

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Model *Discovery Learning*

2.1.1.1 Pengertian Model *Discovery Learning*

Discovery berasal dari kata “*discover*” yang berarti menemukan dan “*discovery*” adalah penemuan. Bahasa Indonesia memberi pengertian *discover* sebagai menemukan. Makna menemukan dalam pembelajaran mengarah pada pengertian memperoleh pengetahuan yang membawa kepada suatu pandangan. Model pembelajaran *discovery learning* pertama kali diperkenalkan oleh Jerome Bruner yang menekankan bahwa pembelajaran harus mampu mendorong peserta didik untuk mempelajari apa yang telah dimiliki.

Adapun pengertiannya menurut istilah setiap ahli memberikan pengertian yang berbeda-beda, namun mempunyai maksud yang sama. Menurut Bruner dalam (Sundari & Fauziati, 2021) teori belajar penemuan atau *discovery learning* dimana siswa secara aktif mencari pemecahan masalah melalui tiga tahapan perkembangan kognitif yang terintegrasi, kemudian menghasilkan pengetahuan baru yang benar-benar bermakna. Jerome Burner memaparkan yakni “*Discovery Learning* adalah sebuah proses pembelajaran yang bisa memberikan motivasi untuk siswa disini untuk mendapatkan sebuah data dan informasi, permasalahan serta jawaban ketika sedang berlangsungnya pembelajaran di dalam kelas. Sehingga para siswa disini dapat menyimpulkan serta mempragakan langsung secara spontan.

Discovery learning menurut Suryosubroto dalam Musfiqon & Nurdyansyah (2015:146) merupakan bagian dari inkuiri, atau inkuiri merupakan perluasan proses *discovery* yang digunakan lebih mendalam. Menurut Kemendikbud dalam Haerullah dan Hasan (2017:216) menjelaskan bahwa model *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran dimana peserta didik didorong untuk mengidentifikasi apa yang ingin dipelajari, mencari informasi sendiri, dan mengorganisasikan atau membentuk pengetahuan yang mereka dapatkan melalui proses eksplorasi dan pemahaman sendiri.

Dapat disimpulkan model *discovery learning* adalah model pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk mencari tahu apa yang ingin mereka pelajari dan mengorganisasikan pengetahuan yang mereka peroleh melalui proses eksplorasi dan pemahaman mereka sendiri sampai mereka menemukan jawaban atas pertanyaan mereka.

2.1.1.2 Karakteristik Model *Discovery Learning*

Menurut Hosnan (2014) dalam Neno, Dilawati, & Samba (2023 : 4) ciri model pembelajaran penemuan diantaranya:

1. Mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan dan menggeneralisasi pengetahuan; artinya peserta didik berinisiatif untuk lebih mendalami dan meneliti dari setiap pembelajaran yang diberikan, sehingga menghasilkan kesimpulan sendiri dari suatu masalah yang diselidiki.
2. Berpusat kepada peserta didik atau *Student Center*, artinya peserta didik yang berperan aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran dan guru hanya berperan sebagai fasilitator. Sehingga pembelajaran akan menjadi sangat bermakna, karena dalam proses pembelajaran *discovery learning* lebih berpusat pada kebutuhan peserta didik, minat, bakat dan kemampuan peserta didik.
3. Aktivitas menghubungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada sebelumnya. Merupakan upaya yang dilakukan peserta didik bagaimana caranya kreatif dan imajinatif dalam menghubungkan pengetahuan baru yang diterima dengan pengetahuan yang sudah ada sebelumnya.

Dalam model *discovery learning*, guru hanya memberikan bimbingan dan arahan, dan peserta didik menemukan dan mengalami proses mentalnya sendiri. Dengan cara ini, potensi peserta didik dapat diperkuat dan mereka memiliki kemampuan untuk belajar sendiri. Guru dapat bertindak sebagai motivator, pengarah, dan pemberi stimulus, dan peserta didik tidak lagi hanya menjadi penerima ilmu pengetahuan.

