

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Kreativitas Siswa

Secara etimologi kreativitas adalah memunculkan sesuatu yang baru tanpa ada contoh sebelumnya. Oleh karena itu, suatu produk disebut kreatif jika memenuhi sifat baru dan unik pada hasil akhirnya. Meskipun unsur-unsur dasar sudah ada sebelumnya.¹

Kreativitas dapat diartikan sebagai sebuah “proses” untuk menghasilkan sesuatu yang baru dari elemen yang ada dengan menyusun kembali elemen tersebut. Keterampilan berpikir kreatif untuk memecahkan sebuah permasalahan ditunjukkan dengan pemberian ide atau memberikan solusi yang berbeda dengan solusi pada umumnya. Pemikiran kreatif setiap orang berbeda tergantung dengan pendekatan mereka terhadap masalah yang ada.²

Menurut Martini Jamaris kreativitas adalah aktivitas mental yang berkaitan dengan pemahaman seseorang terhadap lingkungannya secara terus-menerus dengan penuh ketekunan dan kesabaran yang menghasilkan berbagai ide, temuan, cara-cara baru, dan berbagai tindakan yang menghasilkan perubahan yang bernilai dan bermakna bagi orang yang mengembangkan, mengatur, dan mengendalikan lingkungannya sehingga memberikan manfaat dalam kehidupannya.³

Kreativitas adalah kemampuan untuk melakukan penggabungan yang menghasilkan gagasan baru dari ingatan, konsep, dan pengetahuan yang telah dimiliki seseorang.⁴ Kreativitas dapat dirangsang dan dikembangkan dalam kerangka suatu situasi permasalahan dan untuk bisa kreatif seseorang perlu

¹ Anas Salahudin dan Irwanto Alkriehie, *Pendidikan Karakter* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2013), 340.

² Ridwan Abdullah Sani, *Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), 13-14.

³ Martini Jamaris, *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pendidikan* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), 74.

⁴ The Liang Gie, *Cara Belajar Yang Efisien Jilid II* (Yogyakarta: Liberty, 1995), 245.

menggambarkan suatu masalah yang sungguh-sungguh dengan segenap kemampuan yang bertujuan ingin menyelesaikan permasalahan tersebut.

Kreativitas secara tersirat terdapat dalam Q.S al-Baqarah ayat 219, Allah berfirman :

يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ ۚ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنَافِعُ لِلنَّاسِ وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ مِنْ نَفْعِهِمَا ۚ وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ قُلِ الْعَفْوَ ۗ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ
الآيَاتِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ

Artinya: *Mereka bertanya kepadamu tentang khamar dan judi. Katakanlah: "Pada keduanya terdapat dosa yang besar dan beberapa manfaat bagi manusia, tetapi dosa keduanya lebih besar dari manfaatnya". Dan mereka bertanya kepadamu apa yang mereka nafkahkan. Katakanlah: "Yang lebih dari keperluan". Demikianlah, Allah menerangkan kepadamu ayat-ayat-Nya, agar kamu berpikir" (Q.S al-Baqarah: 219).*⁵

Ayat di atas memberikan penjelasan bahwa sebenarnya Islam pun dalam hal ke-kreativitas-an memberikan kelapangan pada umatnya untuk berkreasi dengan akal pikirannya dan dengan hati nuraninya (qalburnya) dalam menyelesaikan persoalan-persoalan yang ada di dalam hidupnya.

Kreativitas tidak dapat dipaksakan, tetapi harus dimungkinkan untuk tumbuh. Bibit unggul memerlukan kondisi yang memupuk dan memungkinkan bibit itu mengembangkan sendiri potensinya. pengupayaan lingkungan (kondisi eksternal) dapat memberikan motivasi dalam diri anak (internal) untuk bisa mengembangkan kreativitasnya.⁶ Kreativitas sebagai suatu proses mental yang terjadi pada waktu manusia memahami lingkungannya dalam memecahkan masalah yang dihadapinya.⁷

Dalam Alquran dijelaskan bahwa lingkungan sangat mempengaruhi karakteristik seseorang. Allah berfirman:

⁵Alquran surat al-Baqarah ayat 219, *Alquran dan terjemahnya* (Kudus: CV Mubarakatan Thoyyibah, tt), 33.

⁶Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1999), 38.

⁷Martini Jamaris, *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pendidikan* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), 76.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ.....

Artinya: Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu... (at-Tahrim:6).⁸

Sehubungan dengan pengembangan kreativitas siswa, diperlukan empat aspek dari kreativitas, yaitu:

a. Pribadi

Kreativitas adalah ungkapan dari keunikan setiap individu dari interaksi dengan lingkungannya. Ungkapan kreatif merupakan cerminan orisinalitas dari individu tersebut. Dari ungkapan pribadi yang unik inilah dapat diharapkan timbul ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif. Oleh karena itu, seorang guru hendaknya dapat menghargai keunikan setiap pribadi individu dan bakat-bakat siswanya (jangan mengharapakan semua melakukan atau menghasilkan hal-hal yang sama ataupun mempunyai minat yang sama). Guru hendaknya membantu siswa untuk menemukan bakat-bakatnya dan menghargainya.⁹

b. Pendorong (*Press*)

Bakat kreatif siswa akan muncul jika ada dorongan dan dukungan dari lingkungannya, ataupun dorongan kuat dari dalam dirinya sendiri untuk menghasilkan sesuatu. Bakat kreatif dapat berkembang dalam lingkungan yang mendukung, akan tetapi dapat pula terhambat dalam lingkungan yang tidak menunjang. Di dalam lingkungan manapun (keluarga, sekolah, pekerjaan, masyarakat) harus ada penghargaan dan dukungan terhadap perilaku kreatif individu atau kelompok.¹⁰

c. Proses

Kreativitas dalam proses dinyatakan sebagai “*Creativity is a process that manifest it self in fluency, in flexibility as well as in originality of*

⁸Anas Salahudin dan Irwanto Alkriehie, *Pendidikan Karakter* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2013), 298.

⁹Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1999), 45.

¹⁰ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1999), 46.

thinking.” Kreativitas adalah proses melatih dan menyesuaikan diri untuk membentuk pola berpikir.¹¹ Untuk mengembangkan kreativitas, anak perlu diberikan kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif. Guru hendaknya dapat merangsang siswanya untuk melibatkan dirinya dalam proses kreatif, dengan membantu mengusahakan sarana prasarana yang dibutuhkan.¹²

d. Produk

Dimensi produk kreativitas digambarkan sebagai berikut “*Creativity to bring something new into existence.*” Kreativitas menghadirkan sesuatu baru yang menjadi keunggulan.¹³ Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna adalah kondisi pribadi dan kondisi lingkungan. Sejauh mana keduanya dapat mendorong seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses (kesibukan, kegiatan) kreatif. Dengan dimilikinya bakat dan cirri-ciri pribadi kreatif, dan dengan adanya dorongan/ motivasi (internal maupun eksternal) untuk bersibuk diri secara kreatif, maka produk-produk kreatif yang bermakna dengan sendirinya akan timbul. Hendaknya guru menghargai produk kreativitas siswanya dan mengkomunikasikan dengan orang lain, misalnya dengan mempertunjukkan atau memamerkan hasil karya anak. Ini akan lebih menarik minat siswa untuk berkreasi.¹⁴

Kemampuan kreatif seseorang dapat padam karena beberapa faktor. Salah satu faktor penghambat kreativitas seseorang adalah pembelajaran yang sempit, pengalaman yang terlalu lama dalam satu bidang saja serta cara belajar yang tidak variatif.¹⁵

¹¹Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), 154.

¹²Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1999), 46.

¹³Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), 155.

¹⁴Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1999), 46.

¹⁵The Liang Gie, *Cara Belajar Yang Efisien Jilid II* (Yogyakarta: Liberty, 1995), 245-247.

