
**EFEKTIFITAS METODE *GUIDED DISCOVERY LEARNING* (GDL)
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA
SMK PADA MATA PELAJARAN KEARSIPAN**

*GUIDED DISCOVERY LEARNING (GDL) EFFECTIVENESS METHOD IN
IMPROVING CREATIVE THINKING CAPABILITIES OF VOCATIONAL
SCHOOL STUDENTS IN ARCHIVES*

Intan Permatasari¹, Fauzan Zikri², Zuber³

Universitas Suryakencana, Jl. Pasir Gede Raya Cianjur

Universitas Pradita, Jl. Gading Serpong Boulevard, Tangerang, Banten 15810

Email : intanpe86@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa setelah mendapatkan perlakuan *metode guided discovery learning* (GDL) dalam pembelajaran kearsipan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuasi eksperimen Non equivalent Control Group Design, dengan subyek penelitian terdiri dari dua kelas yaitu kelas X OTKP2 (kelas kontrol) dan X OTKP1 (Kelas Eksperimen). Pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan tes tertulis yang diberikan guru kepada siswa. Pengolahan data dilakukan dengan uji t (*paired-sample t-test*) dan *independent-sample t-test* menggunakan SPSS 24. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, metode *guided discovery learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sebesar 67.1%. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan metode *guided discovery learning* lebih tinggi dibandingkan dengan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional dengan teknik ceramah tanya jawab dan diskusi, hal ini karena pembelajaran dengan metode *guided discovery learning* lebih mengutamakan proses daripada hasil belajar. penggunaan metode *guided discovery learning* guru berusaha untuk meningkatkan aktivitas dan kreativitas siswa dalam proses belajar mengajar, sehingga siswa menjadi lebih termotivasi dan mandiri untuk mencari alternatif pemecahan masalah, sehingga kemampuan siswa dalam berpikir kreatif dapat meningkat. dari hasil tersebut disimpulkan bahwa masih ada faktor lain yang berpengaruh terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa dapat menilai kemampuannya masing-masing dalam belajar.

Kata kunci : Metode Guided Discovery Learning (GDL), Kemampuan Berpikir Kreatif

ABSTRACT

This study aims to determine the improvement of students' creative thinking skills after receiving guided discovery learning (GDL) treatment in archival learning. The research method used is a quasi-experimental method of Non-equivalent Control Group Design, with research subjects consisting of two classes, namely class X OTKP2 (control class) and X OTKP1 (Experimental class). Data was collected by means of observation and written tests given by the teacher to students.

Data processing was carried out by t-test (paired-sample t-test) and independent-sample t-test using SPSS 24. The results showed that the guided discovery learning method could increase students' creative thinking skills by 67.1%. The increase in students' creative thinking skills using the guided discovery learning method is higher than the increase in students' creative thinking skills using conventional learning methods with question and answer lectures and discussion techniques, this is because learning with guided discovery learning methods prioritizes the process rather than the learning outcomes. the use of the guided discovery learning method the teacher tries to increase the activity and creativity of students in the teaching and learning process, so that students become more motivated and independent to find alternative problem solving, so that students' ability to think creatively can increase. from these results it is concluded that there are other factors that influence the creative thinking ability of students to assess their respective abilities in learning.

Keywords: Guided Discovery Learning (GDL) Method, Creative Thinking Skills

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut sumber daya manusia yang tidak hanya memiliki pengetahuan saja tetapi juga harus memiliki keterampilan (life skill) dalam menciptakan sesuatu yang kreatif. Peserta didik haruslah aktif sendiri mengkonstruksi.

Kreatif salah satu ciri manusia yang berharga dan sangat dibutuhkan dalam era milenial karena dituntut menjadi seseorang yang kreatif. Kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam hal menciptakan sesuatu yang kreatif sangat penting untuk dilatih. kemampuan berpikir kreatif sebagai kemampuan peserta didik dalam memahami masalah dan menemukan penyelesaian dengan strategi atau metode yang bervariasi (divergen). kreativitas atau berpikir kreatif, sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, salah satu bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapatkan perhatian dalam pendidikan formal (Idrisah, 2014).

Berdasarkan data yang diperoleh bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah menengah di Indonesia umumnya masih tergolong rendah (Fathimah, 2015; Fardah, 2012; Prianggono, 2013). Pernyataan ini diperkuat oleh Richard, dkk (2015) dalam Global Creativity Index yang menyatakan bahwa kreativitas di Indonesia berada di peringkat 115 dari 139 negara.

Tingkat kreativitas anak-anak Indonesia jika dibandingkan dengan negara-negara lain berada pada peringkat yang rendah. Informasi ini didasarkan pada penelitian yang dilakukan oleh Hans dari universitas Utah, Amerika Serikat dan Klaus Urban dari Universitas Hannover, Jerman ungkap Supriadi, (1994:85)

Salah satu provinsi di Indonesia, Jawa Barat khususnya kota Cianjur Masih kurangnya berpikir kreatif pada salah satu mata pelajaran yakni Produktif Otomatisasi

Tata Kelola Perkantoran (Kearsipan) SMKN 1 Haurwangi berdampak pada nilai tes kemampuan berfikir kreatif yang menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan siswa dalam berpikir kreatif masih dibawah 50%. Hal tersebut menunjukkan tingkat kemampuan berpikir kreatif yang masih rendah.

