secara keseluruhan. Pengatur jalannya diskusi adalah guru. Lain halnya pada diskusi kelompok kecil, pada diskusi ini siswa dibagi dalam beberapa kelompok.

Proses pelaksanaan diskusi ini dimulai dari guru menyajikan masalah dengan beberapa sub masalah yang disampaikan guru. Proses diskusi diakhiri dengan laporan oleh setiap kelompok atau lebih dikenal dengan presentasi.<sup>15</sup>

Sedangkan metode pembelajaran presentasi adalah metode yang menjadikan siswa berusaha memberikan gambaran umum tentang sesuatu yang telah mereka bahas atau dikaji. Metode pembelajaran presentasi

---

<sup>13</sup>Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, Remaja Rosda Karya: Bandung, 2013, Hlm: 200

<sup>14</sup>Jasa Ungguh Muliawan, *Op. Cit*, Hlm: 194

<sup>15</sup>Abdul Majid, *Op. Cit*, Hlm: 201

dalam kegiatan pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempresentasikan hasil yang telah dipelajari atau diteliti.<sup>16</sup>

### 3. Kemampuan Berpikir Kreatif

#### a. Berpikir

Berpikir adalah suatu gejala mental yang bisa menghubungkan hal-hal yang kita ketahui. Ia merupakan proses dialektis. Artinya, selama kita berpikir, dalam pikiran itu terjadi tanya jawab, untuk bisa meletakkan hubungan-hubungan antara pengetahuan kita dengan tepat. Tanya jawab itulah yang memberikan arah kepada pikiran kita. Sukanto mengatakan bahwa di dalam berpikir, kita menggunakan alat yaitu akal.<sup>17</sup>

Pendapat para ahli mengenai berpikir itu bermacam-macam. Misalnya ahli-ahli psikologi asosiasi menganggap bahwa berpikir adalah kelangsungan tanggapan-tanggapan dimana subjek yang berpikir pasif. Plato beranggapan bahwa berpikir itu adalah berbicara dalam hati.

Selanjutnya ada pendapat yang lebih menekankan kepada tujuan berpikir itu, yaitu yang mengatakan bahwa berpikir adalah meletakkan hubungan antara bagian-bagian pengetahuan kita. Bagian-bagian pengetahuan kita yaitu segala sesuatu yang telah kita miliki, yang berupa pengertian-pengertian dan dalam batas tertentu juga tanggapan-tanggapan.

Berpikir adalah proses yang dinamis yang dapat dilukiskan menurut proses atau jalannya.<sup>18</sup> Berpikir itu disebabkan oleh anugerah Tuhan kepada kita berupa otak. Dengan otak itulah manusia dapat dibedakan dari makhluk-makhluk lain seperti binatang atau tumbuh-tumbuhan. Jadi kalau otak sudah tidak digunakan menurut tugas yang

---

<sup>16</sup>Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*, Bumi Aksara: Jakarta, 2012, Hlm: 101

<sup>17</sup> Mohamad Mustari, *Nilai Karakter Refleksi untuk Pendidikan*, RAJA Grafindo Persada: Jakarta, 2014, Hlm: 70

<sup>18</sup>Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, Raja Grafindo Persada : Jakarta, 2013, Hlm : 54-55

sewajarnya, tidak dipakai sebagaimana mestinya, maka keistimewaan yang dimiliki seseorang itu menjadi lenyap dan tidak berarti tidak sama sekali, tidak pula akan bertugas sebagai pendorong kemajuan masyarakat atau keluhuran dalam kehidupan ini.

#### 1) Proses berpikir

Proses berpikir merupakan suatu pengalaman memproses persoalan untuk mendapatkan dan menentukan suatu gagasan yang baru sebagai jawaban dari persoalan yang dihadapi.<sup>19</sup>

Proses atau jalannya berpikir pada pokoknya ada tiga langkah, yaitu: Pembentukan pengertian, Pembentukan pendapat, dan Penarikan kesimpulan.

Simbol-simbol yang digunakan dalam berpikir pada umumnya berupa kata-kata atau bahasa, karena itu sering dikemukakan bahwa bahasa dan berfikir mempunyai kaitan yang sangat erat. Dengan bahasa manusia dapat menciptakan ratusan, ribuan simbol-simbol yang memungkinkan manusia dapat berpikir begitu sempurna apabila dibandingkan dengan makhluk lain. Sekalipun bahasa merupakan alat yang cukup ampuh dalam proses berpikir, namun bahasa bukan satu-satunya alat yang dapat digunakan dalam proses berpikir, sebab masih ada lagi yang dapat digunakan yaitu bayangan atau gambaran.