Langkah awal dalam merangsang terbentuknya sikap kreatif pada diri siswa adalah dengan menyiapkan stimulasi berupa desain pembelajaran yang mampu memberi kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk mengeksplorasi sikap kreatif siswa dalam belajar. Mengembangkan kreativitas siswa dalam pembelajaran berarti mengembangkan kompetensi untuk memenuhi standar proses dan produk belajar yang selalu terbarukan. Di sini diperlukan strategi yang mampu menghasilkan gagasan yang baru, cara baru, desain baru, atau sesuatu hal yang baru yang lebih baik dari sebelumnya. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam merancang pembelajaran yang berpotensi mengembangkan kreativitas siswa adalah:

- a. Proses pembelajaran dirancang untuk membangun pengalaman belajar yang baru siswa.
- b. Proses pembelajaran dirancang supaya siswa bisa memperoleh informasi terbaru.
- c. Proses pembelajaran dirancang sehingga siswa dapat mengembangkan pikiran atau ide-ide baru.
- d. Proses belajar dapat menghasilkan produk baru yang berbeda dengan produk sebelumnya.
- e. Produk belajar dikomunikasikan dengan menggunakan media yang kreatif.¹⁶

Menurut Bioner ada beberapa tips pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk mengoptimalkan pengembangan kreativitas siswa dalam belajar yaitu:

- a. Pembelajaran berpusat pada siswa (*student center*) bukan berpusat pada guru (*teacher center*). Dengan ini kreativitas siswa akan terasah jika guru senantiasa membiasakan siswanya untuk lebih aktif dalam mencari informasi dan membangun pemahamannya sendiri dari berbagai sumber yang ada, baik secara mandiri ataupun secara kelompok. Sebaliknya, jika setiap informasi yang mereka pelajari semuanya berasal dari paparan

¹⁶Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru Dan Siswa* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), 266.

ceramah guru di depan kelas, maka akan lebih sulit untuk mengembangkan kreativitas pada diri siswa.

- b. Memperbanyak upaya penggalian gagasan dari siswa melalui kegiatan diskusi atau kegiatan tanya jawab dengan tujuan untuk melatih dan membiasakan siswa berani untuk mengeksplor ide, yang lebih banyak, gagasan atau pemahaman siswa tentang sesuatu konsep atau materi. Ketika hal ini dibiasakan, maka siswa akan lebih kreatif dari yang diprediksikan.
- c. Membiasakan aktivitas belajar siswa dalam kelompok untuk membuka kesempatan interaksi yang lebih banyak antara sesama siswa sehingga peluang untuk menemukan ide baru lebih terbuka. Dalam interaksi antar sesama siswa kadangkala terjadi upaya untuk saling melengkapi sehingga alur pemikiran siswa bisa berkembang.
- d. Mendorong siswa mengatur, menyusun dan mengungkapkan idenya menggunakan bahasa dan metodenya sendiri dari pada hanya sekedar mengulangi ide tau gagasan yang mereka temukan dari buku-buku yang dibacanya.
- e. Memberikan fasilitas yang mendukung dalam proses belajar dengan memanfaatkan bahan mentah dan mengurangi bahan jadi. Tujuannya adalah supaya siswa belajar kemandirian untuk mengkontruksi pemahamannya sendiri dan menghasilkan produk belajar yang bervariasi.¹⁷

Hopkins menyatakan bahwa kreativitas adalah suatu kondisi diri ketika bergerak, dalam arti ketika ia terkena rangsangan dinamika, ia akan melakukan gerakan-gerakan aktualitatif dan reformatif untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masa depan..¹⁸

Ada 4 tahapan dalam proses kreativitas, yaitu :

- a. Tahap pengenalan yaitu tahap dimana akan merasakan sebuah masalah dalam kegiatan yang dilakukan.

¹⁷Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru Dan Siswa* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), 267-268.

¹⁸Muhammad Takdir Illahi, *Pembelajaran Discovery Strategy & Mental Vocation Skill* (Jogjakarta: DIVA Press, 2012), 48.

- b. Tahap persiapan yaitu tahap pengumpulan informasi yang menyebabkan masalah dalam kegiatan yang dilakukan.
- c. Tahap iluminasi yaitu tahap ketika timbul inspirasi atau gagasan pemecahan masalah.
- d. Tahap verifikasi yaitu tahap pengujian klinis yang berdasarkan dengan realitas.¹⁹

Seorang guru dapat menjadikan 4 tahapan di atas sebagai acuan untuk memulai mengembangkan kreativitas siswa. Catatan penting bagi seorang guru adalah siswa tidak cukup diminta untuk mendengarkan apa yang disampaikan guru, tetapi siswa sangat membutuhkan untuk didengarkan. Siswa terkadang mempunyai ide yang tidak terpikirkan oleh guru. Oleh karena itu guru sebaiknya mendengarkan setiap gagasan atau ide yang disampaikan siswa tanpa memotong ataupun menyalahkan gagasan atau ide tersebut. Kreativitas anak akan terpancing apabila guru mampu mengarahkan dengan baik dan mampu memberikan contoh yang tepat.²⁰

Siswa dibimbing untuk mempunyai kreativitas, mampu berpikir kritis, dan mampu memecahkan masalah. Oleh karena itu, melalui proses belajar tertentu, diupayakan untuk bisa mencapai tujuan tersebut. Guru perlu menciptakan kondisi-kondisi belajar yang memungkinkan terjadinya penambahan aspek keluwesan, keaslian dan kuantitas dari *abilite* yang dimiliki siswa.²¹

Faktor pendorong munculnya kreativitas adalah:

- a. Adanya kepekaan dalam melihat kondisi lingkungan.
- b. Kebebasan dalam melakukan tindakan.
- c. Mempunyai komitmen yang kuat dalam mencapai kesuksesan.
- d. Bersifat optimis dan berani mengambil resiko dalam keputusan yang telah diambil.

¹⁹ Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2004), 180.

²⁰ Anas Salahudin dan Irwanto Alkriehe, *Pendidikan Karakter* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2013), 312.

²¹ Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2004), 180.

- e. Selalu berlatih dengan tekun.
- f. Menghadapi masalah sebagai sebuah tantangan untuk maju.
- g. Adanya lingkungan yang mendukung, tidak kaku, kondusif dan tidak otoriter.

Sedangkan Faktor penghambat munculnya kreativitas adalah:

- a. Malas untuk berpikir dan berusaha untuk melakukan sesuatu.
- b. Implusif.
- c. Meremehkan hasil karya orang lain.
- d. Cepat bosan, mudah putus asa serta tidak tahan ujian.
- e. Tidak berani mengambil resiko dan mudah puas dengan hasilnya.
- f. Tidak disiplin dan tidak percaya diri.²²

Setiap usaha yang dilakukan oleh manusia dalam mencari makna atau penyelesaian dari sesuatu yang lebih dekat dinamakan dengan berpikir. Pada hakikatnya setiap manusia pasti selalu berpikir, akan tetapi tingkat keluasaan dalam berpikir akan mengalami suatu perbedaan. Kemampuan untuk berpikir kreatif tentunya harus didukung dengan mempunyai pengetahuan yang luas. Berpikir kreatif tidak akan secara tiba-tiba tanpa adanya kemampuan. Keinginan yang tinggi dan diikuti keterampilan dalam membaca merupakan kunci untuk bisa berpikir kreatif. Seperti yang dikemukakan oleh Porter dan Hernacki bahwa seseorang yang kreatif akan selalu mempunyai rasa ingin tahu, ingin selalu mencoba berpetualang serta intuitif.²³

Menurut Klausmeimer, langkah-langkah dalam pembentukan keterampilan memecahkan masalah berlaku pula untuk pembentukan kreativitas, lembaga sekolah dapat membantu siswanya dalam mengembangkan keterampilan memecahkan masalah sekaligus mengembangkan kreativitas melalui langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Siswa dibantu untuk mengenal masalah-masalah untuk dipecahkan.

²²Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), 154-156.

²³Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), hlm. 163.

- b. Siswa dibantu untuk menemukan informasi, pengertian-pengertian, asas-asas, dan metode-metode yang diperlukan dalam memecahkan masalah.
- c. Membantu siswa untuk merumuskan membatasi suatu permasalahan.
- d. Membantu siswa mengolah informasi untuk pemecahan masalah atau membuktikan hipotesis.
- e. Mendorong siswa merumuskan dan menguji hipotesis untuk memecahkan masalah.
- f. Mendorong siswa dalam melakukan penemuan serta penilaian sendiri secara bebas.²⁴

Menurut Dwight Watkins salah satu asas penting yang muncul dalam semua aspek kegiatan kreatif apapun bentuknya ialah aspek penggabungan (*combination*). Dalam hal ini adalah mempertemukan dua hal atau lebih menjadi satu kesatuan yang serasi. Selanjutnya ia merumuskan *The Laws of Creative Ability* (kaidah-kaidah tentang kemampuan kreatif) yang berjumlah 5 kaidah, yaitu:

- a. Seseorang memiliki kreativitas sejauh ia dapat membuat penggabungan atau mengkombinasikan hal-hal yang menguntungkan.
- b. Seseorang akan dapat menjadi kreatif apabila ia memiliki material pikiran atau pengetahuan yang dibuat kombinasi atau penggabungan.
- c. Semakin banyak pengetahuan yang dimiliki seseorang, semakin besar kemungkinannya untuk menunjukkan kreativitasnya.
- d. Kemampuan menunjukkan kreativitas dapat dilakukan dengan usaha-usaha yang disengaja untuk mengumpulkan pengetahuan dalam membentuk kombinasi baru.
- e. Kemungkinan menjadi kreatif dapat diperbesar dengan tindakan berdasarkan suatu keinginan yang kuat akan suatu kebutuhan.²⁵

Individu pembaharu ditandai dengan adanya karakter yang membuat kreativitasnya tidak pernah surut. Aktivitas meniru sesuatu yang ada, memodifikasi, menyempurnakan dan merekayasa sesuatu menjadi baru atau

²⁴Yatim Riyanto, *Paradigma Baru Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), 231-232.