Mata pelajaran Kearsipan membutuhkan kemampuan dalam berpikir kreatif, dengan mengimplementasikan manfaat yang diperoleh dari mata pelajaran Kearsipan mampu menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satunya pada kompetensi dasar menerapkan penyimpanan arsip sistem tanggal/kronologis dan melakukan penyimpanan arsip sistem tanggal/kronologis.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang disiapkan sebagai tenaga kerja yang siap kerja diharapkan dalam proses pembelajaran mampu membekali siswa dalam kompetensi keahlian yang dipelajari dan disesuaikan pada masalah dunia kerja. Kompetensi Keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP) memiliki mata pelajaran kearsipan pada kurikulum 2013, yang di dalamnya terdapat materi menerapkan dan melakukan penyimpanan arsip sistem tanggal/kronologis. Menerapkan dan melakukan termasuk dalam ranah kognitif C3 (*Menerapkan/Apply*), ranah pengetahuan pada kurikulum 2013 menggunakan taksonomi Blom Revisi, dimana perkembangan kemampuan mental intelektual peserta didik dimulai dari mengingat/*remember* (C1), memahami/*understand* (C2), menerapkan/*Apply* (C3), menganalisis/*Analyse* (C4), mengevaluasi/*evaluate* (C5) dan mengkreasi/*create* (C6), C1sampai C2 termasuk kategori *Lower Order Thinking Skill (LOTS)* atau berfikir tingkat rendah, sedangkan C4 sampai C6 termasuk kategori *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* oleh Aderson, L.W. dan Krathwohl, D.R. (2001) kemampuan berpikir kreatif termasuk kedalam ranah kognitif kemampuan berpikir kreatif tingkat tinggi /*HOTS* (C6). yakni merupakan kemampuan menempatkan elemen –elemen secara bersamaan kedalam bentuk modifikasi atau mengorganisasikan elemen-elemen kedalam pola baru (struktur baru); Direktorat Pembinaan SMK (2017). hal ini sesuai dengan yang diungkap oleh Torrance dalam Filsaisme (2008:20) Kemampuan berfikir kreatif yaitu mendefinisikan kesulitan atau mengidentifikasi unsur-unsur yang hilang; mencari solusi-solusi; menduga, menciptakan alternatif-alternatif untuk menyelesaikan masalah, menguji dan menguji kembali alternatif-alternatif tersebut; menyempurnakanya dan akhirnya mengkomunikasikan hasil-hasilnya.

Papu dalam Sumarmo bahwa kreativitas memuat empat proses utama yaitu: eksplorasi, menemukan, memilih, dan menerapkan. Menurut (Sternberg dan Lubard, 1991) kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru, asli, tak terduga dan sesuai.

Munandar (2003:13) menjelaskan bahwa perkembangan optimal dari kemampuan berpikir kreatif berhubungan erat dengan cara mengajar. Dalam suasana non-otoriter, ketika belajar atas prakarsa sendiri dapat berkembang karena guru menaruh kepercayaan terhadap kemampuan anak untuk berpikir dan berani mengemukakan gagasan baru, dan ketika anak diberi kesempatan untuk bekerja sesuai dengan minat kebutuhannya, maka kemampuan kreatif dapat tumbuh subur.

Menurut Munandar (2001:88-90) indikator berpikir kreatif meliputi:

1. Kemampuan berpikir lancar (fluency), kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan
2. Keluwesan (flexibili), kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan masalah
3. Keaslian (originality), kemampuan untuk mencetus gagasan dengan cara-cara yang asli
4. Elaborasi (elaboration), kemampuan untuk menguraikan sesuatu secara rinci.

Berdasarkan data pra penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar mata pelajaran kearsipan masih belum optimal. Untuk memecahkan permasalahan pembelajaran yang demikian perlu dilakukan upaya antara lain berupa perbaikan strategi pembelajaran yaitu mengubah metode pembelajaran yang dapat memfasilitasi terjadinya komunikasi antara siswa dengan siswa dan guru dengan siswa, sehingga mampu menumbuhkan berpikir kreatif siswa. Metode pembelajaran discovery merupakan kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menemukan sesuatu (benda, manusia, atau peristiwa) secara sistematis, kreatif, logis, analitis sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri. Pembelajaran discovery memiliki kelebihan yaitu menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran, siswa dapat memahami benar konsep yang telah dipelajari, jawaban yang diperoleh akan menimbulkan rasa puas pada siswa.