Walaupun berpikir dapat menggunakan gambaran-gambaran atau *image*, namun sebagian terbesar dalam berpikir orang menggunakan bahasa atau verbal, yaitu berpikir dengan menggunakan simbol-simbol bahasa dengan segala ketentuan-ketentuannya. Karena bahasa merupakan alat yang penting dalam berpikir, maka sering dikemukakan bila seseorang itu berpikir, orang

---

<sup>19</sup>Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*, Rineka Cipta: Jakarta, 2009, Hlm: 192

itu bicara dengan dirinya sendiri.<sup>20</sup>Tujuan berpikir adalah mencari pemecahan suatu masalah yang telah dihadapi.<sup>21</sup>

## 2) Hambatan dalam proses berpikir

Dalam proses berpikir tidak secara langsung berjalan dengan mudah, seringkali orang-orang masih menghadapi hambatan-hambatan dalam proses berpikirnya. Sederhana tidaknya dalam memecahkan suatu masalah bergantung pada masalah yang dihadapinya. Memecahkan suatu masalah hitungan 6 X 7 akan jauh lebih mudah apabila dibandingkan dengan memecahkan soal-soal statistika misalnya. Hambatan-hambatan yang mungkin timbul dalam proses berpikir dapat disebabkan antara lain karena:

- a) Data yang kurang sempurna, sehingga masih banyak lagi data yang harus diperoleh.
- b) Data yang ada dalam keadaan *confuse*, data yang satu bertentangan dengan data yang lain, sehingga hal ini akan membingungkan dalam proses berpikir.

Kekurangan data dan kurang jelasnya data akan menjadikan hambatan dalam proses berpikir seseorang, lebih-lebih kalau datanya bertentangan satu dengan yang lain. Karena lengkap tidaknya data akan membawa sulit tidaknya dalam proses berpikir seseorang.<sup>22</sup>

## b) Berpikir Kreatif

Adalah sebuah kebiasaan dari pikiran yang dilatih dengan memerhatikan intuisi, menghidupkan imajinasi, mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan baru, membuka sudut pandang yang menakjubkan, dan membangkitkan ide-ide yang tidak terduga. Berpikir kreatif membutuhkan ketekunan, disiplin diri, dan perhatian penuh, meliputi aktivitas mental seperti:

1. Mengajukan pertanyaan.

---

<sup>20</sup>Bimo Walgito, *Pengantar Psikologi Umum, Andi : Yogyakarta*, 1980, Hlm: 134-135

<sup>21</sup>*Ibid*, Hlm: 142

<sup>22</sup>Bimo Walgito, *Op Cit*. Hlm: 146

2. Mempertimbangkan informasi baru dan ide yang tidak lazim dengan pikiran terbuka.
3. Membangun keterkaitan, khususnya diantara hal-hal yang berbeda.
4. Menghubung-hubungkan berbagai hal dengan bebas.
5. Menerapkan imajinasi pada setiap situasi untuk menghasilkan hal baru dan berbeda.<sup>23</sup>

Pada intinya berpikir kreatif minimal harus memenuhi tiga syarat:

- 1) Kreativitas yang dibuat melibatkan respons atau gagasan baru
- 2) Dapat memecahkan masalah secara realistis
- 3) Kreativitas merupakan usaha untuk mempertahankan keotensitasan diri kemudian menilai dan mengembangkannya dengan sebaik mungkin.

Berpikir kreatif akan tumbuh manakala didukung oleh personal dan situasional. Maka berikut ini akan disampaikan faktor-faktor yang berpengaruh dalam menunjang proses berpikir kreatif, yaitu:

- a) Kemampuan kognitif, di dalamnya termasuk kemampuan diatas rata-rata dan fleksibilitas kognitif. Karenanya cara yang paling tepat dalam mengisi ruang potensi otak yang sedemikian besar.
- b) Sikap yang terbuka, sikap seorang kreatif ia telah mempersiapkan dirinya dalam menerima stimulus baik internal maupun eksternal.<sup>24</sup> Sikap inilah merupakan komitmen yang dipegang teguh. Manfaat dari seorang yang terbuka adalah ia akan menerima banyak informasi dan kesempatan yang dapat dimanfaatkan untuk menjadi kreatif.
- c) Sifat yang bebas, otonom, dan percaya diri sendiri, memag orang kreatif tidak senang “digiring-giring”, ia ingin menampilkan diri

---

<sup>23</sup>Elaine B. Johnson, *CTL (Contextual Teaching dan Learning) Menjadikan Kegiatan Belajar-Mengajar Mengasyikkan dan Bermakna*, MizanMedia Utama: Bandung, 2011, Hlm: 214-215

<sup>24</sup>Iif Khoiru Ahmadi dkk, *Pemelajaran Akselerasi*, Prestasi Pustaka Raya: Jakarta, 2011, Hlm: 42

semaunya dan semampunya, tidak terlalu mau terikat dengan hal-hal yang sudah menjadi kesepakatan secara sosial.

