



# Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa

<sup>1</sup> Alihardi Winata, <sup>2</sup> Indah Ratna Sari, <sup>3</sup> Deviana Mayasari, <sup>4</sup> Sirajudin, <sup>5</sup> Roby Mandalika Waluyan  
<sup>1234</sup> Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia  
<sup>5</sup> Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia  
[alihardi.winata.s.pd@gmail.com](mailto:alihardi.winata.s.pd@gmail.com), [indahsari@gmail.com](mailto:indahsari@gmail.com), [devianamayasari@gmail.com](mailto:devianamayasari@gmail.com),  
[sirajuddin.ekhy@yahoo.com](mailto:sirajuddin.ekhy@yahoo.com), [robbywaluyan22@gmail.com](mailto:robbywaluyan22@gmail.com)

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
<p><b>Riwayat Artikel:</b> Diterima: 30-03-2023 Disetujui: 30-06-2023</p>	<p><b>Abstrak:</b> Pendidikan memiliki peran dalam menentukan kemajuan bangsa. Melalui pendidikan seseorang dapat megubah pola pikirnya. Pendidikan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh kesempatan, harapan dan pengetahuan untuk mencapai hidup yang lebih baik lagi. Pendidikan dapat menjadi kekuatan untuk melakukan perubahan menuju kondisi yang lebih baik. pendidikan baik, bisa dilihat dari segi kurikulum, metode, model pembelajaran serta teori bersifat dinamis yang sewaktu-waktu bisa berubah sesuai dengan situasi dan kondisi. Hasil penelitian menemukan bahwa ada pengaruh model pembelajaran <i>Discovery Learning</i> terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas X SMA Negeri 1 Kopang Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2020/2021, Kenyataan ini menunjukkan bahwa nilai <math>t_{test}</math> yang diperoleh dalam penelitian ini adalah lebih besar dari pada nilai <math>t_{tabel}</math>, maka dapat dikemukakan bahwa ada pengaruh model pembelajaran <i>Discovery Learning</i> terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas X SMA N 1 Kopang Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2020/2021</p>
<p><b>Kata Kunci:</b> Discovery Learning dan Kreativitas Belajar Siswa</p>	<p><b>Abstract:</b> Education has a role in determining the progress of the nation. Through education a person can change his mindset. Education provides opportunities for students to gain opportunities, hopes and knowledge to achieve a better life. Education can be a force to make changes towards better conditions. Good education, can be seen in terms of curriculum, methods, learning models and theories are dynamic which at any time can change according to situations and conditions. The results found that there is an influence of the <i>Discovery Learning</i> learning model on student learning creativity in PPKn subjects in grade X of SMA Negeri 1 Kopang Central Lombok for the 2020/2021 academic year, This fact shows that the <math>t_{test}</math> value obtained in this study is greater than the table <math>t</math> value, so it can be stated that there is an influence of the <i>Discovery Learning</i> learning model on student learning creativity in PPKn subjects in grade X SMA N 1 Kopang Central Lombok for the 2020/2021 academic year</p>
<p><b>Keywords:</b> <i>Discovery Learning and Student Learning Creativity</i></p>	



<https://doi.org/10.31764/telaah.vxiY.17199>



This is an open access article under the **CC-BY-SA** license

## A. LATAR BELAKANG

Pendidikan memiliki peran dalam menentukan kemajuan bangsa. Melalui pendidikan seseorang dapat megubah pola pikirnya. Pendidikan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh kesempatan, harapan dan pengetahuan

untuk mencapai hidup yang lebih baik lagi. Pendidikan dapat menjadi kekuatan untuk melakukan perubahan menuju kondisi yang lebih baik. pendidikan baik, bisa dilihat dari segi kurikulum, metode, model pembelajaran serta teori bersifat dinamis yang sewaktu-waktu bisa berubah sesuai dengan situasi dan kondisi.

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

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan adalah masalah lemahnya proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Hal ini dapat dilihat dari pembelajaran PPKn masih didominasi sistem konvensional Pendidikan.

Pembelajaran PPKn, guru tidak bisa membangkitkan semangat belajar siswa khususnya pada mata pelajaran PPKn sehingga siswa banyak merasa jenuh dalam proses pembelajaran atau model pembelajarannya. Pembelajaran sebagai transfer informasi atau transfer of knowledge dari guru kepada siswa semakin banyak mendapat kritikan (Aunurrahman 2012:9)

Salah satu model yang dapat digunakan dalam pembelajaran PPKn yaitu model pembelajaran *discovery learning*. Dalam pengaplikasian model pembelajaran *discovery learning* dapat mengubah kondisi belajar yang pasif menjadi aktif serta Dengan menggunakan model pembelajaran penemuan siswa dibimbing untuk mencari dan menemukan sendiri materi yang sedang dipelajari.