Seperti yang diungkap oleh peneliti sebelumnya yaitu penelitian yang dilakukan Hanafi, (2016) Penerapan model pembelajaran penemuan dapat meningkatkan skor mendengarkan siswa dan sikap sosial, adapun peneliti lain juga semakin tinggi penggunaan Discovery Learning dalam waktu lama tentu saja semakin tidak ada yang rendah nilai mata kuliah yang ditemukan. Juga semakin tinggi tingkat kognitif pembelajaran, Nilgun Suphi (2016), Ali Gunay Balim, (2009) mengemukakan metode penemuan pembelajaran, dapat digunakan dengan tujuan menarik perhatian siswa dan mengaktifkan mereka untuk lebih berpartisipasi dalam kelas dan juga berguna untuk mengatur In-service Training dan kursus bagi para guru untuk memiliki

mereka memahami pentingnya kegiatan berdasarkan pendekatan ini, dan peneliti lain juga mengemukakan bahwa belajar penemuan sesuai dengan kebutuhan masyarakat masa kini dalam pembelajaran *discovery* dapat meningkatkan motivasi siswa terhadap pelajaran yang di pelajari dan meningkatkan rasa ingin tahu yang lebih, Joyce A. Castronova, Teach. Vadolsa.

Peneliti lainnya menyimpulkan dan membuktikan pengaruh interaksi antara metode pembelajaran *inquiry*, motivasi belajar dan gaya belajar dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif pada materi menganalisis indeks harga dan inflasi, imanda, putri (2017), selanjutnya ada peneliti lain membuktikan pengaruh metode *guided discovery learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif ditinjau dari kemandirian siswa (Karlit, heltin octasila, 2015), kemudian Almuajab, saeful (2015) juga membuktikan pengaruh metode *guided discovery learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

Model pembelajaran adalah konsepsi peserta didik tentang proses pembelajaran. Orientasi pembelajaran adalah tujuan pribadi, niat, harapan, keraguan, dan sebagainya, peserta didik mungkin mengalami selama karir pendidikan.

Metode *guided discovery* diharapkan dapat dengan efektif meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Bruner dalam Widodo (2010: 37) mengungkapkan bahwa belajar penemuan sesuai dengan pencarian pengetahuan secara aktif oleh manusia, dan dengan sendirinya memberikan hasil yang paling baik. Berusaha sendiri untuk mencari pemecahan masalah serta pengetahuan yang menyertainya, menghasilkan pengetahuan yang benar-benar bermakna. Hal inilah yang penulis yakini akan membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya terutama dalam hal berpikir kreatif. Hal ini didukung oleh pendapat Asmani (2010), metode *discovery* merupakan suatu cara untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan tahan lama dalam ingatan serta dapat meningkatkan proses berpikir siswa.

Menurut Suryosubroto (2002), seorang guru ada yang menerapkan metode penemuan terpimpin (*guided discovery*), penemuan tidak terpimpin sama sekali dan metode *inquiry*. Pada penemuan terpimpin (*guided discovery*) guru mengemukakan masalah, memberi pengarahan mengenai pemecahan, dan membimbing siswa dalam hal mencatat data. Penemuan terpimpin (*guided discovery*) di rancang untuk mengajarkan konsep dan hubungan antarkonsep. Menurut David dkk (2009), pada saat menerapkan metode *discovery* terpimpin, guru lebih sedikit menjelaskan dan lebih banyak untuk mengajukan

pertanyaan-pertanyaan sehingga siswa cenderung aktif dan memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Akinbobola and Afolabi (2010), seorang guru harus berusaha untuk menggunakan pendekatan penemuan terbimbing untuk melibatkan siswa dalam kegiatan pemecahan masalah, belajar mandiri, berpikir kritis dan pemahaman, dan belajar kreatif. Kegiatan belajar tidak hanya menggunakan kemampuan menghafal, sehingga konsep dan prinsip yang didapat mudah di ingat lebih lama oleh siswa. Secara umum penelitian ini bertujuan untuk melihat keefektifan metode guided discovery terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas X SMK N 1 Haurwangi Tahun Pelajaran 2018/2019 Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa sebelum dan sesudah perlakuan dengan menggunakan metode guided pada kelas eksperimen
2. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan metode guided discovery dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional.

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Haurwangi Kabupaten Cianjur. Pelaksanaan penelitian akan diawali dengan peninjauan untuk mengetahui secara cermat tentang keadaan jumlah siswa dan siswa kelas X yang menerima mata pelajaran Kearsipan, latar belakang dan pengalaman guru yang mengajarkan mata pelajaran Kearsipan, sarana belajar, dan kondisi kelas. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2018/2019. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMK Negeri 1 Haurwangi, tahun ajaran 2018/2019, yang berjumlah 58 orang dengan jumlah rombongan belajar sebanyak 2 (dua) kelas yakni: OTKP1 berjumlah 30 orang, Kelas OTKP2 berjumlah 28 orang. Penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen.