Jadi kemampuan berpikir kreatif adalah apa yang diperlukan untuk memperoleh gagasan-gagasan baru dan membayangkan jawaban-jawaban yang mungkin terhadap suatu pertanyaan sehingga kita mempunyai sesuatu hal untuk dicoba.<sup>25</sup>

Pemikiran kreatif juga dapat diartikan sebagai suatu proses dari budi manusia yang dapat menciptakan gagasan-gagasan baru dari angan-angan, ingatan, keterangan, dan konsep yang telah dimiliki. Gagasan baru itu merupakan suatu penggabungan dari berbagai bentuk, pola, kualitas, relasi, atau susunan beberapa unsur yang merupakan bahan pemikiran itu. Kemampuan seseorang melalui budinya untuk membuat penggabungan yang melahirkan gagasan baru itu dapatlah disebut kreativitas apabila ini terjadi secara tetap. Orang yang demikian itu disebut kreatif.<sup>26</sup>

Pada dasarnya pemikiran kreatif adalah sama dalam segala bidang kegiatan manusia. Pemikiran itu menempuh tahap-tahap yang sama dan berdasarkan asa-asa yang sama baik dalam bidang ilmu. Pemikiran kreatif untuk sebagian besar pemecahan suatu masalah. Jadi proses kreatif dapat berlangsung dalam suatu kerangka untuk menyelesaikan suatu persoalan.

Kemampuan kreatif yang telah dimiliki setiap orang dapat dibina terus olehnya dengan mengusahakan adanya berbagai kondisi menguntungkan yang dapat merangsang timbulnya kreativitas atau merangsang peningkatan kreativitas.<sup>27</sup>

Kemampuan kreatif seseorang dapat juga padam karena penghalang-penghalang tertentu apabila tidak waspada. Dengan demikian mengerti macam-macam penghalang dan faktor-faktor lainnya mungkin merientangi kreativitas serta berusaha sungguh-

---

<sup>25</sup>The Liang Gie, *Cara Belajar yang Efisien*, Liberty: Yogyakarta, 1995, Hlm: 242

<sup>26</sup>The Liang Gie, *Ibid*, Hlm: 243

<sup>27</sup>The Liang Gie, *Ibid*, Hlm: 244

sungguh untuk mengatasinya dapat pula membina pemikiran yang kreatif.<sup>28</sup>

Kemampuan siswa untuk berpikir kreatif sebenarnya tidak lepas dari potensi yang mereka kembangkan. Dengan potensi itu, maka dapat dikembangkan pikiran secara kreatif untuk menghasilkan sesuatu yang bermanfaat dalam kehidupan nyata, terutama untuk kehidupan masa depan. Mereka yang mampu berpikir kreatif mempunyai keyakinan untuk mendayagunakan potensi diri.

Seorang yang kreatif selalu ingin tahu, mencoba-coba, berpetualang, suka bermain-main, dan intuitif. Ia mempunyai keinginan untuk mengembangkan sikap kreativitasnya, sehingga dituntut untuk berpikir kreatif secara praktis dengan mengembangkan potensi yang dimilikinya.

Berpikir kreatif juga bisa membantu mereka dalam memecahkan suatu masalah yang sedang dihadapi, sehingga mampu mengatasi kesulitan-kesulitan hidup yang berkembang. Orang yang kreatif mempunyai kelebihan-kelebihan yang dapat menunjang terhadap pengembangan potensinya.<sup>29</sup>

Untuk memecahkan persoalan yang dihadapi sebagai upaya mencapai kemajuan memerlukan kemampuan kreatif. Kemampuan kreatif akan mendorong siswa merasa memiliki harga diri, kebanggaan, dan kehidupan yang sehat. Perkembangan berpikir kreatif siswa merupakan perubahan yang sangat mendasar dalam proses pembelajaran. Dimilikinya kemampuan kreatif, anak didik tidak hanya menerima informasi dari pendidik, namun juga berusaha mencari dan memberikan informasi dalam proses pembelajaran. Siswa yang kreatif selalu mempunyai rasa ingin tahu, ingin mencoba-coba, berpetualang, memiliki banyak ide, mampu mengelaborasi beberapa pendapat, suka bermain dan intuitif.

---

<sup>28</sup>The Liang Gie, *Ibid*, Hlm: 245

<sup>29</sup>Mohammad Takdir Ilahi, *Pembelajaran Discovery Strategi dan Mental Vocation Skill*, Diva Press: Yogyakarta, 2012, Hlm: 191

Menurut Guilford dan Mulyono menjelaskan kemampuan kreatif dapat dicerminkan melalui lima macam perilaku, yaitu:<sup>30</sup>

- 1) *Fluency*, kelancaran atau kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan.
- 2) *Fleksibility*, kemampuan menggunakan bermacam-macam pendekatan dalam mengatasi persoalan.
- 3) *Originality*, kemampuan mencetuskan gagasan-gagasan asli.
- 4) *Ellaboration*, kemampuan menyatakan gagasan-gagasan secara terperinci.
- 5) *Sensitivity*, kepekaan menangkap dan menghasilkan gagasan sebagai tanggapan terhadap suatu situasi.