²⁵The Liang Gie, *Cara Belajar Yang Efisien Jilid II* (Yogyakarta: Liberty, 1995), 251-252.

lebih baik, sehingga membuat sesuatu itu terlihat berbeda dari yang sebelumnya. Profil individu pembaharu tidak pernah kehabisan ide dan selalu berusaha keras untuk tidak gagal.²⁶

2. Strategi Pembelajaran *Discovery*

Strategi dalam pembelajaran merupakan suatu cara atau kegiatan yang dilakukan untuk keberhasilan sebuah tujuan pembelajaran yang melibatkan peran seorang guru dan siswa. Menurut Gerlach dan Ely strategi pembelajaran merupakan metode yang telah dipilih untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam lingkungan pengajaran tertentu, yang meliputi sifat, lingkup, dan urutan kegiatan yang dapat memberikan pengalaman kepada siswa. Sedangkan Dick dan Carey menyatakan bahwa strategi pembelajaran tidak hanya terbatas prosedur kegiatan, tetapi materi atau paket pengajaran juga termasuk di dalamnya.²⁷

Menurut Gagne dalam *The Conditions of Learning and Theory of Instruction*, strategi pembelajaran mempunyai dua tujuan. Pertama, untuk mengoptimalkan pembelajaran pada aspek afektif. Aspek afektif ini berhubungan dengan nilai atau *value* dalam hal ini adalah suatu konsep yang berada dalam pikiran manusia yang bersifat tersembunyi, tidak dalam dunia empiris. Pengotimalan aspek afektif ini akan membantu pembentukan siswa yang cerdas sekaligus mempunyai sikap positif dan terampil secara motorik. Kedua, membuat siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran. Siswayang lebih cenderung bersikap pasif hanya akan memperoleh kemampuan intelektual atau kognitif saja. Dalam sebuah kegiatan pembelajaran, idealnya adalah menghendaki hasil belajar yang seimbang antara aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Ketika siswa dapat berpartisipasi untuk bersikap aktif dalam kegiatan pembelajaran, maka siswa akan mencari sendiri tentang pengertian dan membentuk pemahamannya sendiri dalam pikiran mereka. Sehingga

²⁶Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru Dan Siswa* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), 263.

²⁷Ali Mudhofir dan Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktik* (Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2016), 61-62.

pengetahuan baru yang diperolehnya dari guru dapat diterapkan dalam kehidupannya sehari-hari.²⁸

Riyanto menyatakan bahwa secara umum strategi pembelajaran terdapat tiga tahapan pokok yang harus diterapkan, yaitu:

a. Tahapan pemula (pra-intruksional)

Pada tahapan ini guru melakukan persiapan sebelum proses pembelajaran dimulai, dengan mengabsen kehadiran siswa, pretest (bertanya tentang materi sebelumnya), apresiasi (mengulas materi sebelumnya secara singkat).

b. Tahapan pengajaran (intruksional)

Inti dari proses pembelajaran ada dalam tahapan ini, guru menyajikan pembelajaran yang telah disiapkan dengan menjelaskan tujuan pengajaran siswa, menulis dan membahas pokok-pokok materi, menggunakan media atau alat peraga, dan terakhir menyimpulkan materi yang telah dibahas.

c. Tahapan penilaian (evaluasi)

Guru melakukan penilaian setelah siswa mengikuti pembelajaran. Pada tahap ini guru melakukannya dengan mengajukan pertanyaan pada siswa mengenai materi yang telah dibahas, mengulas kembali materi yang belum dipahami siswa, memberi tugas kepada siswa, memberi tahu tentang materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya. Hasil penilaian ini akan dijadikan acuan guru dalam melakukan tindak lanjut berupa perbaikan atau pengayaan.²⁹

Jika diartikan dari kata *discover* berarti menemukan, sedangkan *discovery* berarti penemuan. Strategi pembelajaran yang pertama kali dikembangkan oleh Bruner ini memfokuskan pada hasil akhir dari tujuan yang ingin dicapai. Bagaimana guru mampu membuat siswa memulai proses pembelajarannya sendiri. Menurut Bruner salah satu caranya adalah melalui

²⁸Khanifatul, *Pembelajaran Inovatif Strategi Mengelola Kelas Secara Efektif dan Menyenangkan* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), 18-19.

²⁹Yatim Riyanto, *Paradigma Baru Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), 133-134.

pengetahuan penemuan atau *discovery*, para guru harus menstimulasi siswanya untuk meneliti sendiri informasi dan materi pelajaran mereka, dan siswa harus bisa membentuk gagasan-gagasan atau konsep-konsep mereka sendiri dari hasil penelitian tersebut.³⁰

Bruner menyatakan bahwa seorang guru hendaknya memberikan siswanya untuk menjadi *problem solver*. Guru harus membiarkan siswanya menemukan sendiri arti untuk dirinya, sehingga memungkinkan mereka untuk mempelajari konsep-konsep dalam hal yang mereka pahami sendiri.³¹

Bruner menyebutkan ada tiga proses yang berlangsung dalam belajar, yaitu:

- a. Memperoleh informasi baru. Informasi ini bisa berupa penghalusan dari informasi sebelumnya yang dimiliki seseorang atau dapat juga informasi yang bersifat sedemikian rupa yang berlawanan dengan informasi sebelumnya yang telah dimiliki seseorang.
- b. Transformasi informasi. Informasi yang telah didapatkan kemudian dianalisis, diubah, atau ditransformasikan ke dalam bentuk yang lebih abstrak atau konseptual supaya bisa digunakan untuk sesuatu yang lebih luas.
- c. Evaluasi. Proses menguji relevansi dan ketepatan pengetahuan. Proses ini dilakukan dengan cara menilai kecocokan apa yang telah dilakukan dengan prosedur yang ada. Serta untuk mengukur sejauh mana pengetahuan tersebut bisa digunakan dalam memenuhi gejala-gejala lainnya.³²

Ketiga proses belajar tersebut terdapat banyak informasi yang diperlukan untuk dapat ditransformasikan. Lamanya setiap proses tidak selalu sama. Hal

³⁰ Kelvin Seifert, *Pedoman Pembelajaran & Intruksi Pendidikan* (Yogyakarta: IRCiSoD, 2012), 122.

³¹Yatim Riyanto, *Paradigma Baru Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), 13.

³²Yatim Riyanto, *Paradigma Baru Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), 14.

ini bergantung pada hasil yang diharapkan, motivasi belajar, minat, keinginan untuk mengetahui serta dorongan untuk menemukan sendiri.³³

Strategi pembelajaran *discovery* ini merupakan strategi pembelajaran yang diatur sedemikian rupa sehingga siswa memperoleh pengetahuan yang belum diketahuinya tidak melalui pemberitahuan tetapi melalui penemuan sendiri dengan menemukan konsep-konsep atau prinsip-prinsip menggunakan proses mentalnya sendiri. Dalam penerapan *discovery* siswa menemukan konsep-konsep atau prinsip-prinsip dengan melakukan pengamatan, penggolongan, membuat dugaan, menjelaskan, menarik kesimpulan dan sebagainya.

Strategi pembelajaran *discovery* merupakan sebuah teori belajar yang didefinisikan bahwa belajar akan terjadi apabila siswa tidak diberi pelajaran secara final, tetapi siswa diharapkan bisa mengorganisasikan pelajaran sendiri. Guru hanya sebatas membimbing dan memberi intruksi, sedangkan siswa menemukan konsep-konsep melalui tukar pendapat dengan berdiskusi, membaca sendiri dan mencoba sendiri supaya siswa bisa belajar sendiri.³⁴

Menurut Oemar Hamalik *discovery* adalah suatu proses pembelajaran yang menitikberatkan pada mental intelektual siswa dalam memecahkan berbagai persoalan yang sedang dihadapinya, sehingga menemukan konsep atau generalisasi yang dapat diterapkan di lapangan.³⁵ Sedangkan Budiningsih menyatakan bahwa *discovery* adalah memahami konsep, arti dan hubungan melalui proses intuitif yang akhirnya akan sampai pada kesimpulan.³⁶

Proses berpikir intuitif dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor tertentu, apa dan bagaimana mempengaruhi intuitif belum diketahui pasti namun faktor-faktor ini dianggap dapat mempengaruhinya yaitu:

³³ Nasution, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar & Mengajar* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), 10.