Pembelajaran siswa dituntut untuk dapat kreatif dalam mencari materi atau jawaban materi yang sedang dipelajari. Sementara itu, peran seorang guru di sini hanyalah sebagai pembimbing atau fasilitator. Bagi siswa pembelajaran jauh lebih bermakna dan hasilnya bertahan lebih lama ketika siswa ikut terjun langsung dalam mendapatkan pengetahuan dan pengalamannya sendiri. Dalam pembelajaran *discovery learning* hal ini siswa jauh lebih semangat dalam belajar dan memberikan pengalaman yang lebih bermakna.

Hasip prasurvei yang dilakukan pada tanggal 10 September tahun 2020, SMAN 1 KOPANG penelian ini melihat pada mata pelajaran PPKn kurang begitu menojol dalam diri siswa, karena guru kurang begitu dapat memfasilitasi atau mendorong siswa untuk dapat kreatif belajar. Guru hanya memberikan materi pelajaran dengan ceramah tanpa memberikan kesempatan kepada para siswa untuk ikut aktif dalam pembelajaran, masih monoton. Karena hal tersebut kreativitas belajar para siswa menjadi kurang terasah. Kreativitas belajar siswa perlu ditingkatkan dengan cara memberikan fasilitas dan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas belajarnya dan bias

menemukan sendiri permasalahan dalam pembelajaran.

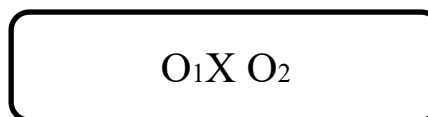
Pembelajaran PPKn di SMAN 1 KOPANG siswa dituntut untuk menemukan konsep-konsep, oleh karena itu pembelajaran PPKn dibutuhkan kreativitas belajar siswa dengan cara memanfaatkan rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran PPKn.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melihat mengenai pengaruh pembelajaran *discovery learning* terhadap kreatifitas belajar siswa pada mata pelajaran ppkn di SMA N 1 KOPANG Lombok Tengah.

## B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, dengan pendekatan study eksperimen. Studi eksperimen menurut Fraekel, and Walllen (2009) menyatakan bahwa “*To Experiment is to try, to look for, to confirm*”. eksperimen berarti mencoba mencari dan mengkonfirmasi/membuktikan (Sugiyono, 2019:110). Studi eksperimen yang di gunakan dalam penelitian ini menggunakan *study pre Eksperimental*.

*Study pre Eksperimental* ini menggunakan sebuah kelas yang menjadi populasi sekaligus sampel penelitian. Kelas yang dijadikan sampel penelitian diberikan perlakuan berupa pembelajaran berbasis *discovery learning*. Study ini menggunakan rancangan desain *one group pretes-postest* yang menjelaskan bahwa desain ini terdapat sebelum diberikan perlakuan dengan demikian hasil perlakuan 1) dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan. Prosedur rancangan deasai *one group comparasion* penelitian ditunjukan pada gambar 1.



Gambar 3.1. Desain penelitian *one group pretes-postest*

Keterangan :

O1= *Nilai pretes* (sebelum diberikan model pembelajaran *discovery learning*)

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

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa siswa yang menjadi sampel penelitian akan diberikan perlakuan yaitu penggunaan model pembelajaran berbasis *discovery learning*. Kemudian di akhir pembelajaran, siswa diberikan (tes akhir) dalam bentuk *anket*

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

hasil perhitungan diperoleh dalam penelitian ini adalah 5,417, sedangkan nilai  $r_{tabel}$  dengan taraf signifikan 5 % dan  $N = 18$  adalah 1,330.

Hasil rumus koefisien determinasi di peroleh dengan nilai  $r^2$  sebesar 29,34% yang berarti bahwa besarnya pengaruh model pembelajaran *discovery learning* terhadap kreativitas belajar siswa 29,34%. Sedangkan sisanya sebesar 70,66% di pengaruhi oleh faktor lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini. Kenyataan ini menunjukkan bahwa nilai  $t_{test}$  yang diperoleh dalam penelitian ini adalah lebih besar dari pada nilai  $t_{tabel}$ , maka dapat dikemukakan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas X SMA N1 Kopang Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2020/2021

Pada awal pembelajaran siswa diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa diperoleh nilai rata-rata 40. Pada akhir pembelajaran siswa diberikan *posttest* untuk mengetahui bagaimana kreativitas belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Hasil penelitian diperoleh rata-rata *posttest* siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Discovery Learning* adalah 57. Berdasarkan hasil ini dapat dilihat bahwa ada perbedaan yang signifikan kreatifitas belajar siswa sebelum dan setelah perlakuan.