Tujuan dari penelitian eksperimen adalah menyelidiki ada tidaknya hubungan sebab akibat serta berapa besar hubungan sebab akibat tersebut dengan cara memberikan perlakuan (treatment) pada beberapa kelompok eksperimen dan penyelidikan kontrol untuk perbandingan. Penelitian ini dibagi dalam dua kelompok peserta didik, yaitu kelompok kelas eksperimen dengan metode pembelajaran *guided discovery* serta kelompok kontrol dengan pembelajaran konvensional dengan teknik ceramah tanya jawab dan diskusi,

Desain Eksperimen yang digunakan pada penelitian ini adalah Non equivalent Control Group Design. Dalam menganalisis data, skor pretest individu adalah dikurangi dari skor post testnya, sehingga memungkinkan analisis gain atau perubahan, Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui pengaruh penggunaan

metode pembelajaran *Guided Discovery Learning terhadap* kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran kearsipan pada materi sistem tanggal/kronologi, kompetensi keahlian Otomatisasi tata kelola perkantoran (OTKP) SMKN 1 Haurwangi Kabupaten Cianjur. Metode *Guided Discovery Learning* sebagai perlakuan, sedangkan yang menjadi variabel terikat (*dependent*) adalah Kemampuan berpikir Kreatif. Objek penelitian ini adalah siswa kelas X Kompetensi Keahlian OTKP SMKN 1 Haurwangi Kota Cianjur, diambil dua kelas untuk dijadikan objek penelitian.

Kelas yang dikenakan perlakuan dengan metode *guided discovery learning* adalah kelas X OTKP1 dengan jumlah siswa 30 orang terdiri dari 3 orang siswa laki-laki dan 27 siswa perempuan. Sedangkan kelas yang menjadi kelas kontrol dalam penelitian ini adalah kelas X OTKP2 dengan jumlah siswa 28 orang yang terdiri dari siswa laki-laki sebanyak 2 Orang dan siswa perempuan berjumlah 26 orang. Alasan pengambilan kelas tersebut yaitu:

1. Berdasarkan wawancara kepada guru kearsipan dikemukakan bahwa X OTKP1 dan X OTKP2 yaitu homogen dalam pengertian memiliki kemampuan akademik yang sama.
2. Selain itu dilihat dari rata-rata nilai raport UAS semester 1

Alat tes penelitian yang akan mengukur hasil belajar peserta didik setelah dilakukan eksperimen akan diuji. Alat tes tersebut akan diuji validitas, reliabilitas, uji tingkat kesukaran soal, dan uji daya pembeda dengan menggunakan bantuan software komputer SPSS versi 24. Analisa butir soal dilakukan dengan uji tingkat kesukaran dan uji daya beda. Teknis analisa data berfokus pada data hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik yang akan dilakukan menggunakan bantuan software komputer SPSS versi 24 dengan pendekatan statistik yaitu dengan uji normalitas dan uji homogenitas.

Uji hipotesis penelitian didasarkan pada data nilai *pre-test* dan data *Normalized Gain* (*N-Gain*). Menurut Sugiyono (2008:112), untuk sampel independen (tidak berkorelasi) mempunyai ketentuan, jika kedua data berdistribusi normal dan variansnya homogen maka dilanjutkan dengan uji t (*test t*). adapun langkah-langkah uji t sebagai berikut:

- 1) Membuat H_a dan H_0 dalam bentuk kalimat
- 2) Membuat H_a dan H_0 model statistik
- 3) Mencari rata-rata (\bar{x}), standar deviasi (s), varians (s^2) dan korelasi
- 4) Mencari nilai dengan rumus:

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

(Sugiyono, 2011: 138)

n	=	Jumlah sampel
x_1	=	Rata-ratasampel ke 1
x_2	=	Rata-ratasampel ke 2
s_1^2	=	Varians sampel ke 1
s_2^2	=	Varians sampel ke 2

Keterangan:

Penelitian ini mengajukan 2 hipotesis penelitian yaitu

1. Terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam mata pelajaran kearsipan sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan metode *guided discovery learning*.

Hipotesis statistik	Statistik Uji	Kriteria Uji
$H_0: \bar{Y}_{1post} = \bar{Y}_{1pre}$ $H_1: \bar{Y}_{1post} > \bar{Y}_{1pre}$	Paired- Sample t test	H_0 ditolak jika $P\text{-value} \leq 0,05$ (2 tailed test)

2. Terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan metode *guided discovery learning* lebih tinggi dibandingkan dengan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional.

Pengujian Hipotesis 1

Dihipotesiskan bahwa Terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam mata pelajaran kearsipan sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan metode *guided discovery learning*

. Untuk membuktikan kebenaran dari hipotesis tersebut dilakukan pengujian secara parsial dengan rumusan hipotesis statistik sebagai berikut:

Hipotesis statistik	Statistik Uji	Kriteria Uji
$H_0: \bar{gY}_1 = \bar{gY}_2$ $H_1: \bar{gY}_1 > \bar{gY}_2$	Independen t Sample t test	H_0 ditolak jika $P\text{-value} \leq 0,05$ (2 tailed test)

Pengujian Hipotesis 2

Dihipotesiskan bahwa terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan metode *guided discovery learning* lebih tinggi dibandingkan dengan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional, dengan rumusan hipotesis statistik sebagai berikut :

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Analisis Uji Alat Test

Berdasarkan hasil uji validas, semua soal yang diberikan valid. Oleh karena itu, soal tes kemampuan berpikir kreatif yang digunakan yaitu 8 soal uraian. dapat diketahui bahwa semua butir soal untuk masing-masing variabel dinyatakan valid, yang berarti soal tersebut layak untuk dijadikan instrumen. Menurut hasil uji coba soal yang sudah dilakukan, diperoleh nilai koefisien r sebesar 0,853. Artinya soal-soal yang diuji cobakan memiliki reliabilitas tinggi yang ditunjukkan pada tabel 1.