³⁴ Agus N. Cahyo, *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar* (Yogyakarta: DIVA Press, 2013), 100-101.

³⁵ Muhammad Takdir Illahi, *Pembelajaran Discovery Strategy & Mental Vocation Skill* (Jogjakarta: DIVA Press, 2012), 29.

³⁶ Agus N. Cahyo, *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar* (Yogyakarta: DIVA Press, 2013), 101-102.

a. Faktor Guru

Siswa akan berpikir intuitif apabila gurunya juga melakukannya dengan hasil yang baik. Karena guru mempunyai daya tarik yang kuat bagi siswanya. Apapun yang dilakukan seorang guru secara tidak langsung akan ditiru oleh siswa.

b. Penguasaan Bahan

Orang yang menguasai bidang ilmu tertentu akan lebih sering berpikir intuitif apabila dibandingkan dengan orang yang tidak menguasainya. Seorang dokter yang berpengalaman dapat mendiagnosis pasiennya dengan tepat berdasarkan beberapa pertanyaan yang diberikan. Intuitif adalah memperoleh jawaban keterangan berdasarkan keterangan yang terbatas. Tentu saja akan ada kemungkinan hasil intuitif tidak benar karena itu perlu diselidiki dengan menemukan berbagai macam data/ informasi.³⁷

c. Struktur Pengetahuan

Memahami struktur atau seluk-beluk suatu bidang ilmu memberi kemungkinan yang cukup besar untuk berpikir intuitif.

d. Prosedur Heuristik

Menemukan jawaban dengan cara yang tidak ketat, misalnya menyarankan siswa untuk menemukan jawaban atas masalah yang sulit dengan memikirkan masalah yang ada persamaannya dengan sederhana atau berpikir secara analogi.

e. Menerka

Memang ada suatu kondisi di mana terkaan tidak sesuai. Namun sering terkaan memberi kemungkinan untuk mendapatkan jawaban yang tepat, walaupun masih perlu dibuktikan kemudian. Dalam menghadapi masalah yang sulit, pengambilan keputusan sering berdasarkan data yang tidak

³⁷Nasution, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar & Mengajar* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), 12.

lengkap, sehingga terpaksa menerka tindakan apa yang paling baik dilakukan.³⁸

Belajar menggunakan *discovery* atau penemuan berpusatkan pada siswa. Bentuk akhir dari *discovery* belum pernah diketahui siswa sebelumnya, akan tetapi guru sudah mengetahui apa yang akan ditemukan. Pada pembelajaran penemuan ini, siswa didorong untuk memahami dan menemukan sesuatu yang belum pernah diajarkan sebelumnya³⁹

Pengajaran *discovery* dalam kelas lebih banyak digunakan pada kelompok kelas kecil. Tetapi dapat juga digunakan pada kelompok kelas yang lebih besar. Walaupun tidak semua siswa dapat terlibat dalam proses *discovery*, tetapi *discovery* dapat memberikan manfaat bagi siswa yang belajar. Strategi *discovery* dapat diterapkan dalam bentuk komunikasi satu arah ataupun komunikasi dua arah, bergantung pada besarnya kelas.

a. Sistem Satu Arah (Ceramah Reflektif)

Pendekatan satu arah berdasarkan pada penyajian satu arah (penuangan/eksposisi) yang dilakukan oleh guru. Struktur penyajiannya dalam bentuk usaha merangsang siswa untuk melakukan proses *discovery* di depan kelas. Guru memberikan suatu masalah, kemudian memecahkan masalah tersebut dengan menggunakan langkah-langkah *discovery*. Caranya adalah dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan refleksi. Kemudian guru menjawab sendiri pertanyaan-pertanyaan yang diberikan tadi. Dalam prosedur ini guru tidak menentukan aturan-aturan yang harus digunakan oleh siswa. Namun dengan pertanyaan-pertanyaan yang diberikan tadi, guru sudah mengundang siswa untuk mencari aturan-aturan yang harus diperbuatnya. Pemecahan masalah ini dilakukan selangkah demi selangkah dalam urutan yang ditemukan oleh siswa sendiri. Dalam proses pemecahan masalah ini siswa diharapkan dapat melibatkan dirinya

³⁸Nasution, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar & Mengajar* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), 12.

³⁹Mastur Faizi, *Ragam Metode Mengajar Eksakta pada Murid* (Yogyakarta: DIVA Press, 2013), 93.

secara total atau keseluruhan, dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara reflektif. Dalam situasi ini, sesungguhnya tidak ada jaminan bahwa adanya penyajian oleh guru. Penggunaan *discovery* ini sangat bergantung pada kemampuan dan pengalaman guru serta waktu dan kemampuan dalam mengantisipasi kesulitan yang dihadapi siswa.⁴⁰

b. Sistem Dua Arah (*Discovery* Terbimbing)

Penggunaan sistem dua arah ini melibatkan siswa dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru. Disaat siswa melakukan *discovery*, guru bertugas membimbing mereka ke arah yang benar/tepat. Sistem dua arah ini disebut *guide discovery* oleh Cagne, walaupun siswa di kelas berjumlah 20 sampai 30 orang. Hanya beberapa saja yang benar-benar melakukan *discovery*, sedangkan yang lainnya ikut berpartisipasi dalam proses *discovery* misalnya dalam ceramah reflektif. Dalam kelompok kecil, guru dapat melibatkan hampir semua siswa dalam proses itu. Dalam penggunaan sistem ini, keterampilan guru dalam membimbing sangat diperlukan yaitu dengan mendiagnosis kesulitan-kesulitan yang dialami siswa dan memberikan bimbingan dalam pemecahan masalah yang sedang mereka hadapi. Walau demikian, guru tidak berarti menggunakan metode ceramah reflektif sebagaimana yang digunakan pada sistem satu arah.⁴¹

Penemuan terbimbing menempatkan guru sebagai fasilitator, guru membimbing siswa sesuai dengan yang diperlukan. Siswa didorong untuk berpikir sendiri, sehingga dapat menemukan prinsip umum berdasarkan bahan atau data yang telah disediakan guru. Sampai seberapa jauh siswa dibimbing tergantung pada kemampuannya dan materi yang sedang dipelajari. Penggunaan penemuan terbimbing ini menjadikan siswa berada

⁴⁰ Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2004), 187.

⁴¹ Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2004), 188.

pada situasi dimana mereka bebas untuk berpikir dan menarik kesimpulan dari pencarian data yang mereka lakukan.⁴²

Kegiatan yang dilakukan dalam strategi *discovery* ada beberapa cara, sebagaimana dikemukakan oleh R. Ibrahim dan Nana Syaodih yaitu:⁴³

a. Berdiskusi

Diskusi merupakan cara yang dilakukan dalam proses pembelajaran yang menghadapkan siswa pada suatu permasalahan yang mana mempunyai tujuan untuk memecahkan masalah, menjawab pertanyaan, menambah dan memahami pengetahuan siswa, serta untuk mengambil sebuah keputusan. Diskusi bukanlah debat yang bersifat adu argumentasi tetapi diskusi lebih bersifat tukar pengalaman untuk mengambil keputusan tertentu dalam sebuah masalah secara bersama-sama.⁴⁴ Menurut Muhammad Uzair Usman berdiskusi adalah siswa berada dalam kelompok-kelompok kecil di bawah pembinaan guru atau temannya untuk mencari berbagai informasi, pemecahan masalah atau pengambilan keputusan yang dilaksanakan dalam suasana terbuka.⁴⁵

b. Bertanya

Bagi siswa bertanya merupakan sebuah kegiatan yang menjadi suatu keharusan untuk dilakukan, karena kegiatan bertanya mempunyai dampak yang besar yang bisa menstimulus siswa dalam melatih dan mengembangkan daya pikir, kemampuan intelektual, serta daya ingatan. Selain itu, bertanya juga dapat memberikan pengaruh dalam menumbuhkan keberanian dan keterampilan siswa dalam menjawab dan mengemukakan gagasan yang berkaitan pada suatu persoalan. Dalam kegiatan bertanya siswa akan mampu mematangkan kemampuan berpikir, sehingga memudahkan penggunaan strategi *discovery* yang dilaksanakan.

⁴²Moh. Sholeh, *Metodologi Pembelajaran Kontemporer* (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2014), 228-229.

⁴³Abu Ahmad dan Joko Tri Prasetyo, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Pustaka Setia, 2005), 93.

⁴⁴ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), 200.