2.1.1.3 Langkah-Langkah Model *Discovery Learning*

Setiap model pembelajaran memiliki sintak atau langkah-langkah pembelajarannya tersendiri, termasuk model *discovery learning*. Menurut Aslam Dahlia (2017) dalam Wibowo, R.A.E (2023) langkah-langkah model *discovery learning* adalah sebagai berikut:

1. *Stimulation* (Stimulasi/Pemberian Rangsangan)

Pada tahap ini guru dapat memulai kegiatan pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah. Stimulasi pada tahap ini berfungsi untuk menyediakan kondisi interaksi belajar.

2. *Problem Statement* (Pernyataan/Identifikasi Masalah)

Setelah dilakukan *stimulation* guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah yang relevan dengan bahan pelajaran.

3. *Data Collection* (Pengumpulan Data)

Pada saat peserta didik melakukan eksperimen atau eksplorasi, guru memberi kesempatan kepada para peserta didik untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis.

4. *Data Processing* (Pengolahan Data)

Pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para peserta didik baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, lalu ditafsirkan.

5. *Verification* (Pembuktian)

Pada tahap ini peserta didik melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang telah ditetapkan.

6. *Generalization* (Menarik Kesimpulan/Generalisasi)

Tahap generalisasi/menarik kesimpulan adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa mengaplikasikan model *discovery learning* terdapat beberapa prosedur atau langkah-langkah yang harus dilaksanakan dalam kegiatan proses pembelajaran secara umum, yaitu Stimulus (*Stimulation*), Identifikasi Masalah (*Problem Statement*), Pengumpulan Data (*Data Collection*), Pengolahan Data (*Data Processing*), Pembuktian (*Verification*), dan Kesimpulan (*Generalization*). Dengan adanya langkah-langkah tersebut akan membantu dan memudahkan guru dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, bagi peserta didik juga mereka akan lebih memahami apa yang mereka kerjakan dengan situasi yang lebih aktif, kreatif dalam pembelajaran.

2.1.1.4 Kelemahan dan Kelebihan Model *Discovery Learning*

Setiap model pembelajaran tentunya memiliki kelemahan dan kelebihan. Model *Discovery Learning* juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Hosnan (2014) dalam Haerullah & Hasan (2017:220) mengemukakan kelebihan model *Discovery Learning* antara lain:

1. *Discovery Learning* dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan keterampilan dan proses-proses kognitif.
2. Pengetahuan yang diperoleh melalui model pembelajaran ini sangat pribadi dan bermanfaat memperkuat pemahaman, ingatan, dan transfer.
3. *Discovery learning* dapat membantu peserta didik meningkatkan kemampuan mereka dalam menyelesaikan masalah.
4. Model *Discovery Learning* membantu peserta didik memperkuat konsep dirinya dengan memberikan kepercayaan untuk bekerja sama dengan orang lain.
5. Mendorong peserta didik untuk terlibat dan aktif dalam kegiatan belajar mengajar.
6. Mendorong peserta didik untuk menggunakan intuisi dan mengembangkan hipotesis sendiri.
7. Mengarahkan peserta didik untuk belajar secara mandiri.
8. Peserta didik aktif terlibat dalam proses pembelajaran karena mereka harus berpikir dan menggunakan kemampuan mereka untuk menemukan hasil akhir.

Menurut Suryosubroto (2002:200) dalam Khomsyah, Arifah Nursyabani (2021 : 11) mengemukakan beberapa kelebihan-kelebihan model *Discovery Learning*, diantaranya:

1. Metode ini mampu membantu peserta didik untuk mengembangkan memperbanyak kesiapan serta penguasaan keterampilan dalam proses kognitif atau pengenalan peserta didik.
2. Peserta didik memperoleh pengetahuan yang bersifat sangat pribadi atau individual sehingga dapat kokoh atau mendalam tertinggal dalam jiwa peserta didik tersebut.
3. Dapat membangkitkan kegairahan belajar pada peserta didik.
4. Mampu mengarahkan cara peserta didik belajar, sehingga lebih memiliki motivasi yang kuat untuk belajar lebih giat.
5. Membantu peserta didik untuk memperkuat dan menambah kepercayaan pada diri sendiri dengan proses penemuan sendiri.
6. Strategi itu berpusat pada peserta didik tidak pada guru. Guru hanya sebagai teman belajar saja, membantu bila diperlukan.