Dengan menggunakan model pembelajaran *discovery Learning* kreatifitas belajar siswa lebih baik, karena siswa dituntut untuk lebih aktif, pada saat proses belajar mengajar siswa melakukan diskusi kelompok dan berusaha untuk menemukan pemecahan masalah yang diberikan oleh guru, serta untuk memahami struktur atau ide-ide kunci.

Model pembelajaran *Discovery Learning* diteliti sebelumnya oleh Lestari (2014) pada Materi Pokok Suhu dan Kalor Terhadap Hasil Belajar Siswa di MAN 1 Sukomoro. Dengan menggunakan Model Pembelajaran *Discovery Learning*, Hasil belajar kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol, pembelajaran dengan pendekatan keterampilan proses sains dalam model *discovery* terlaksana dengan baik, dan siswa memberikan respons baik selama pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu oleh Ali Gunai Balim (2009) dengan judul "*The Effects Discovery Learning on Students' Success and Inquiry Learning Skills*", hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan dalam mendukung dari kelompok eksperimen dibanding kelompok kontrol, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap hasil belajar dan kognitif siswa.

Kelebihan dari model pembelajaran *Discovery Learning* ini Membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif, pengetahuan yang diperoleh melalui metode ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan ingatan, menimbulkan rasa senang pada siswa, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil, Metode ini memungkinkan siswa berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatannya sendiri, dan kemungkinan siswa belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar.

Model pembelajaran *discovery learning* juga memiliki kelemahan diantaranya yaitu: metode ini menimbulkan asumsi bahwa ada kesiapan pikiran untuk belajar. Bagi siswa yang kurang pandai, akan mengalami kesulitan abstrak atau berfikir atau mengungkapkan hubungan antara konsep-konsep, yang tertulis atau lisan, sehingga pada gilirannya akan menimbulkan frustrasi, Metode ini tidak efisien untuk mengajar jumlah siswa yang banyak, karena membutuhkan waktu yang lama untuk membantu mereka menemukan teori atau pemecahan masalah lainnya.

Apabila langkah-langkah model pembelajaran *discovery learning* dapat dilakukan seefektif mungkin dan kendala-kendala di atas dapat diatasi maka model pembelajaran *discovery learning* dapat dijadikan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kreatifitas belajar siswa.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* mempunyai peranan yang positif dalam menumbuhkan kreatifitas belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas X SMA N1 Kopang Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2020/2021. (televisi).

### D. SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini dapat menyimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata Pelajaran PPKn di kelas X SMA N1 Kopang

Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2020/2021, Dari hasil perhitungan diperoleh dalam penelitian ini adalah 5,417, sedangkan nilai  $r_{\text{tabel}}$  dengan taraf signifikan 5 % dan  $N = 18$  adalah 1,330. Hasil rumus koefisien determinasi di peroleh dengan nilai  $r^2$  sebesar 29,34% yang berarti bahwa besarnya pengaruh model pembelajaran discovery learning terhadap kreativitas belajar siswa 29,34%. Sedangkan sisanya sebesar 70,66% di pengaruhi oleh faktor lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini. Kenyataan ini menunjukkan bahwa nilai  $t_{\text{test}}$  yang diperoleh dalam penelitian ini adalah lebih besar dari pada nilai  $t_{\text{tabel}}$ , maka dapat dikemukakan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas X SMA N1 Kopang Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2020/2021.