⁴⁵Zainal Asril, *Micro Teaching* (Depok: PT Raja Grafindo, 2017), 79.

c. Melakukan pengamatan (Observasi)

Kegiatan ini dilakukan untuk melihat secara jelas satu aktivitas atau persoalan yang berhubungan dengan proses pembelajaran. Dengan observasi ini, secara tidak langsung siswa akan mengetahui secara jelas aktivitas dalam penerapan strategi *discovery*.

d. Mengadakan percobaan (*Experiment*)

Bentuk kegiatan percobaan akan memberikan pengalaman baru kepada siswa dalam proses pembelajaran. Mereka dilatih untuk mempunyai sikap berani mencoba dalam menerapkan suatu konsep atau teori yang akan dijadikan sarana dalam mengimplementasikan proses dan hasil belajar. Penggunaan kegiatan bentuk ini diharapkan akan menghasilkan suatu konsep atau teori yang diterapkan dalam sebuah percobaan. Tujuan percobaan ini untuk melatih serta mengembangkan keterampilan siswa dalam menghadapi masa depan.

e. Menstimulasi

Pengaruh dalam menggunakan kegiatan stimulasi sangat besar yaitu dapat mengoptimalkan keterampilan pesnerta didik dalam bentuk nyata. Dengan begitu, kegiatan bentuk ini sangat penting untuk diaktualisasikan dalam penggunaan strategi *discovery*.⁴⁶

f. Melakukan penelitian (*Inquiry Approach*)

Siswa dituntut untuk memulai proses penelitian dengan pencarian cermat, sehingga siswa mampu menggunakan proses mentalnya dalam usaha menemukan konsep atau teori yang bisa diterapkan. Proses mental yang dilakukan melalui pendekatan ini, misalnya dengan mengamati, mengukur, menduga, dan menarik kesimpulan dari apa yang telah diteliti.

⁴⁶Muhammad Takdir Illahi, *Pembelajaran Discovery Strategy & Mental Vocation Skill* (Jogjakarta: DIVA Press, 2012), 93-95.

Pendekatan penelitian melalui diskusi dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu:

1) Pertanyaan pengajaran *inquiry*

Pada pengajaran *inquiry* ini siswa lebih aktif dengan banyak pertanyaan. Dengan metode bertanya guru dapat membantu siswa untuk menyadari ke arah mana mereka berpikir, sehingga mereka dapat menemukan konsep-konsep atau prinsip-prinsip yang direncanakannya dalam pembelajaran *discovery*.

2) Diskusi dalam pengajaran *inquiry*

Pada kegiatan diskusi ini guru dapat mengarahkan mental siswa sesuai dengan kemampuan profesional yang dimiliki. Hal ini bertujuan untuk siswa dapat merumuskan jawaban-jawaban dari masalah yang disajikan dalam diskusi.

g. Memecahkan masalah

Kegiatan ini bertujuan untuk mendapatkan kesimpulan dari suatu persoalan yang menjadi topik perbincangan guna menghasilkan suatu rumusan masalah yang jelas dan jawaban sementara dari masalah tersebut.⁴⁷

Kemampuan siswa dalam memecahkan masalah sebenarnya tidak lepas dari langkah-langkah yang dilakukan sebelum memulai pemecahan masalah tersebut. John dan Margaret menyatakan bahwa dalam strategi pembelajaran *discovery* ada beberapa langkah yang digunakan dalam memecahkan masalah, yaitu:

1) Menyadari adanya masalah

Menyadari adanya masalah ini mencakup pemahaman terhadap kualitas serta kinerja siswa yang terlibat dalam pembelajaran.

2) Memahami hakikat adanya masalah dengan jelas

Ketegasan dan kejelasan rumusan masalah merupakan syarat untuk memecahkan masalah secara efisien. Rumusan yang samar akan

⁴⁷Muhammad Takdir Illahi, *Pembelajaran Discovery Strategy & Mental Vocation Skill* (Jogjakarta: DIVA Press, 2012), 95-98.

menimbulkan pikiran yang tidak terarah juga tidak memberikan pemecahan secara tepat.

3) Pengujian hipotesis

Pengujian hipotesis adalah mengenali jawaban suatu masalah dan umpan balik (*feed back*). Walaupun masalah tersebut belum jelas jawabannya, namun dapat menduga alternatif jawabannya. Setelah memilih hipotesis, harus memperbarui kembali hipotesis yang telah dibuat agar dapat lebih mudah dalam memecahkan masalah. Hipotesis akan memberikan arah dalam mencari bahan dalam rangka pemecahan masalah.

4) Mengumpulkan data

Pengumpulan data bertujuan untuk membuktikan benar tidaknya hipotesis tersebut. Agar data tersebut dapat diambil dari buku-buku yang memadai, agket. Eksperimen, dan lain sebagainya.

5) Analisis dan sintesis

Analisis dan sintesis data diperlukan untuk membantu para siswa dalam memecahkan masalah.

6) Mengambil kesimpulan berdasarkan data

Mengambil kesimpulan berdasarkan data yang dikumpulkan dan dianalisis secara terus – menerus dapat diuji kebenaran hipotesisnya. Ada pula perkembangan untuk membuktikan kebenaran asumsi hipotesis secara langsung melalui data yang diperoleh.

7) Mencoba dan melakukan kesimpulan

Keberanan untuk membuat kesimpulan bukan hanya berupa kegiatan pemikiran, akan tetapi juga harus dibuktikan kebenarannya dalam perbuatan.

8) Mengevaluasi proses pemecahan masalah

Akhirnya, untuk menilai proses belajar-mengajar dari awal sampai akhir, perlu dilaksanakan evaluasi. Setiap langkah dinilai secara kritis untuk mengetahui apabila ada kesalahan. Kebiasaan mengevaluasi dalam setiap pemecahan masalah, sangat perlu dan penting dibiasakan

kepada siswa. Dengan langkah-langkah pokok tersebut, paling tidak siswa dapat memperoleh pengetahuan secara mendalam mengenai tahapan-tahapan yang perlu dilakukan dalam pemecahan masalah. Apalagi, pemecahan masalah berkaitan dengan konsep pembelajaran yang membutuhkan kemampuan secara intelektual. Berdasarkan dari langkah-langkah tersebut dapat dijadikan referensi dalam meningkatkan kemampuan mereka saat memecahkan persoalan.⁴⁸

Secara garis besar prosedur pembelajaran strategi *discovery* adalah:

a. *Simulation*

Pada tahap ini guru mulai mengajukan permasalahan dengan memberikan pertanyaan atau meminta siswa untuk membaca ataupun mendengarkan uraian yang mengandung permasalahan.

b. *Problem statement*

Siswa merumuskan permasalahan dalam bentuk pertanyaan atau hipotesis, yaitu pernyataan sebagai jawaban sementara atas pertanyaan yang diberikan

c. *Data collection*

Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengumpulkan informasi yang relevan dengan membaca literatur, mengamati, wawancara dan sebagainya untuk menjawab kebenaran hipotesis.⁴⁹

d. *Data processing*

Data yang telah diperoleh diolah, diacak ataupun ditabulasikan dengan menafsirkannya pada tingkat kepercayaan tertentu. Pada tahap ini siswa membuktikan kebenaran hipotesis secara cermat dengan menghubungkannya pada hasil data yang telah diperoleh. Selain itu, supaya proses belajar dapat berjalan dengan baik dan kreatif, pendidik memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan sebuah

⁴⁸ Muhammad Takdir Illahi, *Pembelajaran Discovery Strategy & Mental Vocation Skill* (Jogjakarta: DIVA Press, 2012), 186-188.

⁴⁹ Yatim Riyanto, *Paradigma Baru Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), 138-139.

konsep, teori, atauran atau pemahaman melalui contoh-contoh yang dijumpainya dalam kehidupan sehari-hari.⁵⁰

e. *Verification*

Berdasarkan hasil pengolahan dan penafiran data, pernyataan atau hipotesis yang telah dirumuskan dicek untuk membuktikan kebenarannya.

f. *Generalization*

Pada tahap akhir ini, siswa belajar untuk menarik kesimpulan.⁵¹

Hasil belajar dengan cara ini lebih mudah dihafal dan diingat, mudah ditransfer untuk memecahkan masalah. Pengetahuan dan kecakapan siswa yang bersangkutan dapat menumbuhkan motivasi intrinsik, karena siswa merasa puas dengan penggunaannya sendiri.⁵²

Adapun tahapan-tahapan dalam menggunakan strategi *discovery* antara lain :

- a. Merumuskan masalah yang akan diberikan kepada siswa dengan data secukupnya, yang dinyatakan dengan pertanyaan atau pernyataan. Perumusan harus jelas dan hindari pertanyaan yang menimbulkan salah tafsir sehingga arah yang ditempuh siswa tidak salah. Konsep atau prinsip yang harus ditemukan siswa melalui kegiatan penemuan perlu ditulis dengan jelas.
- b. Diskusi sebagai pengarah sebelum siswa melakukan kegiatan penemuan. Alat dan bahan yang diperlukan harus disediakan sesuai dengan kebutuhan siswa dalam melaksanakan kegiatan.
- c. Dari data yang diberikan guru, siswa menyusun, memproses, mengorganisir, dan menganalisis data tersebut. Dalam hal ini bimbingan guru dapat diberikan sejauh yang diperlukan saja. Bimbingan ini sebaiknya

⁵⁰Endah Tri Priyatni, *Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013* (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), 108.