Selain memiliki beberapa kelebihan, model *Discovery Learning* juga memiliki beberapa kekurangan. Menurut Hosnan (2014) dalam Haerullah & Hasan (2017:220) kelemahan model *Discovery Learning* adalah sebagai berikut:

1. Model *Discovery Learning* dapat menyita banyak waktu karena guru harus merubah cara mengajar yang biasanya hanya sebagai pemberi informasi menjadi fasilitator, motivator, dan pembimbing.
2. Peserta didik masih memiliki kemampuan berpikir rasional yang terbatas.
3. Semua peserta didik tidak dapat mengikuti pembelajaran dengan metode ini.

Sedangkan kelemahan model *Discovery Learning* menurut (Mukaramah et al., 2020) adalah sebagai berikut:

1. Model ini menimbulkan asumsi bahwa ada kesiapan pikiran untuk belajar bagi peserta didik yang mempunyai hambatan akademik akan mengalami kesulitan abstrak atau berpikir, mengungkapkan hubungan antara konsep-konsep yang tertulis atau lisan, sehingga pada gilirannya akan menimbulkan frustrasi.

2. Model ini tidak efisien untuk mengajar jumlah peserta didik yang banyak, karena membutuhkan waktu yang lama untuk membantu mereka menemukan teori atau pemecahan masalah lainnya.
3. Harapan-harapan yang terkandung dalam model ini akan kacau jika berhadapan dengan peserta didik dan guru yang telah terbiasa dengan cara-cara belajar yang lama.
4. Lebih cocok untuk mengembangkan pemahaman, sedangkan mengembangkan aspek konsep, keterampilan dan emosi secara keseluruhan kurang mendapat perhatian.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model *Discovery Learning* memiliki keunggulan dan kelemahan. Keunggulan model *Discovery Learning* yaitu membantu memperbaiki dan meningkatkan keterampilan dan proses kognitif peserta didik, meningkatkan motivasi untuk belajar, meningkatkan rasa ingin tahu, dan menumbuhkan rasa percaya diri. Sedangkan kelemahan model *Discovery Learning* yaitu tidak semua peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan metode ini serta adanya keterbatasan waktu.

2.1.2 Mind Mapping

2.1.2.1 Pengertian Mind Mapping

Menurut Windura (2013) dalam Puspitasari & Nurhayati (2019) *mind map* adalah sistem belajar dan berpikir yang menggunakan kedua belah otak sesuai dengan cara kerja alaminya. Menurut Buzan dalam Variani & Gede Agung (2020) *mind mapping* disebut sebagai “pisau Swiss” untuk otak dan merupakan alat teramat menakjubkan bagi anak-anak dikarenakan mampu memberi mereka kesempatan untuk membuka diri dan menjelajahi ruang-ruang memori, persiapan untuk tugas sekolah, dan pemikiran yang kreatif. Hal ini juga sejalan dengan pendapat Silberman (2014:105) dalam Parhannudin (2023) menjelaskan bahwa *mind mapping* atau pemetaan pikiran adalah cara kreatif bagi setiap individu untuk mengembangkan ide-ide, mencatat informasi yang dipelajari atau merencanakan tugas baru.

Berdasarkan penjelasan dari beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *mind mapping* adalah teknik yang menciptakan kesan dengan menggunakan

gambar visual dan alat grafis lainnya yang membantu individu mengembangkan ide-ide, mencatat informasi yang dipelajari, atau merencanakan tugas baru dengan cara yang kreatif.

2.1.2.2 Tujuan *Mind Mapping*

Sebelum menerapkan media pembelajaran, tentu seorang guru harus mengetahui tujuan dari media itu sendiri. Tujuan itu sangat bervariasi tergantung pada konteks dan kebutuhan individu. Setiap tujuan media pembelajaran, termasuk *mind mapping* dapat disesuaikan dengan konteks spesifik dari materi yang diajarkan, gaya belajar peserta didik, dan tujuan instruksional yang diinginkan. Dengan menetapkan tujuan yang jelas, maka media pembelajaran dapat dirancang secara efektif untuk mendukung proses belajar dan pemahaman yang lebih baik. Berikut adalah tujuan umum untuk membuat sebuah *mind mapping* menurut Buzan (2006) dalam Lestari, H.N. (2023) diantaranya; 1) Membantu peserta didik menjadi lebih kreatif; 2) Menghemat waktu; 3) Membantu peserta didik dalam menyelesaikan masalah; 4) Membantu peserta didik dalam memusatkan perhatian; 5) Menyusun dan menjelaskan pikiran-pikiran; 6) Belajar lebih cepat dan efisien; 7) Membantu peserta didik mengingat dengan lebih baik.