Menurut Guilford, menyatakan bahwa memecahkan masalah dan kreativitas sulit dibedakan karena keduanya menuntut hasil yang baru. Semua pemecahan masalah melibatkan aspek kreatif, tetapi semua pemikiran kreatif tidaklah mesti termasuk pemecahan masalah.<sup>31</sup>

#### 1) Tingkatan-tingkatan dalam Berpikir Kreatif

Dalam berpikir kreatif ada beberapa tingkatan sampai seseorang memperoleh sesuatu hal yang baru atau pemecahan masalah. Tingkatan-tingkatan itu adalah:

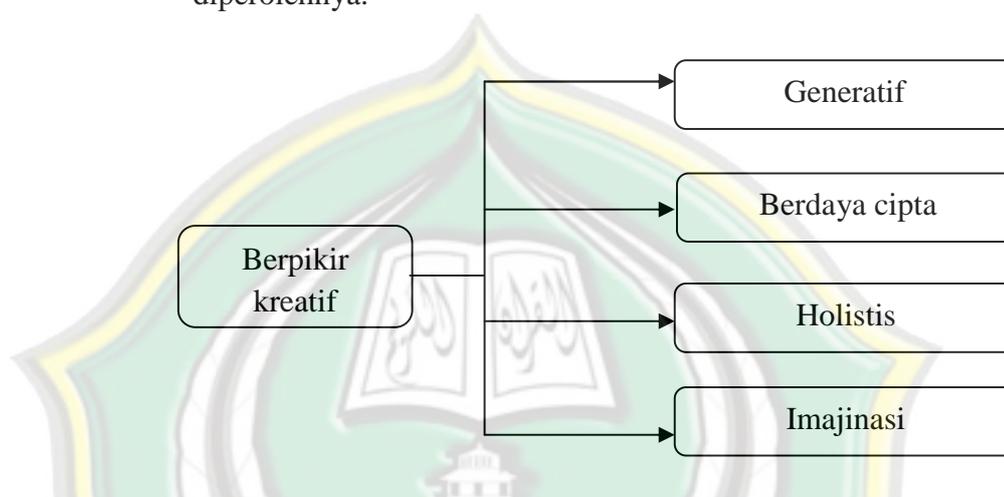
- a) *Persiapan*, yaitu tingkatan seseorang memformulasikan masalah, dan mengumpulkan fakta-fakta atau materi yang dipandang berguna dalam memperoleh pemecahan yang baru. Ada kemungkinan apa yang dipikirkan itu tidak segera memperoleh pemecahannya, tetapi soal itu tidak hilang begitu saja, tetapi masih terus berlangsung dalam diri individu yang bersangkutan.
- b) *Tingkat inkubasi*, yaitu berlangsungnya nmasalah tersebut dalam jiwa seseorang, karena individu tidak segera memperoleh pemecahan masalah.

---

<sup>30</sup>Suryosubroto, *Op. Cit.* Hlm: 192

<sup>31</sup>Suryosubroto, *Ibid*, Hlm: 193

- c) Tingkat pemecahan atau iluminasi, yaitu tingkat mendapatkan pemecahan masalah, secara tiba-tiba orang memperoleh ide bagus dalam memecahkan masalah tersebut.
- d) Tingkat evaluasi, yaitu mengecek apakah pemecahan yang diperoleh pada tingkat iluminasi itu cocok atau tidak. Apabila tidak cocok lalu meningkat pada tingkat berikutnya.
- e) Tingkat revisi, yaitu mengadakan revisi terhadap pemecahan yang diperolehnya.<sup>32</sup>



Gambar 2.1: skema model berpikir kreatif<sup>33</sup>

## 2) Sifat-sifat orang yang berpikir kreatif

Orang yang berpikir kreatif itu mempunyai beberapa macam sifat mengenai pribadinya yang merupakan *original person*, yaitu:

- a) Memilih fenomena atau keadaan yang kompleks.
- b) Mempunyai psikodinamika yang kompleks, dan mempunyai skope pribadi yang luas.
- c) Dalam *judgment* nya lebih mandiri.
- d) Dominan dan lebih besar pertahanan diri (*more self-assertive*)
- e) Menolak *Suppression* sebagai mekanisme kontrol

## 3) Faktor-faktor yang mempengaruhi berpikir kreatif

<sup>32</sup>Bimo Walgito, *Op Cit.* Hlm: 145

<sup>33</sup>Wowo Sunaryo Kuswana, *Taksonomi Kognitif*, Remaja Rosdakarya: Bandung, 2012, Hlm: 201.

Berpikir kreatif akan tumbuh subur bila ditunjang oleh faktor personal dan situasional. Orang-orang kreatif memiliki tempramen yang beraneka ragam. Ada beberapa faktor yang secara umum menandai orang-orang kreatif, antara lain :

1. Kemampuan kognitif, yang termasuk disini mengenai kecerdasan diatas rata-rata, kemampuan melahirkan gagasan-gagasan baru, gagasan-gagasan yang berlainan, dan fleksibilitas kognitif.
2. Sikap yang terbuka, orang yang kreatif mempersiapkan dirinya menerima stimulasi internal dan eksternal, ia memiliki minat yang beragam dan luas.
3. Sikap yang bebas dan percaya pada diri sendiri. Orang kreatif ingin menampilkan dirinya semampu dan semaunya, ia tidak terlalu terikat pada konvensi sosial. Mungkin inilah sebabnya orang-orang kreatif dianggap “nyentrik” atau gila.<sup>34</sup>