⁵¹Yatim Riyanto, *Paradigma Baru Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), 138-139.

⁵²Zainal Asril, *Micro Teaching* (Depok: PT Raja Grafindo, 2017), 31.

mengarahkan siswa untuk melangkah ke arah yang akan dituju, melalui pertanyaan-pertanyaan atau LKS.

- d. Kegiatan penemuan oleh siswa ini berupa pencarian data atau penelitian untuk menemukan konsep-konsep atau prinsip-prinsip yang telah ditetapkan.
- e. Siswa menyusun konjektur (prakiraan) atau menarik kesimpulan dari hasil analisis yang dilakukannya.⁵³

Peranan guru dalam pembelajaran *discovery* ada beberapa macam, yaitu:

- a. Fasilitator

Berperan sebagai fasilitator, guru dalam hal ini memberikan fasilitas untuk kemudahan proses belajar-mengajar. Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh penyediaan fasilitas yang mendukung. Apalagi pembelajaran *discovery* yang memang membutuhkan banyak fasilitas pelengkap dalam menerapkannya. Guru yang mampu menjadi fasilitator berarti ia telah berhasil menciptakan pembelajaran yang bernuansa kreatif dan produktif.⁵⁴

- b. Pembimbing

Peran seorang guru harus diprioritaskan, karena keberadaannya disekolah adalah sebagai pembimbing agar siswa mempunyai kemandirian dan kedewasaan untuk dapat menghadapi persoalan yang menghadang. Sebagai pembimbing guru harus bisa membantu siswanya mengetahui kesulitan-kesulitan yang dihadapi dalam pelaksanaan pembelajaran. Guru sebagai pembimbing artinya membantu mengarahkan proses pembelajaran yang berupa proses perkembangan fisik dan mental spiritual siswa.⁵⁵

- c. Komunikator

Komunikasi yang baik merupakan salah satu kunci untuk bisa mencapai tujuan pembelajaran. Kemampuan berbahasa guru untuk

⁵³ Moh. Sholeh, *Metodologi Pembelajaran Kontemporer* (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2014), 229.

⁵⁴ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar* (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2012), 146.

⁵⁵ Zainal Asril, *Micro Teaching* (Depok: PT Raja Grafindo, 2017), 11.

menyampaikan materi pelajaran dengan baik dapat mendukung siswa memahami materi pelajaran.

d. Evaluator

Guru berkewajiban untuk mengevaluasi keberhasilan siswa setelah siswa mengikuti pembelajaran. Sebagai penilaian dari hasil pencapaian tujuan dalam pembelajaran, evaluasi harus dilakukan secara kontinyu. Evaluasi tidak hanya menentukan keberhasilan belajar, tetapi yang lebih penting adalah sebagai umpan balik dari proses interaksi pembelajaran yang dilakukan.⁵⁶

e. *Agent of Cognitive*

Pada hakikatnya guru mempunyai tugas dan tanggung jawab untuk mengembangkan kemampuan intelektual siswa dalam menguasai materi pelajaran. Maka dari itu, seorang guru hendaknya dapat mentransformasikan pengetahuannya kepada siswa secara integral.

f. Manager

Mengingat keberadaan sosok guru adalah sebagai panutan. Guru mempunyai tanggung jawab untuk memimpin siswa dalam melaksanakan pembelajaran dan diharapkan peranannya dalam membantu meningkatkan kemampuan siswa.⁵⁷

Terlepas dari peran guru yang signifikan dalam pembelajaran, siswa juga memiliki peran yang tak kalah penting. Mereka merupakan sosok yang terlibat langsung dalam pembelajaran *discovery*.

Berikut ini beberapa peran signifikan siswa dalam pembelajaran *discovery*:

a. Menerapkan konsep dan prinsip

Siswa yang mampu menggunakan kekuatan mental dan psikis dalam pembelajaran. Maka secara tidak langsung mereka akan menemukan sebuah konsep atau prinsip yang berkaitan dengan aktivitas pembelajaran.

⁵⁶ Muhammad Ali, *Guru dalam Proses Belajar-Mengajar* (Bandung: Sinar Baru, 1991), 113.

⁵⁷ Muhammad Takdir Illahi, *Pembelajaran Discovery Strategy & Mental Vocation Skill* (Jogjakarta: DIVA Press, 2012), 100-105.

b. Memecahkan masalah sendiri

Substansi pokok dari pembelajaran *discovery* adalah bagaimana siswa mampu memecahkan masalah mereka sendiri sesuai dengan tingkat kemampuan yang dimiliki.

c. Menarik kesimpulan dari suatu persoalan

Kemampuan menarik kesimpulan mengindikasikan bahwa siswa mempunyai bekal yang cukup dalam memahami suatu persoalan. Disamping itu, siswa juga dapat mengatasi kesulitan yang timbul dari persoalan tersebut, sehingga akhirnya mereka mampu mengambil keputusan secara matang dan menyeluruh.

d. Mendiskusikan persoalan dengan teman.

e. Menggunakan sumber belajar yang tersedia.⁵⁸

Strategi pembelajaran *discovery* memiliki beberapa kelebihan, antara lain:

- a. Mengembangkan, memperbanyak kesiapan serta penguasaan keterampilan dalam proses kognitifnya.
- b. Memperoleh pengetahuan yang bersifat sangat individual sehingga menjadikan dapat tersimpan kokoh dalam jiwa siswa.
- c. Membangkitkan kegairahan belajar siswa.
- d. Memberikan kesempatan pada siswa untuk maju dan berkembang sesuai dengan kemampuannya masing-masing.
- e. Mengarahkan siswa untuk memiliki motivasi yang kuat sehingga menjadikannya giat belajar.
- f. Memperkuat dan menambah kepercayaan diri siswa dengan proses penemuannya.⁵⁹

⁵⁸Muhammad Takdir Illahi, *Pembelajaran Discovery Strategy & Mental Vocation Skill* (Jogjakarta: DIVA Press, 2012), 105-110.

⁵⁹ Iskandarwassid dan Dadang Sunendar, *Strategi Pembelajaran Bahasa* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), 33.

Setiap kelebihan tentu ada kekurangannya. Dalam strategi *discovery* ada beberapa kekurangan diantaranya adalah:

- a. Pembelajaran dengan menggunakan *discovery* membutuhkan waktu yang cukup lama karena membutuhkan beberapa tahapan yang panjang dan kemampuan memanfaatkan waktu untuk bisa memahami strategi ini.
- b. Untuk siswa yang masih muda, kemampuan dalam berpikir rasional masih terbatas. Sehingga dalam menggunakan strategi *discovery* mereka cenderung menggunakan empirisnya yang sangat subjektif untuk memperkuat pelaksanaan prakonsepanya. Hal ini disebabkan usia yang masih muda membutuhkan kematangan dalam berpikir rasional mengenai suatu konsep atau teori. Dalam menggunakan *discovery* pemahaman dapat dipermudah dengan kemampuan berpikir rasional.
- c. Dalam penggunaan strategi *discovery* akan menuntut sebuah kemandirian, kepercayaan terhadap dirinya sendiri, dan bertindak sebagai subjek. Tuntutan dalam strategi ini adalah membutuhkan kebiasaan yang sesuai dengan kondisi siswa. Tuntutan tersebut akan memberikan keterpaksaan yang tidak biasa dilakukan dengan menggunakan aktivitas yang biasa dalam proses pembelajaran.⁶⁰

3. Mata Pelajaran Alquran Hadis

Pembelajaran merupakan suatu bantuan yang diberikan pendidik kepada siswasupaya terjadi proses pemerolehan pengetahuan, penguasaan, kemahiran serta ilmu. Dengan kata lain, pembelajaran adalah suatu proses dimana siswaakan dibantu untuk dapat belajar dengan baik.⁶¹

Mata pelajaran Alquran Hadis merupakan perencanaan dan pelaksanaan program pembelajaran membaca dan mengartikan atau menafsirkan ayat-ayat Alquran dan Hadits-hadits tertentu yang sesuai dengan kebutuhan siswapada suatu tingkat madrasah atau sekolah, sehingga dapat dijadikan modal kemampuan untuk mempelajari, menghayati dan meresapi pokok-pokok

⁶⁰ Muhammad Takdir Illahi, *Pembelajaran Discovery Strategy & Mental Vocation Skill* (Jogjakarta: DIVA Press, 2012), 72-73.