Koefisien reliabilitas dapat dianggap reliabel dan cukup baik untuk tujuan penelitian dasar apabila berada antara 0,70-0,80 (Kaplan-Saccuezzo, 1993)

Tabel 1 Reliabilitas Item Alat Tes Kemampuan Berpikir Kreatif

	Cronbach's	N of Items
Alpha	.853	8

Sumber : Hasil Pengolahan

4.2 Hasil analisis data

Dari hasil analisis deskriptif dapat diketahui bahwa data-data penelitian tentang kemampuan berpikir kreatif berdistribusi normal sehingga keputusan yang berlaku bagi sampel dapat digeneralisasikan kepada populasi. Hasil uji homogenitas diketahui bahwa varians populasi bersifat homogen.

4.3 Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis ditolak atau diterima. Dalam penelitian ini terdapat 2 hipotesis, yaitu :

Pengujian Hipotesis 1

Dihipotesiskan bahwa terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan metode pembelajaran *Guided discovery* sesudah perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan uji perbedaan rata-rata hasil *pretest* dengan uji parametrik yaitu uji-t pada taraf signifikansi (sig 2-tailed) $\alpha = 0.05$ dengan analisis *Paired Sample Test*, dengan pengujian hipotesis sebagai berikut:

H0 : Tidak terdapat perbedaan rata-rata nilai sebelum dan sesudah perlakuan

H1 : Terdapat perbedaan rata-rata nilai sebelum dan sesudah perlakuan

Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan program SPSS 24. Ringkasan hasil pengolahan data dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Ringkasan Hasil Uji Hipotesis Pertama

Paired Samples Test		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest Eksperimen Posttest Eksperimen	-10.700	3.905	.713	-12.158	-9.242	15.007	.000	

Berdasarkan tabel 2. menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas eksperimen dengan nilai Sig (2-tailed) 0.000 lebih kecil dari nilai alpha 0.05 ($0.000 < 0.05$) kesimpulan hasil uji sangat signifikan yang artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Rata-rata kemampuan berpikir kreatif peserta didik setelah pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *Guided discovery* lebih tinggi dibandingkan dengan sebelum pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *guided discovery*.

Selanjutnya dilakukan pengukuran terhadap efektifitas pengaruh dari metode pembelajaran *guided discovery* pada kelas eksperimen. Berdasarkan hasil perhitungan *pretest-posttest* maka diperoleh nilai rata-rata peningkatan (gain) kemampuan berpikir kreatif kelas eksperimen pada tabel berikut:

Tabel 3. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Kelas Eksperimen

Data	Rata-rata Skor	Peningkatan	N-Gain	Indeks N-Gain	Interpretasi
<i>Pretest</i>	12.37	10.7	0.667	$g > 0.70$	Tinggi
				$0.50 \leq g \leq 0.70$	Sedang
<i>Posttest</i>	23.07			$G < 0.50$	Rendah

Tabel 3 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada kelas eksperimen antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil N-gain adalah sebesar 0.667. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan kemampuan berpikir peserta didik antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dan peningkatannya dikategorikan sedang ($0.50 \leq 0.667 \leq 0.70$). Artinya terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran *Guided discovery* dengan peningkatan dikategorikan sedang.

Pengujian Hipotesis 2

Pengujian rata-rata dua sampel dengan menggunakan uji *independent Sample Test* dan hipotesis yang diuji berdasarkan taraf signifikansi $\alpha = 0.05$. Hipotesis yang akan diuji sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada kelas eksperimen-kontrol ($p\text{-value} > \alpha$)

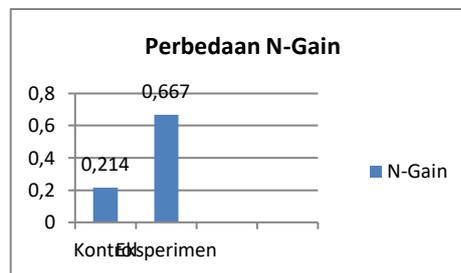
H_1 : Terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada kelas eksperimen-kontrol ($p\text{-value} > \alpha$)

Berikut ini hasil pengujian rata-rata dua sampel dengan menggunakan program SPSS *versi 24*.