2.1.2.3 Manfaat *Mind Mapping*

Ada beberapa manfaat dari *Mind Mapping* menurut Buzan (2010:5) dalam Hartinah, Siti (2019) yaitu memberi pandangan menyeluruh pokok masalah atau area yang luas, memungkinkan kita merencanakan rute atau membuat pilihan-pilihan dan mengetahui ke mana kita akan pergi dan di mana kita berada, mengumpulkan sejumlah besar data di satu tempat, mendorong pemecahan masalah dengan membiarkan kita melihat jalan-jalan terobosan kreatif baru dan menyenangkan untuk dilihat, dibaca, dicerna dan diingat.

Adapun kegunaan mapping menurut Swardarma (2013:8) dalam Parhannudin (2023) antara lain:

1. Mengumpulkan data secara sistematis untuk berbagai keperluan.
2. Melakukan pengembangan dan analisis ide atau pengetahuan secara teratur dalam proses belajar mengajar, *meeting workshop* dan juga rapat.

3. Mempermudah untuk meninjau ulang dan mengulang ide atau gagasan.
4. Membuat banyak opsi dari berbagai keputusan yang mungkin diambil.
5. Menggunakan *mind mapping* dapat membantu proses *brainstorming* karena ide dan gagasan yang sebelumnya sulit untuk dicatat akan lebih mudah dituliskan dalam kertas.
6. Mampu menangkap gambaran umum dari suatu gagasan dan membantu otak bekerja terhadap ide tersebut.
7. Mengubah struktur ide dan gagasan yang awalnya rumit, panjang dan sulit dipahami menjadi lebih mudah dipahami.
8. Memilih informasi yang dianggap penting dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
9. Mengidentifikasi sejumlah opsi yang mungkin diambil dari berbagai rute keputusan yang ada.

2.1.2.4 Langkah-Langkah Membuat *Mind Mapping*

Penggunaan *mind mapping* dalam pembelajaran membantu peserta didik tidak hanya mengingat fakta, tetapi juga memahami dan mengaitkan konsep-konsep yang mampu menumbuhkan cara-cara berpikir cepat dan tanggap untuk menemukan jawaban-jawaban permasalahan yang diterimanya. Hal itu dirasakan setelah mengenal dan memahami langkah-langkah pembelajaran yang menggunakan metode *mind map*. Berikut adalah langkah-langkah proses pembelajaran menggunakan *mind mapping* menurut (Karim, 2018) :

1. Membayangkan struktur otak kita seperti pohon, masing-masing menyimpan informasi yang berhubungan dengan cabang-cabangnya.
2. Menyusun poin-poin kunci dari topik yang ingin dikaji di atas selembar kertas putih dengan bentuk pohon yang bercabang-cabang.
3. Memulai dengan gagasan inti biasanya dengan satu simbol di tengah halaman, lalu menggambar cabang-cabangnya menyebar di sekelilingnya.
4. Mencatat hanya satu kata atau simbol untuk setiap poin yang ingin diingat atau ditampakkan (satu tema utama untuk setiap cabang).
5. Meletakkan poin-poin yang berhubungan pada cabang utama yang sama, masing-masing membentuk sub cabang.

6. Mewarnai topik-topik yang berhubungan dengan menggunakan pensil atau spidol berwarna.
7. Melukis sebanyak mungkin gambar atau simbol.
8. Melingkari dengan garis batas berwarna, ketika melengkapi setiap cabang.
9. Mengembangkan terus setiap peta secara teratur. Ada kemungkinan cabang yang membesar dan banyak dapat dipisahkan menjadi peta-pikiran yang baru, dan seterusnya.