⁶¹Adri Efferi, *Materi dan Pembelajaran Qur'an Hadist MTs-MA* (Kudus: STAIN Kudus, 2009), 1.

Alquran dan al-hadits dan menarik hikmah dari kandungan Alquran Hadis secara keseluruhan.⁶²

Alquran Hadis ini adalah sebuah nama mata pelajaran yang diajarkan ditingkat Madrasah Tsanawiyah (MTs) maupun di tingkat Madrasah Aliyah (MA). Penyebutan Alquran Hadis sebagai sebuah mata pelajaran dalam lingkup pendidikan agama Islam, sama halnya dengan mata pelajaran fikih, aqidah akhlak dan yang lainnya.

Pembelajaran Alquran Hadis adalah suatu bentuk interaksi yang terjadi antara pendidik dan siswa dalam sebuah lingkungan pembelajaran dalam rangka penguasaan materi Alquran Hadis. Pembelajaran ini diberikan untuk menyiapkan siswa dalam menguasai pengetahuan khusus tentang ajaran keagamaan yang bersangkutan. Pendidikan keagamaan ini berada dalam naungan Departemen Agama.

Substansi yang terkandung dalam pembelajaran Alquran Hadis mempunyai kontribusi dalam memberikan motivasi kepada siswa untuk dapat mempraktikkan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari sebagaimana terkandung dalam Alquran Hadis sebagai sumber ajaran agama Islam dan sebagai pedoman hidup.

Mata pelajaran Alquran Hadis pada Madrasah Tsanawiyah (MTs) bertujuan untuk membangkitkan gairah siswa dalam membaca Alquran dan Hadits dengan baik dan benar, serta mempelajarinya, memahami, meyakini, dan mengamalkan nilai-nilai yang terkandung dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan mata pelajaran Alquran Hadis di Madrasah Aliyah (MA) merupakan salah satu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang digunakan dalam peningkatan pembelajaran Alquran Hadis yang telah dipelajari siswa sewaktu di Madrasah Tsanawiyah (MTs).

Usaha yang dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut awalnya dilakukan oleh guru, guru harus bisa menerapkan metode yang sesuai dengan materi dan juga bisa memberikan stimulus kepada siswanya tentang manfaat dan

⁶²Zakiah Daradjat dkk, *Metodik Khusus Pengajaran agama Islam* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), 173.

kegunaan dari pelajaran yang mereka pelajari, sehingga dalam pencapaian target terbukti efektif dan efisien.⁶³

Fungsi pembelajaran Alquran Hadis adalah:

- a. Membimbing siswa ke arah pengenalan, pengetahuan, pemahaman, dan kesadaran untuk mengamalkan kandungan ayat-ayat Alquran dan Hadis.
- b. Menunjang bidang studi lain dalam kelompok pembelajaran agama Islam, khususnya dibidang aqidah akhlak dan syari'ah.
- c. Merupakan mata rantai dalam pembinaan kepribadian siswa ke arah yang lebih baik sesuai dengan norma-norma agama.⁶⁴

Ruang lingkup pembelajaran Alquran Hadis adalah :

- a. Masalah dasar-dasar ilmu Alquran dan Hadist, meliputi :
 - 1) Pengertian Alquran menurut para ahli.
 - 2) Pengertian hadist, sunah, atsar, khabar dan hadist qudsi.
 - 3) Bukti keotentikan Alquran ditinjau dari segi keunikan redaksinya, kemukjizatannya dan sejarahnya.
 - 4) Isi pokok ajaran Alquran dan pemahaman kandungan ayat-ayat yang terkait dengan isi pokok ajaran Alquran.
 - 5) Fungsi Alquran dalam kehidupan.
 - 6) Fungsi Hadist terhadap Alquran.
 - 7) Pengenalan kitab-kitab yang berhubungan dengan cara-cara mencari surat dan ayat dalam Alquran.
 - 8) Pembagian hadist dari segi kuantitas dan kualitasnya.
- b. Tema-tema yang ditinjau dari perspektif Alquran dan hadits, yaitu:
 - 1) Manusia dan tugasnya sebagai khalifah di bumi.
 - 2) Demokrasi.
 - 3) Keikhlasan dalam beribadah.
 - 4) Nikmat Allah dan cara mensyukurinya.
 - 5) Perintah menjaga kelestarian lingkungan hidup.

⁶³Adri Efferi, *Materi dan Pembelajaran Qur'an Hadist MTs-MA* (Kudus: STAIN Kudus, 2009), 2-3.

⁶⁴Zakiah Daradjat dkk, *Metodik Khusus Pengajaran agama Islam* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), 174-175.

- 6) Perintah hidup sederhana dan menyantuni kaum dhu'afa.
- 7) Berkompetisi dalam kebaikan.
- 8) Amar ma'ruf nahi munkar.
- 9) Ujian dan cobaan manusia.
- 10) Tanggung jawab manusia terhadap keluarga dan masyarakat.
- 11) Berlaku adil dan jujur.
- 12) Toleransi dan etika pergaulan.
- 13) Etos kerja.
- 14) Makanan yang halal dan baik.
- 15) Ilmu pengetahuan dan teknologi.⁶⁵

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Berdasarkan *Skripsi* yang dibuat oleh Imam Ma'ruf Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung tahun 2016 “Pengaruh Model *Discovery Learning* Terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS Di SMA Negeri 1 Kalirejo Lampung Tengah” berisi tentang model pembelajaran *discovery learning* yang berbentuk pemberian tugas belajar atau penelitian kepada siswa supaya siswa dapat mencari sendiri jawabannya tanpa bantuan guru, sehingga timbullah minat belajar siswa.⁶⁶ Dalam judul tersebut persamaan dengan yang penulis buat sama dalam hal pencarian informasi sendiri yang dilakukan oleh siswa. Sedangkan perbedaannya dalam judul tersebut pencarian informasi tanpa bantuan guru dan lebih terfokus pada timbulnya minat belajar siswa pada pembelajaran sejarah. Sedangkan yang disusun oleh penulis pencarian informasi dengan bimbingan dari guru dan lebih terfokus pada peningkatan kreativitas siswa dalam menghubungkan dalil-dalil yang ada dalam pembelajaran Alquran Hadis.

⁶⁵ Zakiyah Daradjat dkk, *Metodik Khusus Pengajaran agama Islam* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), 4-5.

⁶⁶ Imam Ma'ruf, *Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS Di SMA Negeri 1 Kalirejo Lampung Tengah*, (Skripsi Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, 2016), 73.

Skripsi yang dibuat oleh Siti Munawaroh Fakultas Tarbiyah IAIN Syekh Nurjati Cirebon 2013 “Penerapan Strategi Pembelajaran Discovery Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Konsep Pencemaran Lingkungan Di MAN 2 Cirebon” berisi tentang sikap yang baik terhadap penerapan strategi pembelajaran *discovery* pada konsep pencemaran lingkungan. Berdasarkan uji t, terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswayang menggunakan strategi pembelajaran *discovery* dengan yang tidak menggunakannya.⁶⁷ Persamaan dalam judul tersebut dengan yang penulis buat adalah sama dalam hal penggunaan *discovery* untuk membuat siswa aktif dengan penemuan informasi sendiri. Perbedaannya dalam judul tersebut lebih terfokus pada peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA konsep pencemaran lingkungan. Sedangkan yang disusun penulis terfokus pada kreativitas siswa dalam pembelajaran Alquran Hadis.

Skripsi yang dibuat oleh Beti Sigit Pamungkas mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta “Penerapan Strategi Discovery Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPA Di SD Negeri 01 Putatsari Kabupaten Grobogan Tahun Pelajaran 2012/2013” berisi tentang penerapan *discovery learning* pada materi perubahan kenampakan bumi. Dari hasil penelitian disimpulkan bahwa penerapan strategi *discovery learning* dapat meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan materi kenampakan bumi. Dengan demikian, guru dapat menggunakan strategi *discovery learning* sebagai inovasi strategi pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dan hasil belajar siswa.⁶⁸ Dalam judul tersebut persamaan dengan yang penulis buat sama dalam hal meningkatkan keaktifan siswa dalam pencarian informasi sendiri dalam pembelajaran. Perbedaannya dengan yang penulis buat lebih terfokus pada

⁶⁷ Siti Munawaroh, *Penerapan Strategi Pembelajaran Discovery Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Konsep Pencemaran Lingkungan Di MAN 2 Cirebon*, (Skripsi Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon, 2013), i.