Guru sebagai pendorong seseorang untuk berpikir kreatif, maka guru harus menganjurkan perilaku dan pemikiran kreatif dalam sejumlah cara. Cara yang mungkin sangat sulit digunakan dalam sebuah diskusi yang terfokus, dimana para guru mencoba menyampaikan pemikiran-pemikiran tertentu kepada para siswa, sehingga perbedaan komentar dari para siswa akan lebih terkesan sebagai sebuah hal yang menyerupai interupsi ketimbang sebagai sebuah kreatifitas.<sup>35</sup>

#### 4. Mata Pelajaran Fiqih

##### 1. Pengertian Fiqih

Fiqih menurut bahasa berasal dari kata *faqiha-yafqahu-fiqhan* yang berarti mengerti atau faham. Dari sinilah ditarik perkataan *fiqh*, yang memberikan pengertian kepahaman dalam hukum syariat yang sangat

---

<sup>34</sup>Jalaluddin Rahmat, *Psikologi Komunikasi*, Remaja Rosda Karya: Bandung, 2009, Hlm: 76

<sup>35</sup>Kelvin Seifert, *Manajemen Pembelajaran dan Instruksi Pendidikan*, Diva Press: Jogjakarta, 2010, Hlm: 160

dianjurkan oleh Allah dan Rasul-Nya. Jadi, ilmu fiqh ialah suatu ilmu yang mempelajari syariat yang bersifat amaliah (perbuatan) yang diperoleh dari dalil-dalil hukum yang terperinci dari ilmu tersebut.

Menurut pengertian fuqaha (faqih), fiqh merupakan pengertian zhanni (sangkaan = dugaan) tentang hukum syariat yang berhubungan dengan tingkah laku manusia.<sup>36</sup>

Fiqh secara etimologis artinya memahami sesuatu secara mendalam, adapun secara terminologis fiqh adalah hukum-hukum syara' yang bersifat praktis (*amaliah*) yang diperoleh dari dalil-dalil yang rinci.<sup>37</sup>

Selain itu ada beberapa definisi tentang ilmu fiqh, diantaranya yaitu:

- 1) Ilmu fiqh secara umum adalah suatu ilmu yang mempelajari bermacam-macam syari'at atau hukum islam dan berbagai macam aturan hidup bagi manusia, baik yang bersifat individu maupun yang berbentuk masyarakat sosial.
- 2) Ilmu fiqh merupakan suatu kumpulan ilmu yang sangat besar pembahasannya, yang mengumpulkan berbagai ragam jenis hukum islam dan bermacam aturan hidup, untuk keperluan seseorang, golongan dan masyarakat umum.
- 3) Menurut Ustadz Abdul Hamid Hakim, fiqh menurut istilah yaitu mengetahui hukum-hukum agama islam dengan cara atau jalan ijtihad.<sup>38</sup>

Fiqh secara etimologis artinya memahami sesuatu secara mendalam, adapun secara tertimologis, fiqh adalah hukum-hukum syara' yang bersifat praktis (*amaliah*) yang diperbolehkan dari dalil-dalil yang rinci menurut Abdul Wahab Khalaf.<sup>39</sup>

---

<sup>36</sup>Syafi'i Karim, *Fiqh Ushul Fiqih*, Pustaka Setia: Bandung, 2001, Hlm: 11

<sup>37</sup> Ahmad Falah, *Materi dan Pembelajaran Fiqih MTs – MA*, Buku Daros: Kudus, 2009, Hlm: 2.

<sup>38</sup> Ahmad Falah, *Ibid*, Hlm: 18.

<sup>39</sup> Ahmad Falah, *Materi dan Pembelajaran Fiqih MTs-MA*, Daros: Kudus, 2009, Hlm: 2

Jadi fiqih adalah suatu tata aturan yang umum yang mengatur hubungan manusia dengan khaliq-Nya, sebagaimana mengatur hubungan manusia dengan sesamanya.<sup>40</sup>

Sedangkan mata pelajaran fiqh itu sendiri adalah salah satu mata pelajaran kelompok Pendidikan Agama yang menjadi ciri khas Islam pada madrasah, yang dikembangkan melalui usaha sadar untuk mengamalkan ajaran agama Islam baik yang berupa ajaran ibadah maupun muamalah melalui kegiatan pengajaran, bimbingan atau latihan sebagai bekal dalam melanjutkan pada jenjang pendidikan tinggi.<sup>41</sup>

## 2. Ruang Lingkup Pembelajaran Fiqih

Fiqih merupakan ilmu tentang hukum islam, maka ruang lingkup fiqih adalah aturan-aturan hukum yang berkaitan dengan perbuatan mukallaf, dari halal haram, batal-fasid, dan semua perbuatan yang harus ditinggalkan.<sup>42</sup>

Ruang lingkup fiqih dapat dirinci menjadi:

- 1) *Al-'ibadat*, termasuk dalam bidang ini adalah shalat, puasa, zakat, haji, Jihad, dan nazar
- 2) *Al-Ahwal Asy-Syakhsiyyah*, termasuk dalam bidang ini adalah perkawinan, talaq, nafakah, wasiat, dan pusaka
- 3) *Al-Muamalat Madaniyyah*, termasuk dalam bidang ini adalah jual beli, sewa-menyewa, hutang-piutang, gadai, *suf'ah*, *hawalah*
- 4) *Al-Mualamat Al-Maliyyah*, termasuk dalam bidang ini adalah baitul mal, harta benda Negara dan cara pengurusannya
- 5) *Al-Uqubat*, termasuk dalam bidang ini adalah pemeliharaan jiwa, kehormatan, akal, masalah *Qisas*, *Had* dan *Ta'zir*
- 6) *Al-Ahkam Al-Murafa'at*, termasuk dalam bidang ini adalah gugatan, peradilan, pembuktian dan saksi

---

<sup>40</sup>Ahmad Falah, *Ibid*, Hlm: 3

<sup>41</sup>Ahmad Falah, *Ibid*, Hlm: 6

<sup>42</sup>Zarkasji Abdul Salam dan Oman Fathurohman, *Pengantar Ilmu Fiqih Ushul Fiqih 1*, Lembaga Studi Filsafat Islam: Yogyakarta, 1994, Hlm: 46.

- 7) *Al-Ahkam As-Sultaniyyah*, termasuk dalam bidang ini adalah persyaratan kepala Negara, hak dan kewajiban penguasa, hak dan kewajiban rakyat dan masalah permusyawaratan
- 8) *Al-Ahkam Ad-Duwaliyyah*, termasuk dalam bidang ini adalah hukum perang, tawanan perang, rampasan perang, hukum perdamaian, perjanjian, *jizyah*, dan lain-lain.<sup>43</sup>

### 3. Tujuan Mempelajari Fiqih

Pembelajaran fikih diarahkan untuk mengantarkan siswa dapat memahami pokok-pokok hukum Islam dan tata cara pelaksanaannya untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehingga menjadi muslim yang selalu taat menjalankan syariat Islam secara *kaaffah* (sempurna). Pembelajaran fikih di Madrasah Tsanawiyah bertujuan untuk membekali siswa agar dapat:

- 1) Mengetahui dan memahami pokok-pokok hukum Islam dalam mengatur ketentuan dan tata cara menjalankan hubungan manusia dengan Allah yang diatur dalam fikih ibadah dan hubungan manusia dengan sesama yang diatur dalam fikih muamalah.
- 2) Melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum Islam dengan benar dalam melaksanakan ibadah kepada Allah dan ibadah sosial. Pengalaman tersebut diharapkan menumbuhkan ketaatan menjalankan hukum Islam, disiplin dan tanggung jawab sosial yang tinggi dalam kehidupan pribadi maupun sosial.<sup>44</sup>

---

<sup>43</sup>Zarkasji Abdul Salam dan Oman Fathurohman, *Ibid*, Hlm: 47

<sup>44</sup>Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 2 tahun 2008 *Tentang Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di Madrasah*, Hlm: 45

## B. Hasil Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang peneliti teliti diantaranya yaitu:

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Bukhori yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Fiqih Di MA Putra Yayasan Perguruan Raudlatul Ulum Guyangan Trangkil Pati Tahun Pelajaran 2013/2014” hasil Penelitian tersebut menyatakan bahwa Penggunaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* memberi pengaruh yang positif dan signifikan terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa.<sup>45</sup>
- 2) Penelitian yang dilakukan oleh Ida Jumiati yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Peningkatan Kemampuan Berpikir Terhadap Pemahaman Siswa pada Materi Sejarah Kebudayaan Islam di MTs NU Ibtidaul Falah Samirejo Dawe Kudus Tahun Pelajaran 2013/2014” Penelitian tersebut menyatakan bahwa Penggunaan Model Pembelajaran Peningkatan kemampuan berpikir memberi pengaruh yang positif dan signifikan terhadap Kemampuan Berfikir Siswa.<sup>46</sup>
- 3) Penelitian yang dilakukan oleh M. Faizal Tamim yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran DMR (*diskursus multy reprecentacy*) dengan Puzzle Kubus dan Balok untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Materi Pokok Kubus dan Balok Siswa Kelas VIII di SMP Muhammadiyah 8 Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015 UIN Walisongo Semarang”. Penelitian tersebut menyatakan bahwa ada peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam Penerapan Model Pembelajaran DMR (*diskursus multy reprecentacy*) dengan Puzzle Kubus dan Balok

---

<sup>45</sup>Ahmad Bukhori, “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Fiqih Di MA Putra Yayasan Perguruan Raudlatul Ulum Guyangan Trangkil Pati Tahun Pelajaran 2013/2014”, Skripsi, STAIN Kudus, 2015

<sup>46</sup>Ida Jumiati “Pengaruh Model Pembelajaran Peningkatan Kemampuan Berpikir Terhadap Pemahaman Siswa pada Materi Sejarah Kebudayaan Islam di MTs NU Ibtidaul Falah Samirejo Dawe Kudus Tahun Pelajaran 2013/2014”, Skripsi, STAIN Kudus, 2015

untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Materi Pokok Kubus dan Balok.<sup>47</sup>