Tabel 4. *Independent Samples Test* Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik pada Kelas Eksperimen-Kontrol

Berdasarkan tabel 4. menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0.000 ($0.000 < 0.005$). Hal tersebut berarti terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol digambarkan juga dengan diagram batang yang dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Perbedaan Nilai Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Gambar 1 menunjukkan perbedaan peningkatan nilai *gain* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai *gain* kelas eksperimen mencapai 0.667 sedangkan nilai *gain* kelas

Independent Samples Test		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Nilai Gain Eksperimen	Equal variances assumed	.665	.418	10.689	56	.000	.49316	.04614	.40073	.58558
	Equal variances not assumed			10.762	55.158	.000	.49316	.04583	.40133	.58499
Kontrol	Equal variances assumed									
	Equal variances not assumed									

kontrol mencapai 0.214. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *gain* kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran *guided discovery* lebih tinggi daripada kelas kontrol yang menggunakan teknik pembelajaran *ceramah tanya jawab dan diskusi*.

ANOVA TABEL							Measures of Association	
		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	Eta	Eta Squared
GAIN*Kelas	Between Groups	3.522	1	3.522	114.257	.009	.81	.671
	Within Groups	1.726	56	.031				
	Total	5.249	57					

Tabel 5. Pengaruh Metode Pembelajaran Guided Discovery Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif

Untuk melihat pengaruh metode pembelajaran *guided discovery* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik maka digunakan tabel anova untuk memperoleh nilai *Eta Square* dengan menggunakan SPSS *versi* 24. Berikut ini tabel yang menggambarkan persentase pengaruh metode pembelajaran *guided discovery* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Tabel 5. menunjukkan bahwa terdapat pengaruh metode pembelajaran Guided Discovery terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik sebesar 0.671. artinya variabilitas peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam kompetensi dasar menerapkan dan melakukan penyimpanan arsip sistem tanggal/kronologi sebesar 67.1% dapat disebabkan oleh perlakuan metode pembelajaran *guided discovery*

4.4. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Perbandingan peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sebelum dan sesudah menggunakan Metode Pembelajaran *Guided discovery*

Dari hasil penelitian terdapat perbedaan peningkatan kemampuan berfikir kreatif siswa yang menggunakan metode pembelajaran *guided discovery* sebelum dan sesudah perlakuan (treatment). Pada Tabel 3 menunjukkan peningkatan rata-rata nilai pretest dan nilai posttest dengan kesimpulan peningkatan dikategorikan sedang. Hal tersebut dapat dilihat dengan adanya perbedaan rata-rata skor gain kemampuan berpikir kreatif siswa dalam kompetensi dasar menerapkan dan

melakukan penyimpanan arsip sistem tanggal/kronologi yang diperoleh oleh peserta didik selama proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian sebelumnya seperti Almuajab, saeful (2015) yang mengimplementasikan metode *guided discovery learning* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik, Karlit, heltin octasila (2015) yang meneliti pengaruh metode *guided discovery learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif ditinjau dari kemandirian siswa, dan Widhiyantoro, Taufik (2012) yang meneliti efektifitas metode *guided discovery* terhadap kemampuan berpikir kreatif. Ketiga penelitian tersebut memperoleh hasil yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran *guided discovery* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Hal ini sesuai dengan inti pembelajaran pada kurikulum 2013, dimana kurikulum 2013 menghendaki proses proses pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik (Mengamati, Menanya, Mengolah Menyajikan, Menyimpulkan, dan Mencipta), menggunakan ilmu pengetahuan sebagai penggerak pembelajaran untuk semua mata pelajaran, Menuntun siswa untuk mencari tahu, bukan diberi tahu (*guided discovery learning*). Didalam proses penilaian yang diukur dalam kurikulum 2013 adalah tingkat berpikir siswa mulai dari rendah sampai tinggi, sedangkan proses pembelajarannya salah satunya menekankan kemampuan berpikir kreatif. Berpikir kreatif merupakan bagian dari berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills-HOTS*).

Dengan dukungan sarana dan prasarana yang sudah disiapkan sebelumnya, penerapan metode pembelajaran ini terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam mata pelajaran kearsipan produktif OTKP. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan rata-rata nilai *pretest* ke nilai *posttest* yaitu sebesar 0.667. Sebab dalam metode *guided discovery* siswa dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran, sehingga siswa akan aktif berperan dalam menyelesaikan persoalan yang disajikan dalam soal. Keterlibatan siswa dalam metode *guided discovery* dapat menjadikan siswa tidak merasa jenuh saat proses pembelajaran berlangsung, berbeda halnya dengan cara konvensional yang dapat membosankan siswa.

Tolak ukur keberhasilan peserta didik dapat dilihat dari skor *pretest-posttest*. Skor rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen sebesar 12.37 sedangkan skor rata-rata *posttest* sebesar 23.07. Sehingga diperoleh *N-gain* sebesar 0.667. hal tersebut menunjukkan bahwa metode pembelajaran *guided discovery* mempunyai pengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik dengan peningkatan berkategori sedang. Meningkatnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran *guided discovery* cukup efektif untuk kompetensi dasar

menerapkan dan melakukan penyimpanan arsip sistem tanggal/kronologi pada mata pelajaran kearsipan.