2.1.2.5 Kelebihan dan Kekurangan *Mind Mapping*

Sebagai suatu sistem pembelajaran, *Mind Map* memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Rahayu (2021:76-48) merinci kelebihan dan kekurangan sistem pembelajaran *Mind Map*. Kelebihan dari sistem pembelajaran *Mind Map* sebagai berikut:

1. Merupakan cara yang mudah dalam menggali informasi dari dan ke otak peserta didik.
2. Peserta didik dapat mengemukakan pendapat secara bebas
3. Catatan yang dibuat oleh peserta didik lebih focus pada inti materi.
4. Kreativitas individu maupun kelompok akan semakin meningkat.
5. Memudahkan peserta didik untuk mengingat.
6. Menyenangkan.
7. Mengaktifkan seluruh bagian otak.

Adapun kelemahan sistem pembelajaran *Mind Map* menurut Rahayu (2021:78-79) sebagai berikut:

1. Jumlah detail informasi yang diterima peserta didik tidak diketahui.
2. Memerlukan waktu yang lama.
3. Memerlukan waktu yang panjang untuk memeriksa.
4. Pembuatan relative sulit.

2.1.3 Berpikir Kreatif

2.1.3.1 Pengertian Berpikir Kreatif

Pada dasarnya, berpikir kreatif mengacu pada penemuan sesuatu, menggunakan apa yang sudah ada untuk menciptakan sesuatu yang baru. Menurut

Harriman (2017:120) dalam Vikria (2019) “berpikir kreatif adalah suatu pemikiran yang berusaha menciptakan gagasan yang baru. Berpikir kreatif merupakan serangkaian proses, termasuk memahami masalah, membuat tebakan dan hipotesis tentang masalah, mencari jawaban, mengusulkan bukti, dan akhirnya melaporkan hasilnya”. Berpikir kreatif yang diartikan oleh Istiningsih, dkk (2019:3) ialah suatu usaha mengaitkan benda atau gagasan yang tidak saling terkait sebelumnya. Istiningsih juga menjelaskan bahwa seseorang dapat dikatakan kreatif apabila dapat melihat dan menghubungkan sesuatu dari sudut pandang yang baru sehingga orang yang berpikir kreatif mampu mengatasi suatu persoalan di dalam kehidupan dengan cara yang segar, unik dan inovatif.

Dapat disimpulkan bahwa berpikir kreatif ialah suatu kegiatan mental dimana seseorang memiliki suatu keterampilan berpikir dalam menemukan dan menghubungkan hal baru sehingga menciptakan suatu gagasan yang baru melalui keterampilannya dalam memecahkan masalah. Melalui keterampilan berpikir kreatif seseorang dibawa untuk melihat dan melakukan sesuatu dengan cara dan dari sudut pandang yang baru serta berbeda dari biasanya.

2.1.3.2 Indikator Berpikir Kreatif

Penting untuk memahami indikator-indikator yang menunjukkan pola pikir kreatif. Menurut Munandar (Hendriana, dkk; 2017:113) menguraikan indikator berpikir kreatif secara rinci sebagai berikut:

1. Berpikir lancar (*fluency*): Mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah atau pertanyaan dan selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.
2. Berpikir luwes (*flexibility*): Kemampuan mengajukan bermacam-macam penafsiran terhadap suatu permasalahan atau menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi, serta dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda.
3. Berpikir orisinal (*originality*): Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik.
4. Berpikir elaborasi (*elaboration*): Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan.

Istiningsih, dkk (2019,4) mengemukakan bahwa ciri-ciri individu yang kreatif diantaranya 1) lancar (*fluency*), 2) lentur (*flexibility*), 3) asli (*originality*) dan 4) rinci (*elaboration*). Dari keempat ciri tersebut dibuat kriteria indikator sebagai berikut pada tabel 2.1.