⁶⁸ Beti Sigit Pamungkas, *Penerapan Strategi Discovery Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPA Di SD Negeri 01 Putatsari Kabupaten Grobogan Tahun Pelajaran 2012/2013*, (Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2013), xvii.

peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran Alquran Hadis. Sedangkan judul di atas terfokus pada peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA.

Jurnal yang dibuat oleh Eko Wahjudi pengajar SMPN 1 Kalianget “Penerapan Discovery Learning Dalam Pembelajaran IPA Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IX-I Di SMP Negeri 1 Kalianget” berisi tentang penggunaan *discovery learning* yang mengubah modus ekspository siswa hanya menerima informasi dari guru ke modus *discovery* siswa menemukan informasi sendiri. Penggunaan pembelajaran dengan *discovery* dalam pembelajaran IPA akan meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar yang membuat siswa bersemangat dalam belajar, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.⁶⁹ Dalam judul tersebut persamaan dengan yang penulis buat adalah sama dalam hal penggunaan *discovery* yang mengubah siswa yang mendapatkan informasi hanya dari guru ke penemuan informasi siswa sendiri. Perbedaannya dalam judul tersebut terfokus pada peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA. Sedangkan yang disusun oleh penulis terfokus pada peningkatan kreativitas siswa pada pembelajaran Alquran Hadis.

Jurnal yang dibuat oleh Bambang Supriyanto guru SDN Tanggul Wetan Kabupaten Jember “Penerapan Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI B Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Keliling Dan Luas Lingkaran Di SDN Tanggul Wetan 02 Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember” berisi tentang penggunaan *discovery* yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika, dengan membuat siswanya aktif dengan mencari tahu informasi dalam mengumpulkan data-data sendiri. Sehingga menjadikan siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran.⁷⁰ Dalam judul tersebut persamaan dengan yang penulis buat sama dalam hal penggunaan

⁶⁹Eko Wahjudi, *Penerapan Discovery Learning Dalam Pembelajaran IPA Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IX-I Di SMP Negeri 1 Kalianget*, (pengajar SMPN 1 Kalianget: Jurnal Lentera Sains (Lensa), Vol. 5, Jilid I. Mei 2015), 1.

⁷⁰Bambang Supriyanto, *Penerapan Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI B Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Keliling Dan Luas Lingkaran Di SDN Tanggul Wetan 02 Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember*, (Jember: Jurnal Pancaran, Vol. 3, No. 2, Ed. Mei 2014), 165.

discovery untuk membuat siswa aktif dan dapat meningkatkan aktivitas siswa dengan penemuan informasi sendiri. Perbedaannya dalam judul tersebut lebih terfokus pada peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika. Sedangkan yang disusun oleh penulis lebih terfokus pada peningkatan kreativitas siswa pada pembelajaran Alquran Hadis.

Jurnal yang dibuat oleh I. S. Putri dkk. “Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Dan Aktivitas Siswa pada Pembelajaran Fisika Materi Pokok Suhu Dan Kalor” berisi tentang penggunaan model pembelajaran *discovery learning* yang membuat siswa mencari sendiri informasi atau data dari percobaan yang mereka lakukan pada pembelajaran fisika materi pokok suhu dan kalor yang berdampak pada hasil belajar dan aktivitas siswa. Dengan melakukan percobaan sendiri membuat aktivitas siswa meningkat sehingga berpengaruh terhadap meningkatnya hasil belajar siswa.⁷¹ Dalam judul tersebut persamaan dengan yang penulis buat sama dalam hal pencarian informasi sendiri oleh siswa. Perbedaan pada judul tersebut terfokus pada meningkatnya hasil belajar siswa dengan meningkatnya aktivitas siswa pada pembelajaran fisika materi pokok suhu dan kalor. Sedangkan judul yang dibuat oleh penulis terfokus pada meningkatnya kreativitas siswa pada pembelajaran Alquran Hadis.

Dengan demikian, terdapat persamaan tema dari keenam penelitian tersebut di atas dengan yang peneliti kaji. Kesamaan keenam penelitian di atas dengan yang peneliti kaji yaitu sama pada penggunaan *discovery* untuk menjadikan siswa aktif dalam penemuan informasi sendiri. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian ini mengkaji tentang pengaruh *discovery* terhadap kreativitas siswa pada pembelajaran Alquran Hadis.

C. Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran Alquran Hadis dalam pelaksanaannya sering kali menjenuhkan, siswa tidak tertarik untuk belajar sehingga pembelajaran menjadi pasif. Hal ini dikarenakan siswa masih merasa belum mampu untuk menemukan

⁷¹ I. S. Putri dkk. *Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Dan Aktivitas Siswa*, (Jurnal Pendidikan, ISSN: 2301-7651, Vol. 6, No. 2, Ed. Desember 2017), 91.

permasalahan dengan mengkaitkan dalil yang ada dalam Alquran dan Hadits dengan fenomena yang ada di dalam kehidupan sehari-hari. Mereka masih kesulitan untuk mencari ataupun menemukan pemecahan permasalahan, sehingga menjadikannya pasif dalam proses pembelajaran.

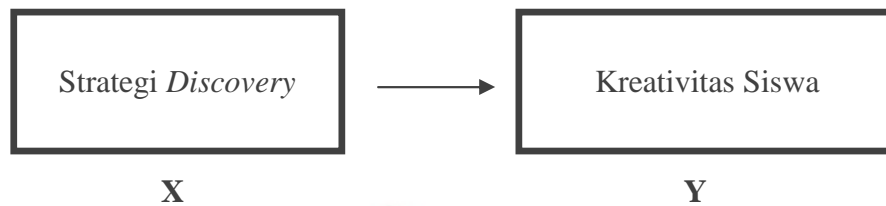
Strategi pembelajaran *discovery* adalah strategi pembelajaran yang selalu mengusahakan supaya siswa terlibat dalam masalah yang dibahas dan menjadi topik pembicaraan. Siswa dituntut untuk aktif dan terlibat langsung dalam penerapan strategi *discovery*. Materi yang disajikan tidak begitu saja diberitahukan kepada siswa untuk diterima, akan tetapi siswa diarahkan untuk bisa memperoleh pengalaman dalam rangka menemukan sendiri konsep yang telah direncanakan oleh guru. Pada titik inilah, penggunaan strategi *discovery* bisa dilakukan melalui proses mental dan fisik secara berkesinambungan agar proses menemukan suatu persoalan menjadi lebih baik dan cepat dipahami, sehingga penerapan strategi *discovery* dapat memperoleh hasil yang maksimal.⁷²

Siswa dalam menemukan konsep-konsep dituntut untuk bisa berpikir kreatif atau mempunyai kreativitas yang baik supaya mereka mampu untuk memecahkan sebuah permasalahan dengan menemukan konsep-konsep sebagai solusi yang akan berguna dalam kehidupannya. Siswa yang mempunyai kreativitas yang baik akan selalu menggali informasi dengan melakukan berbagai cara yang diusahakan untuk bisa menemukan titik temu dalam memecahkan permasalahan yang sedang dihadapinya. Berpikir kreatif dapat dilatih dengan menghadapkan siswa pada suatu permasalahan.

Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa strategi pembelajaran *discovery* yang diterapkan dengan baik akan berpengaruh terhadap kreativitas siswa . Begitupun sebaliknya, jika penerapan strategi pembelajaran *discovery* buruk maka tidak berpengaruh kreativitas siswa.

⁷² Muhammad Takdir Illahi, *Pembelajaran Discovery Strategy & Mental Vocation Skill* (Jogjakarta: DIVA Press, 2012), 90.

Berikut ini apabila dituangkan dalam skema kerangka berfikir yaitu:



Gambar 2.1 Skema Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, yang mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empiris dengan data.⁷³

H_0 = tidak ada pengaruh yang positif dan signifikan antara strategi *discovery* terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran Alquran Hadis di MTs Miftahussalam 1 Wonosalam Demak tahun pelajaran 2018/2019.

H_a = ada pengaruh yang positif dan signifikan antara strategi *discovery* terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran Alquran Hadis di MTs Miftahussalam 1 Wonosalam Demak tahun pelajaran 2018/2019.

Penelitian ini penulis memakai hipotesis yang mengandung sebab akibat positif, yang berarti bahwa terdapat pengaruh yang positif antara strategi *discovery* terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran Alquran Hadis di MTs Miftahussalam 1 Wonosalam Demak tahun pelajaran 2018/2019.

⁷³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)* (Bandung : Alfabeta, 2013), 96.