2. Perbandingan Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa yang Menggunakan Metode Pembelajaran Guided Discovery dengan Metode Pembelajaran Konvensional Setelah Perlakuan (treatment).

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan metode pembelajaran *guided discovery* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya menggunakan metode konvensional. Hal ini dibuktikan dengan hasil rata-rata posttest pada kelas eksperimen yang menggunakan metode *guided discovery* sebesar 23.07 dari hasil pretest yang hanya sebesar 12.37. Sementara pada kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional hasil posttest sebesar 17.14 dari pretest sebesar 14.54. keadaan ini menunjukkan bahwa terdapat kenaikan yang sangat signifikan terhadap kelas eksperimen sesuai dengan yang diharapkan.

Pengaruh penggunaan metode *guided discovery* dengan menggunakan cara perhitungan SPSS 24 didapat 67,1%, angka tersebut menunjukkan peningkatan dengan kategori sedang. Sedangkan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa setelah melakukan pembelajaran pada kelas eksperimen diakibatkan adanya faktor-faktor lain dalam proses berpikir kreatif.

Dengan penggunaan metode *guided discovery* siswa menjadi lebih termotivasi dan mandiri untuk mencari alternatif pemecahan masalah, sehingga kemampuan siswa dalam berpikir kreatif dapat meningkat. Sebagaimana diungkap oleh Martinis Yamin (2008:11) bahwa “ Keterampilan berpikir kreatif (*creative thinking*) yaitu keterampilan individu dalam menggunakan proses berpikirnya untuk menghasilkan gagasan baru, konstruktif berdasarkan konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang rasional maupun persepsi, dan intuisi individu”.

Berdasarkan teori tersebut, sudah jelas bahwa keterampilan berpikir kreatif (*creative thinking*) akan mampu memotivasi cara berpikir siswa dalam membentuk suatu gagasan baru, atau alternatif-alternatif berdasarkan konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang rasional maupun persepsi serta intuisi setiap individu siswa.

5. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, metode *guided discovery learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sebesar 67.1%. Peningkatan

kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan metode *guided discovery learning* lebih tinggi dibandingkan dengan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional dengan teknik ceramah tanya jawab dan diskusi, hal ini karena pembelajaran dengan metode *guided discovery learning* lebih mengutamakan proses daripada hasil belajar. penggunaan metode *guided discovery learning* guru berusaha untuk meningkatkan aktivitas dan kreativitas siswa dalam proses belajar mengajar, sehingga siswa menjadi lebih termotivasi dan mandiri untuk mencari alternatif pemecahan masalah, sehingga kemampuan siswa dalam berpikir kreatif dapat meningkat. dari hasil tersebut disimpulkan bahwa masih ada faktor lain yang berpengaruh terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa dapat menilai kemampuannya masing-masing dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

1. Jurnal

- Anggareni, N. W., Ristiati, N. P., & Widiyanti, N. L. P. M. (2013). Implementasi strategi pembelajaran inkuiri terhadap kemampuan berpikir kritis dan pemahaman konsep IPA siswa SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 3(1).
- Boge, K. (2012). How to facilitate the learning of creativity: thinking “outside the box” and beyond textbook solutions. *Development and Learning in Organizations: An International Journal*, 26(6), 14-16.
- Fardah, D. K. (2012). Analisis Proses dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Matematika Melalui Tugas Open-Ended. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 3(2), 91-99.
- Florida, R., Mellander, C., & King, K. (2015). *The global creativity index 2015*. Martin Prosperity Institute.
- Gunay, Ali., Balim ASS., Prof Dr Dokuz Eylul. (2009) *The effects of Discovery Learning (University Faculty Of Education Turkey) of Discovery Learning Method Application on Increasing Students’ Listening Outcome and Social Attitude*. *Dinamika Ilmu: Jurnal Pendidikan*, 16(2), 291-306.
- Hanafi, Muhammadiyah University of Jember East Java. (2016) *The Effect of Discovery Learning Method Application on Increasing Students’ Listening Outcome and Social Attitude. Learning And Student Assessment On Academic Success*
- Okpiyanto, T. (2014). Pengaruh Metode Discovery Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Aljabar Kelas VIII Semester Ganjil Tahun Ajaran 2014/2015 di SMP N 2 Susukan (*Doctoral dissertation, Program Studi Pendidikan Matematika FKIP-UKSW*). *Jurnal ISSN*
- Suphi, N., & Yaratan, H. (2016). Effects of Discovery Learning and Student Assessment on Academic Success. *Online Submission*.
- Wakabayashi, Y., & Ishikawa, T. (2011). Spatial thinking in geographic information science: a review of past studies and prospects for the future. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 21, 304-313.
- Widiastuti, Y., & Putri, R. I. I. (2018). *Kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran operasi pecahan menggunakan pendekatan open-ended*. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(2), 13-22.
- Widodo, A., Wuryastuti, S., & Yuliatiningsih, M. S. (2010). *Pendidikan IPA di sekolah dasar*.