Tabel 2.1 Indikator Berpikir Kreatif

No.	Aspek Kemampuan Berpikir Kreatif	Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif
1.	Lancar (<i>fluency</i>)	1) Lancar dalam menjawab pertanyaan 2) Lancar dalam menyampaikan pendapat 3) Lancar dalam membuat peta pikiran
2.	Lentur (<i>flexibility</i>)	1) Menghasilkan gagasan yang berbeda 2) Mampu mengubah cara pandang atau pendekatan dalam menyelesaikan masalah 3) Mampu menyampaikan gagasan atau pendapat yang sesuai materi pembelajaran
3.	Asli (<i>originality</i>)	1) Mampu menghasilkan karya berdasarkan pemikiran sendiri 2) Mampu membuat peta pikiran dengan gagasan sendiri 3) Dapat menghasilkan karya bersama kelompok maupun sendiri
4.	Rinci (<i>elaboration</i>)	1) Mampu mengembangkan dan memperinci gagasan 2) Mengemukakan hasil karya dengan rinci 3) Menggunakan berbagai macam sumber.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat empat indikator yang menjadi acuan dalam menilai kemampuan berpikir kreatif peserta didik yaitu, berpikir lancar (*fluency*), berpikir luwes/fleksibel (*flexibility*), berpikir orisinal (*originality*), dan merinci (*elaboration*).

2.1.3.3 Tahap Proses Berpikir Kreatif

Saat memasuki tahapan proses berpikir kreatif, penting untuk memahami bagaimana kreativitas sebenarnya terbentuk. Untuk membentuk suatu kreativitas perlu adanya proses berpikir kreatif itu sendiri dengan melibatkan beberapa tahapan yang harus dilalui dalam membentuk fondasi dari proses inovatif tersebut. Seperti yang dikemukakan oleh Wallas dan Solso (2007:445) dalam Destira (2019),

“terdapat empat tahapan berpikir kreatif sebelum diperolehnya suatu hasil yakni, tahapan persiapan. Inkubasi, iluminasi, dan tahap verifikasi”.

1. Tahap persiapan

Merupakan tahap mengumpulkan data atau informasi yang di perlukan untuk memecahkan suatu permasalahan berbekal dari pengetahuan awal.

2. Tahap inkubasi

Tahapan dimana suatu masalah tersebut diabaikan, seolah hilang dan tidak terpikirkan lagi. Namun, secara tidak sadar akan mencari pengalaman dan pemahaman baru yang akan menjadi jalan keluar dari permasalahan tersebut. Ini membutuhkan waktu yang tidak menentu.

3. Tahap iluminasi

Tahapan dimana munculnya suatu inspirasi atau gagasan untuk memecahkan masalah.

4. Tahap verifikasi

Tahapan ini disebut juga sebagai tahap evaluasi untuk memastikan bahwa gagasan atau ide yang dibuat atau dilaksanakan benar-benar berhasil. Evluasi tersebut dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti, memahami masalah, merumuskan masalah, mengedepankan pikiran, dan iluminasi atau pencerahan.

2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian ini selain didukung berdasarkan teori yang telah dijelaskan di atas, berikut merupakan penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu Penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media *Mind Mapping* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik. Studi quasi eksperimen pada mata pelajaran ekonomi SMAN 1 Tasikmalaya tahun ajaran 2023/2024.

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Surani dalam tugas akhir atau skripsinya yang dilakukan pada tahun 2021 Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Mind Mapping* (Peta Pikiran) Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas VIII di SMP Negeri 65 Bengkulu Utara Tahun Ajaran 2020/2021”. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Gita Sri Surani dapat diambil

kesimpulan bahwa dengan penerapan model mind mapping dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji “t” yaitu yang apabila dibandingkan dengan dengan df 40 pada taraf signifikan 5 % yaitu 2,02 dan 1 % yaitu 2,71 maka diperoleh ($2,02 > 2,82 > 2,71$). Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Surani dengan penelitian ini terletak pada subjek penelitian, dimana penelitian ini subjeknya terletak pada siswa SMA sedangkan Surani pada siswa SMP.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Parhannudin, Gumilar, dan Srigustini yang dilakukan pada tahun 2023 dengan judul “Penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa”. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *discovery learning* berbantuan media *mind mapping* pada mata pelajaran ekonomi khususnya pada konsep perdagangan internasional efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Model *discovery learning* memungkinkan siswa untuk secara aktif menggali dan menemukan sendiri konsep-konsep tersebut melalui eksplorasi. Kemudian media *mind mapping* sebagai media visual dapat membantu siswa dalam memahami hubungan antara konsep-konsep tersebut dan mengorganisir informasi yang telah mereka dapatkan dari hasil proses eksplorasi. Letak perbedaan penelitian Parhannudin, Gumilar, dan Srigustini dengan penelitian ini berada pada variabel Y dimana Parhannudin, Gumilar, dan Srigustini menggunakan berpikir kritis sedangkan peneliti menggunakan berpikir kreatif. Perbedaan lainnya pada penelitian Parhannudin, Gumilar, dan Srigustini dengan penelitian ini terletak pada subjek penelitian, dimana penelitian ini bertempat di SMAN 2 Ciamis sedangkan peneliti di SMAN 1 Tasikmalaya.