Berdasarkan penelitian terdahulu di atas, maka terdapat perbedaan dengan penelitian yang dilakukan. Ini terlihat dari alur pemikiran penelitian yang peneliti lakukan dimana dalam penelitian ini menitik beratkan pada Implementasi Model Diskursus *Multy Repercentacy* (DMR) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih

### C. Kerangka Berfikir

Seorang guru dalam suatu pembelajaran berperan sebagai orang yang memberdayakan seluruh potensi siswa agar siswa siswa mampu melaksanakan proses pembelajaran. Guru bertugas tidak mentransfer pengetahuan yang telah dimilikinya, melainkan berusaha memberdayakan seluruh potensi dan sarana yang dapat membantu siswa untuk membentuk pengetahuannya sendiri. Dalam konteks ini seorang guru dituntut memiliki kemampuan memahami jalan pikiran atau cara pandang siswa dalam belajar.

Dalam pembelajaran Fiqih, kemampuan berpikir kreatif siswa sangat dibutuhkan oleh para siswa untuk memecahkan suatu masalah secara individu atau berkelompok. Pembelajaran menggunakan model *Diskursus Multy Representation* (DMR) merupakan model pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif, menciptakan interaksi sosial yang baik antara siswa dengan siswa, maupun siswa dengan guru, memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeluarkan ide yang dimilikinya sendiri untuk menyelesaikan suatu masalah yang dihadapi, serta melatih siswa dalam mengaplikasikan pengetahuan yang telah dimiliki.

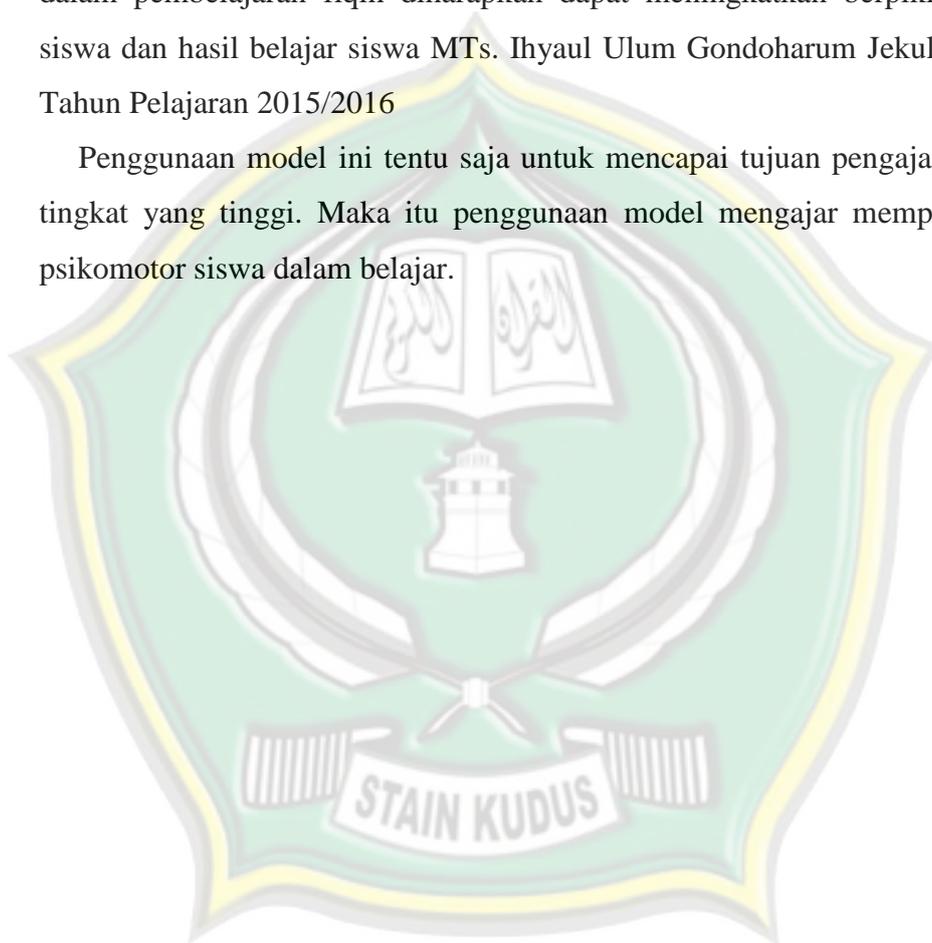
Jadi, model pembelajaran yang dimaksud disini adalah suatu kegiatan, suatu proses atau suatu aktivitas berpikir untuk menarik kesimpulan atau membuat suatu pernyataan baru yang benar berdasar pada beberapa