## REFERENSI

1. A.Ubaedillah dan Abdul Rojak. 2011. pendidikan kewarganegaraan (demokrasi, Hak asasi manusia dan Masyarakat Madani, Edisi Ketiga). Jakarta, oleh ICCEUIN Syarif Hidayatullah. Jakarta bekerjasama dengan penerbit prenatal Media Group, Cetakan ke-7.
2. Arikunto Suharsimi. 2019. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*, Edisi Revisi VI, Jakarta : PT Rineka Cipta.
3. Ayu Ariska. 2016. Pengaruh model pembelajaran *discovery learning* ditinjau dari prestasi belajar matematika siswa kelas VII Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016. Universitas PGRI Yogyakarta.
4. Budimansyah Dan Kumalasari. 2008. Pendidikan Kesadaran Kewarganegaraan Multidimensional. Bandung: Genesindo.
5. Cholisin, 2014. *Ilmu Kewarganegaraan (Civics)*. Yogyakarta: Ombak
6. Cholisin. 2000. IKN-PKN. Jakarta: Universitas Terbuka
7. Djamari Mardhapi. 2008. *teknik penyusunan instrument tes dan nontes*. Yogyakarta: Mitra Cendekia.
8. Donni, Juni priansa. 2017. *Pengembangan Strategi Dan Model Pembelajaran Inovatif, Kreatif, Dan Prestatif Dalam Memahami Peserta Didik*. Bandung: CV PUSTAKA SETIA.
9. Dsk. Pt. Rimang Narayani, Dkk. Analisis Proses Pembelajaran Matematika Menurut Pendekatan Saintifik Dan Dampaknya Hasil Belajar Siswa Kelas 5. Dalam E-Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Gonesha Jurusan PGSD VOLUME 3 No. 1, Tahun 2015
10. Furqon. 2011. *Statistik Terapan Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
11. Hamalik, Ilahi. 2012. *Pembelajaran Discovery Strategy & Mental Vocational Skill*. Yogyakarta: DIVA Prees.
12. Ismadi. 2008. *model pembelajaran pendidikan kewarganegaraan berbasis pendekatan multicultural dalam pembentukan karakter bangsa. jurnal pendidikan kewarganegaraan*. Bandung: Lab. PKn FPIPS-UPI
13. Kansil. 2011. *Empat Pilar Berbangsa dan Bernegara*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA:
14. Kosim R. *Model Pembelajaran Discovery learning*. Dalam E-Jurnal FKIP Universitas Pasudan. Tahun 2017
15. Lukman Surya Saputra, Aa Nurdiaman, dan Salikun. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan: buku guru/ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.-- . Edisi Revisi Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017. viii, 256 hlm. : illus. ; 25 cm.*
16. Margono S. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Reneka Cipta.
17. Munandar, Utami. 2006. *kreativitas dan keberbakatan, strategi mewujudkan kreativitas dan bakat*. Jakarta: Gramedia.
18. Nasution. 2018. *Membina Kreativitas Siswa Dalam Belajar*. Jakarta: Balai pustaka.
19. Prewitt Dan Dawson, Dan Aziz Dalam Cholisin. 2015. Pengembangan Paradikma Baru Pendidikan Kewarganegaraan (Civic Education) Dalam Praktik Pembelajaran Kurikulum Berbasis Kompetensi
20. Prihasa Doni J. 2017. *pengembangan strategi dan model pembelajaran inovatif, kreatif, dan prestatif dalam memahami peserta didik*. Bandung: PT Pustaka Setia.
21. Pusat Kurikulum. 2003. *undang-undang system pendidikan nasional*. Jakarta: Depertemen Pendidikan Nasional
22. Ridwan dan Sunarto, *pengantar statistika untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta.
  - a. Rosyada (dalam Taniredja, 2015:3):

23. Ruminiati. 2007. *Pengembangan Pendidikan Keearganegaraan SD* Depdiknas. Jakarta.
24. Saputra dan Salikum. 2016. *pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan*. Jakarta: kementerian pendidikan dan kewarganegaraan.
25. Slameto, 2018.*Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Memepengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
26. Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Cet. XV). Bandung: PT. Ramaja Rosdakarya.
27. sudjana. 2005. *metode statistika*. Bandung: Tarsito.
28. Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D*. Bandung: Alfabeta
29. Suherman, dkk. 2001. *Strategi pembelajaran matematika kontemporer*. Bandung JICA.
30. Sumanto. 2014.*statistika terapan*. Yogyakarta: Center of academic publishing servie.
31. Sumber:<https://www.slideshare.net/khaerulbusur/angket-kreativitas-belajar/2015/24>
32. Sundara, Komang. 2010. *Diktat kuliah metode penelitian*. Universitas Muhammadiyah Mataram.
33. Surya L.saputra, Nurdiaman dan Salikun. 2017. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan: buku guru/ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.--* . Edisi Revisi Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
34. Surya, Muhamad. 2003. *Kapita selekta kependidikan SD*. Jakarta: UT
35. Surya, Muhammad. 2003. *Kapita Selekta Kependidikan SD*. Jakarta: UT.
36. Suryadi dan Somardi.2000. Prespektif pemikiran pakar tentang pendidikan kewarganegaraan dalam pembangunan karakter bangsa . Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan. program studi pendidikan kewarganegaraan. sekolah pasca serjana. UPI.Volume 1.no 2.
37. Suryono dan Hariyanto. 2016. *belajar dan pembelajaran teori dan konsep dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
38. Syarafiah (2018).*pengaruh model pembelajaran discovery learning terhadap belajar menulis kretaif cerita fantasi kelas VII*