Ketiga, penelitian yang dilakukan Khaira pada tahun 2017 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Mind Mapping* Dan Keterampilan Proses Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Koloid Di MAN Darussalam Aceh Besar”. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model *Mind Mapping* dan keterampilan proses lebih baik dari pada hasil belajar yang diajarkan dengan

pendekatan pembelajaran langsung pada materi koloid di kelas XII MAN Darussalam Aceh Besar. Letak perbedaan penelitian Niswatul Khaira dengan penelitian ini berada pada variabel X dimana Khaira menggunakan model pembelajaran kooperatif sedangkan peneliti menggunakan model *discovery learning*. Perbedaan selanjutnya berada pada variabel Y dimana Khaira menggunakan hasil belajar sedangkan peneliti menggunakan berpikir kreatif. Perbedaan lainnya terletak pada subjek penelitian, dimana penelitian Khaira ini bertempat di Banda Aceh sedangkan peneliti di Tasikmalaya.

Tabel 2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

No	Sumber	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Surani (2021)	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Mind Mapping</i> (Peta Pikiran) Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas VIII di SMP Negeri 65 Bengkulu Utara Tahun Ajaran 2020/2021	Dapat diambil kesimpulan bahwa dengan penerapan model <i>mind mapping</i> dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa	Variabel X memiliki kesamaan yaitu Model <i>Mind Mapping</i> dan Variabel Y yaitu Berpikir Kreatif	Subjek penelitian berbeda dimana penelitian ini subjeknya terletak pada siswa SMA sedangkan Gita Tri Surani pada siswa SMP.
2.	Parhannudin, Gumilar, dan Srigustini (2023)	Penerapan Model <i>Discovery Learning</i> Berbantuan Media <i>Mind Mapping</i> untuk Meningkatkan Kemampuan	Penggunaan model <i>discovery learning</i> berbantuan media <i>mind mapping</i> pada mata pelajaran ekonomi khususnya	Variabel X memiliki kesamaan yaitu Model <i>Discovery Learning</i> berbantuan media <i>Mind Mapping</i>	Perbedaan terletak pada variabel Y, di mana peneliti menggunakan berpikir kreatif. Perbedaan lainnya terletak pada

		Berpikir Kritis Siswa	pada konsep perdagangan internasional efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.		subjek penelitian, yaitu SMAN 1 Tasikmalaya .
3.	Khaira (2017)	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Mind Mapping</i> Dan Keterampilan Proses Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Koloid Di Man Darussalam Aceh Besar	Hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model <i>Mind Mapping</i> dan keterampilan proses lebih baik dari pada hasil belajar yang diajarkan dengan pendekatan pembelajaran langsung pada materi koloid di kelas XII MAN Darussalam Aceh Besar.	Sama-sama menggunakan model <i>Mind Mapping</i>	Perbedaan terletak pada variabel X dimana pada peneliti adalah menggunakan model <i>discovery learning</i> dan variabel Y peneliti menggunakan berpikir kreatif, serta subjek penelitian juga yang berbeda yaitu di SMAN 1 Tasikmalaya .

2.3 Kerangka Pemikiran

Berkaitan dengan pembelajaran, komponen utama dalam mewujudkan pembelajaran yang efektif serta efisien menitik beratkan kepada peran aktif peserta didik saat mengikuti proses belajar mengajar. Untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, peran guru sangat penting dalam hal ini. Guru sebagai pengajar mampu melakukan proses pembelajaran seiring berkembangnya zaman. Dalam pembelajaran abad 21 melibatkan adopsi pendekatan yang responsif terhadap perkembangan teknologi untuk pemahaman akan kebutuhan peserta didik masa

kini. Namun, beberapa pengajar masih menerapkan model pembelajaran konvensional sehingga penggunaan model serta media pembelajaran menyebabkan peserta didik cenderung pasif dan peserta didik akan bergantung pada guru.