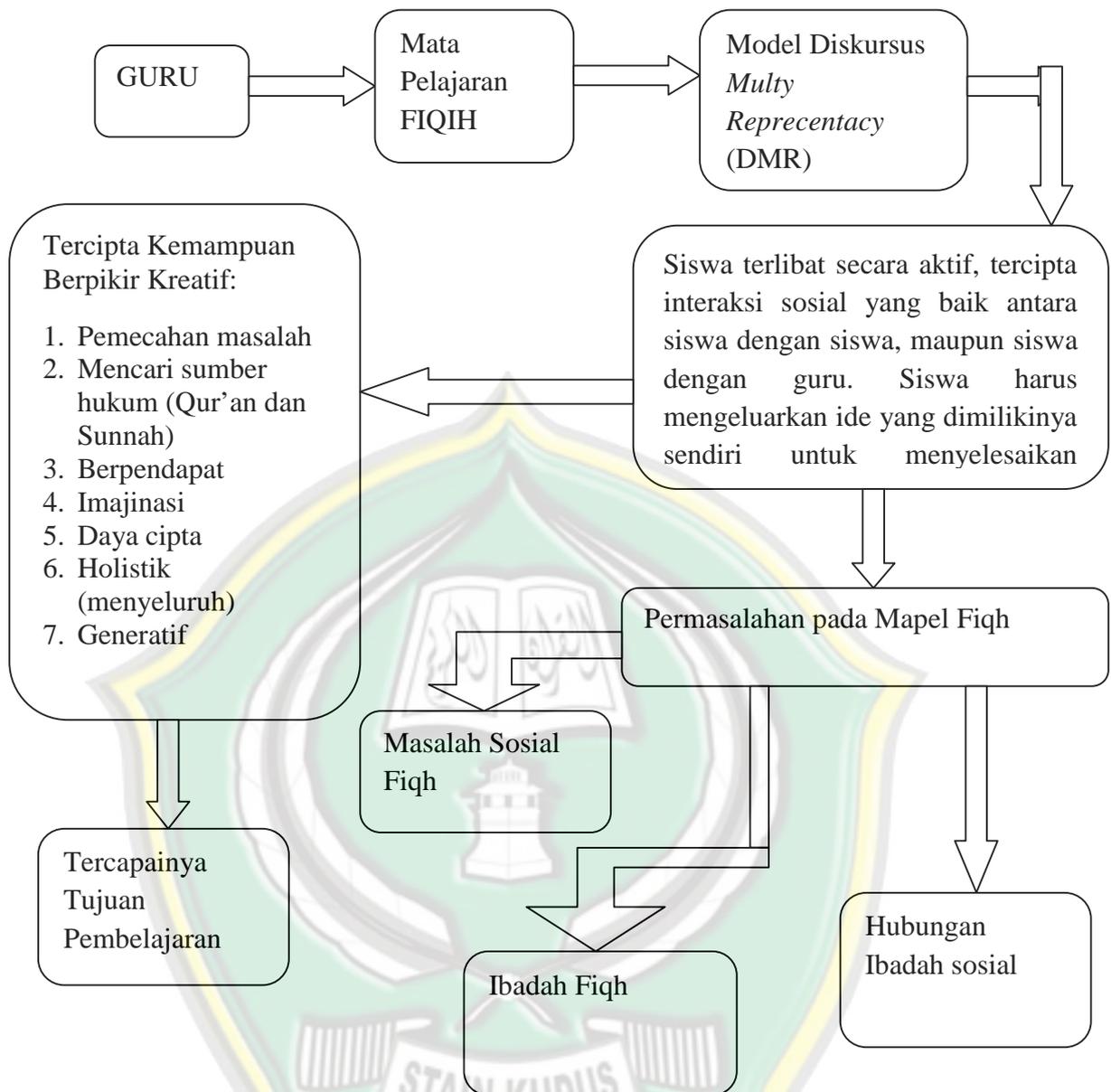
---

<sup>47</sup>M. Faizal Tamim, “Penerapan Model Pembelajaran DMR (*diskursus multy repercentacy*) dengan *Puzzle Kubus dan Balok* untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Materi Pokok Kubus dan Balok Siswa Kelas VIII di SMP Muhammadiyah 8 Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015”, Skripsi, UIN Walisongo Semarang, 2015

pernyataan yang kebenarannya telah dibuktikan atau diasumsikan sebelumnya. Salah satu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa agar berpikir dan bernalar adalah model pembelajaran DMR (*Diskursus Multy Repercentacy*). Penekanan pada model pembelajaran DMR (*Diskursus Multy Repercentacy*) adalah permasalahan yang belum terformulasikan dengan jelas hingga memungkinkan perolehan siswa beragam (divergen). Dengan diterapkannya model pembelajaran DMR (*Diskursus Multy Repercentacy*) dalam pembelajaran fiqih diharapkan dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa dan hasil belajar siswa MTs. Ihyaul Ulum Gondoharum Jekulo Kudus Tahun Pelajaran 2015/2016

Penggunaan model ini tentu saja untuk mencapai tujuan pengajaran pada tingkat yang tinggi. Maka itu penggunaan model mengajar mempengaruhi psikomotor siswa dalam belajar.





Gambar 2.2  
Kerangka Berpikir