Widhiyantoro, Taufik. (2012). *The Effectiveness Of Guided Discovery Method Application Toward Creative Thinking Skills At The Tenth Studets OFSMAN 1 TERAS BOYOLALI IN THE ACADEMIC YEAR 2011/2012* jurnal creative thinking hal 1-20

Yuli, tatag, eko siswono1 whidia novitasari. 2006. *meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui pemecahan masalah tipe "what's another way"*

2. Buku

Arifin, J. (2017). *SPSS 24 untuk Penelitian dan Skripsi*. Elex Media Komputindo.

Aunurrahman.. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Cetakan ke-4. Bandung: Alfabeta

Arikunto, S., & *Praktik*, P. P. S. P. (2010). Rineka Cipta.

Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Budiningsih, A. (2012). *Belajar & Pembelajaran*. Rineka Cipta: Jakarta.

Budiningsih, (2005). *Model pembelajaran penemuan (Discovery Learning)* : 43

Castronova, J. A. (2002). *Discovery learning for the 21st century: What is it and how does it compare to traditional learning in effectiveness in the 21st century*. Action research exchange, 1(1), 1-12.

Castronova, J. A. *Discovery Learning for the 21st Century*.
http://teach.valdosta.edu/are/Litreviews/vol1no1/castronova_litr.pdf

Direktorat Pembinaan SMK. 2017. *Bimbingan Teknis Implementasi Kurikulum 2013 SMK*. Jakarta.

Djamarah, S. B. (2002). *Psikologi belajar*. Jakarta : Rineka Cipta

Djamarah, S.B (2011)*Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta

Filsaime, D. K. (2008). *Menguak rahasia berpikir kritis dan kreatif*. Jakarta: prestasi pustaka, 21.

Gulo, W. (2008). *Strategi Belajar Mengajar (Cover Baru)*. Grasindo.

Hergenhahn & Olson (2008). *Psikologi belajar*. Edisi ke-7. Jakarta: Kencana Perdana Media Group

Idrisah, I. (2014). *Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa*.

Imanda, P. (2017). *Pengaruh metode pembelajaran inquiry terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dengan moderator variabel motivasi belajar dan gaya belajar: Kuasi Eksperimen pada Kelas XI di SMA N 1 Padang dengan Kompetensi Dasar Menganalisis Indeks Harga dan Inflasi* (PhD Thesis, Universitas Pendidikan Indonesia).

Ilyas, muhammad marzuqi. (2016). *Pengaruh model pembelajaran berbasis masalah melalui media peta terhadap kecerdasan ruang dan kemampuan memecahkan masalah*, tesis universitas pendidikan indonesia. Bandung. UPI

Kusnendi. (2018). *"Statistika Terapan"* Fakultas Pendidikan Ekonomi dan Bisnis : Bandung. UPI

Majid, A.(2007). *Perencanaan Pembelajaran (mengembangkan standar kompetensi guru)* .Bandung: Remaja Rosdakarya

Martinis, Y. (2008). *Paradigma Pendidikan Konstruktivistik*. Jakarta: Gaung Persada.

Mulyasa, E. (2013). *Pengembangan dan implementasi kurikulum 2013*. PT Remaja Rosdakarya.

Munandar, S.C. Utami. (2003). *Kreativitas & Keberbakatan. Strategi Mewujudkan potensi kreatif & Bakat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama

Munandar, U. (2009). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.

- Slameto. (2003). *Belajar dan factor-factor yang mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta
- Slameto. (2010). *Belajar dan factor-factor yang mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta
- Slavin, R. E., & Davis, N. (2006). *Educational psychology: Theory and practice*.
- Slavin, R. (2010). *Cooperative Learning (Teori, Riset, dan Praktik)*. Bandung: Nusa Media.
- Syah, M. (2008). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru Edisi Revisi*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Syah, M. (2004). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Syah, M. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008.
- Sugiyono . (2008). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriadi, D. (1994). *Kreativitas, Kebudayaan & Perkembangan Iptek*. Alfabeta.
- Suryosubroto, B. (2002). *Proses belajar mengajar di sekolah wawasan baru: beberapa metode pendukung dan beberapa komponen layanan khusus*. PT Rineka Cipta
- Taba, H., & Freeman, F. E. (1964). *Teaching strategies and thought processes*. Merrill.
- Taba, H. (1967). *Teachers' handbook for elementary social studies*.
- Trianto, S. P., & Pd, M. (2007). Model-model pembelajaran inovatif berorientasi Konstruktivistik. *Jakarta: Prestasi Pustaka*.
- Trianto. (2011). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Trianto. (2012). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Vygotsky, L. S. 1978. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press.
- Wertsch, J. V. 1985. *Vygotsky and the Social Formation of Mind*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Wahyuni, E. N., & Baharuddin. 2012. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

3. Prosiding

- Rahmawati, A. (2014). Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematika Siswa SMP Melalui Metode Penemuan Terbimbing. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Program Pascasarjana STKIP Siliwangi Bandung*. Vol. 1. Hlm. 278-282. Bandung: STKIP Siliwangi