Pemilihan strategi pada proses pembelajaran dapat mempengaruhi kemampuan peserta didik. Strategi menurut Kemp (1995) adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Senada dengan pendapatnya Kemp, Dick and Carey (1985) juga menyebutkan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu perangkat materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada peserta didik. Dari hal tersebut, sudah seharusnya peran guru mampu memilih model dan menciptakan media yang dapat menggali bahkan meningkatkan potensi kreativitas peserta didik, serta sebagai fasilitator pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk berpikir secara kreatif dalam memecahkan masalah, serta mendorong eksplorasi untuk menemukan ide-ide baru.

Adapun teori yang melandasi penelitian ini yaitu teori belajar Konstruktivisme. Menurut (Masgumelar & Mustafa, 2021) “konstruktivisme, yang dipelopori oleh J. Piaget, beranggapan bahwa pengetahuan merupakan konstruksi (bentukan) dari kita yang menganalisis sesuatu. Seseorang yang belajar itu berarti membentuk pengertian atau pengetahuan secara aktif (tidak hanya menerima dari guru) dan terusmenerus”. Artinya, konstruktivisme Piaget menekankan pada proses yang dilalui peserta didik untuk mengetahui sesuatu dan tahapan yang dilalui untuk memperoleh pengetahuan tersebut. Konstruktivisme memiliki keterkaitan yang erat dengan model pembelajaran penemuan (*discovery learning*) karena tujuan konstruktivisme dalam pembelajaran adalah untuk membantu meningkatkan pemahaman peserta didik.

Model *discovery learning* merupakan suatu model pembelajaran di mana peserta didik didorong untuk mengidentifikasi apa yang ingin dipelajari, mencari informasi sendiri, dan mengorganisasikan atau membentuk pengetahuan yang mereka dapatkan melalui proses eksplorasi dan pemahaman sendiri. Agar memudahkan peserta didik memahami pembelajaran digunakan suatu media

belajar, *mind mapping* merupakan suatu cara di mana para peserta didik mencatat dengan kreatif, efektif, dan secara harafiah akan memetakan pikiran-pikiran kita. Dengan menetapkan tujuan yang jelas, maka media pembelajaran dapat dirancang secara efektif untuk mendukung proses belajar dan pemahaman yang lebih baik. Dengan demikian model pembelajaran *Mind Mapping* merupakan inovasi yang bertujuan untuk pemetaan pemikiran terhadap suatu permasalahan, permasalahan yang dikaitkan dengan materi lalu memetakannya dapat menjadi media untuk mengasah kreativitas peserta didik. Menekankan kepada keleluasaan peserta didik mencari inti sari dari materi pokok dan mencari permasalahan serta hal-hal yang berkaitan dengan materi sebagai bahan untuk di ekspresikan kedalam bentuk *Mind Mapping*. *Mind Mapping* dalam pembelajaran merupakan sebuah solusi dalam menyikapi permasalahan yang dianggap terkesan teoritis menjadi lebih praktis. *Mind Mapping* menjadikan proses mencatat yang lebih mengakomodir kinerja otak secara alami dan *Mind Mapping* merupakan inovasi guna memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam mengingat, menyimpan serta menarik dan menyampaikan kembali informasi yang didapatkan sehingga akan meningkatkan pemahaman dan berpikir kreatif peserta didik dalam belajar.

Dari permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya dan dengan didukung adanya teori-teori dalam penelitian ini, maka secara sistematis peneliti merancang kerangka pemikiran dalam penelitian ini yang dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran

2.4 Hipotesis Penelitian

Menurut Creswell (2015:231) hipotesis adalah pernyataan kuantitatif yang penelitiannya membuat prediksi atau dugaan tentang hasil hubungan di antara atribut atau ciri khusus. Maka hipotesis pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang menggunakan model *discovery learning* berbantuan media *mind mapping* pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah perlakuan.
2. Terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas kontrol sebelum dan sesudah perlakuan.
3. Terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan model *discovery learning* berbantuan media *mind mapping* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional.