

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Hakikat Karakter Siswa

1.1 Pengertian Karakter

Sebelum membahas tentang pendidikan karakter, perlu mengetahui terlebih dahulu tentang makna karakter. Bertitik tolak dari pengertian karakter yang disepakati, kemudian dapat mengkaji dan mengembangkan lebih lanjut tentang hakikat dan ruang kajian pendidikan karakter. Apa yang dimaksud dengan karakter? Karakter berarti tabiat atau kepribadian. Hill (Chrisiana, 2005: 3) mengatakan bahwa, *“character determines someone’s private thoughts and someone’s action done. Good character is the inward motivation to do what is right, according to the highest standard of behavior in every situation”*. Dalam konteks ini, karakter dapat diartikan sebagai identitas diri seseorang.

Menurut Ekowarni (2010: 4) pada tatanan mikro, karakter diartikan; (a) kualitas dan kuantitas reaksi terhadap diri sendiri, orang lain, maupun situasi tertentu; atau (b) watak, akhlak, ciri psikologis. Ciri-ciri psikologis yang dimiliki individu pada lingkup pribadi, secara evolutif akan berkembang menjadi ciri kelompok dan lebih luas lagi menjadi ciri sosial. Ciri psikologis individu akan memberi warna dan corak identitas kelompok dan pada tatanan makro akan menjadi ciri psikologis atau karakter suatu bangsa. Pembentukan karakter suatu bangsa berproses secara dinamis sebagai suatu fenomena sosio-ekologis.

Berdasarkan pengertian di atas dapat dikatakan bahwa karakter merupakan jati diri, kepribadian, dan watak yang melekat pada diri seseorang. Karakter selalu

berkaitan dengan dimensi fisik dan psikis individu. Karakter bersifat kontekstual dan kultural. Karakter merupakan jati diri seseorang dan merupakan kumulasi dari karakter-karakter pada setiap diri manusia. Hal ini sesuai dengan pendapat Ekowarni (2010: 12) bahwa karakter merupakan nilai dasar perilaku yang menjadi acuan tata nilai interaksi antar manusia (*when character is lost then everything is lost*). Secara universal berbagai karakter dirumuskan sebagai nilai hidup bersama berdasarkan atas pilar: kedamaian (*peace*), menghargai (*respect*), kerjasama (*cooperation*), kebebasan (*freedom*), kebahagiaan (*happiness*), kejujuran (*honesty*), kerendahan hati (*humility*), kasih sayang (*love*), tanggung jawab (*responsibility*), kesederhanaan (*simplicity*), toleransi (*tolerance*), dan persatuan (*unity*).

Dengan batasan yang demikian, para pengambil kebijakan atau pihak-pihak penyelenggara pendidikan perlu memperhatikan dan mengetahui makna karakter dan karakter setiap individu. Hal ini perlu dilakukan karena kesalahan atau perbedaan makna tentang karakter seseorang berpengaruh terhadap ketercapaian tujuan pendidikan nasional yang memuat nilai-nilai luhur suatu bangsa.

Nilai-nilai apa saja yang terkandung di dalam karakter seseorang? Berdasarkan makna karakter yang dipaparkan di atas, nilai-nilai yang terkandung di dalamnya adalah nilai-nilai yang berkembang, berlaku, diakui, diyakini, dan disepakati untuk dilaksanakan oleh setiap warga masyarakat atau negara. Nilai-nilai tersebut, menurut Ekowarni (2010: 11) tak lain adalah nilai-nilai luhur (*supreme values*) yang merupakan pedoman hidup (*guiding principles*) yang

digunakan untuk mencapai derajat kemanusiaan yang lebih tinggi, hidup yang lebih bermanfaat, kedamaian dan kebahagiaan.

Kemanusiaan yang dimaksud adalah *humanitarianisma* (perikemanusiaan) yang meliputi; solidaritas sesama manusia, menghormati hakikat dan martabat manusia, kesetaraan dan tolong menolong antar manusia, menghormati perbedaan dalam berbagai dimensi antar manusia serta menciptakan kedamaian. Budi pekerti sebagai nilai luhur adalah pilihan perilaku yang dibangun berdasarkan atas nilai-nilai yang diyakini sehingga sering diposisikan sebagai nilai instrumental atau cara mencapai sesuatu atau sikap terhadap sesuatu. Dengan budi pekerti, seseorang akan berbakti, mengabdikan dengan sepenuh jiwa raga kepada bangsa dan kita bukan bangsa pencaci ataupun penghujat. Ekowarni (2010: 14) juga mengatakan bahwa bangsa Indonesia yang bersifat multi etnis memiliki khazanah ajaran, tuntunan yang sangat kaya mengenai budi pekerti. Bagi masyarakat Jawa, budi pekerti banyak diwarnai dari para pujangga seperti Ki Ageng Soerjomentaram dengan ajaran bahwa dalam menjalani hidup sebaiknya menghindari perilaku: *ngangsa-angsa; ngaya-aya; golek benere dhewe*. Raden Mas Sosrokartono adalah sarjana sastra pertama dari Negeri Belanda mengajarkan sikap batin utama untuk menghadapi berbagai situasi konflik. Ajaran beliau adalah *sugih tanpo bandha; digdaya tanpo aji; nglurug tanpo bala; menang tanpo ngasorake*. Tamansiswa, perguruan tinggi yang didirikan oleh Ki Hadjar Dewantara dan dikenal sebagai lembaga perjuangan, kebudayaan, dan pendidikan menawarkan berbagai karakter yang diformulasikan serba tiga. Dalam hal kemandirian belajar Tamansiswa menawarkan semboyan *niteni, niroke, nambahi* ‘mencermati, menirukan,

menambahkan’; dalam hal kepemimpinan sangat populer sekali *ing ngarsa sung tuladha, ing madya mangun karsa, tut wuri handayani* ‘di depan menjadi teladan, di tengah menjadi kekuatan, dan di belakang menjadi pendorong’; dalam hal menumbuhkan sikap budaya menganjurkan *ngerti, ngrasa, nglakoni* ‘mengerti, merasa, melakukan atau menjalani’.

Karakter adalah watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan (*virtues*) yang diyakini dan digunakan sebagai landasan untuk cara pandang, berpikir, bersikap, dan bertindak (Kemdikbud 2013).

Dari berbagai defenisis dapat disimpulkan bahwa karakter adalah penggambaran tingkah laku dengan menonjolkan nilai (benar-salah, baik-buruk) baik secara eksplisit maupun implisit. Karakter berbeda dengan kepribadian kerana pengertian kepribadian dibebaskan dari nilai. Meskipun demikian, baik kepribadian (*personality*) maupun karakter berwujud tingkah laku yang ditujukan kelingkungan sosial, keduanya relatif permanen serta menuntun, mengarahkan dan mengorganisasikan aktifitas individu.

1.2 Nilai-nilai Pembentuk Karakter

Satuan pendidikan sebenarnya selama ini sudah mengembangkan dan melaksanakan nilai-nilai pembentuk karakter melalui program operasional satuan pendidikan masing-masing. Hal ini merupakan prakondisi pendidikan karakter pada satuan pendidikan yang untuk selanjutnya diperkuat dengan 18 nilai hasil kajian empirik Pusat Kurikulum. Nilai prakondisi yang dimaksud seperti:

keagamaan, gotong royong, kebersihan, kedisiplinan, kebersamaan, peduli lingkungan, kerja keras, dan sebagainya.

Dalam rangka lebih memperkuat pelaksanaan pendidikan karakter pada satuan pendidikan telah teridentifikasi 18 nilai yang bersumber dari agama, Pancasila, budaya, dan tujuan pendidikan nasional, yaitu: (1) Religius, (2) Jujur, (3) Toleransi, (4) Disiplin, (5) Kerja keras, (6) Kreatif, (7) Mandiri, (8) Demokratis, (9) Rasa Ingin Tahu, (10) Semangat Kebangsaan, (11) Cinta Tanah Air, (12) Menghargai Prestasi, (13) Bersahabat/Komunikatif, (14) Cinta Damai, (15) Gemar Membaca, (16) Peduli Lingkungan, (17) Peduli Sosial, (18) Tanggung Jawab (Sumber: Pusat Kurikulum. *Pengembangan dan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa: Pedoman Sekolah*. 2009:9-10).

Meskipun telah dirumuskan 18 nilai pembentuk karakter bangsa, namun satuan pendidikan dapat menentukan prioritas pengembangannya untuk melanjutkan nilai-nilai prakondisi yang telah dikembangkan. Pemilihan nilai-nilai tersebut beranjak dari kepentingan dan kondisi satuan pendidikan masing-masing, yang dilakukan melalui analisis konteks, sehingga dalam implementasinya dimungkinkan terdapat perbedaan jenis nilai karakter yang dikembangkan antara satu sekolah dan atau daerah yang satu dengan lainnya. Implementasi nilai-nilai karakter yang akan dikembangkan dapat dimulai dari nilai-nilai yang esensial, sederhana, dan mudah dilaksanakan, seperti: bersih, rapi, nyaman, disiplin, sopan dan santun.

1.3 Karakter Siswa

Dalam wujud praktis, pendidikan karakter di lingkungan pendidikan formal dapat ditempuh lewat integrasi keilmuan. *Pertama*, untuk mewujudkan pendidikan karakter bagi anak didik, perlu adanya integrasi yang utuh antara IQ (*intelligence quotient*), EQ (*emotional quotient*), dan SQ (*spiritual quotient*). Sejauh ini, sistem pendidikan Indonesia lebih berorientasi pada pengisian kognisi yang ekuivalen dengan peningkatan IQ semata—walaupun juga di dalamnya terintegrasi pendidikan EQ. Padahal, warisan terbaik bangsa kita adalah tradisi spiritualitas (SQ) yang tinggi kemudian nyaris terabaikan untuk tidak mengatakan terlupakan. *Kedua*, meningkatkan kesadaran anak didik terhadap pengenalan budaya-budaya ketimuran yang sudah lama dijunjung tinggi oleh nenek moyang dan *founding fathers* kita. Jika itu berjalan dengan efektif dan maksimal, dimungkinkan akan timbul kesadaran bagi anak didik hingga ketika mereka lulus nanti, agar tidak melakukan perbuatan-perbuatan tercela (amoral) yang itu jelas-jelas tidak mencerminkan adat dan budaya ketimuran kita. Menurut Parthama (2010) pendidikan karakter selanjutnya berbicara tentang kejujuran, keikhlasan hidup dan lain sebagainya. Pendidikan karakter diarahkan untuk dapat membangun kepribadian bangsa. Mengarahkan bangsa Indonesia menjadi bangsa dengan karakter tertentu yang membedakannya dengan bangsa lain di dunia. Karakter yang diharapkan menjadi identitas tunggal yang menunjukkan bahwa seseorang adalah orang Indonesia.

Keinginan yang tentunya tidak mudah diwujudkan apalagi dengan membebaskan pembentukan karakter pada pendidikan. Bidang yang selama ini

dianggap mampu membentuk manusia-manusia Indonesia menjadi karakter yang lebih baik. Pendidikan mengarahkan manusia menjadi lebih baik. Karakter pendidikan diperlukan untuk memperlihatkan jika model-model pendidikan di Indonesia mampu membentuk karakter peserta didiknya. Dengan proses tersebut menurut Parthama (2010) maka karakter bangsa pun turut terbentuk dan jika misi itu terwujud pastinya mampu mengundang warga dunia lain untuk mengenyam pendidikan di Indonesia.

Oleh sebab itu, pendidikan berperan untuk membimbing anak agar tidak lepas dari rel-rel peradaban, dan pengayaan nilai-nilai kemanusiaan sehingga ini mampu menumbuhkan sikap untuk bertenggang rasa, bersolidaritas, dan bertoleransi antar sesama. Anak tidak merasa menjadi orang yang jauh dari gerak interaksi sosial yang dilingkupinya. Anak bisa menjalin hubungan yang konstruktif guna menggelar kegiatan-kegiatan kehidupan yang mendidik. Ia pun memengaruhi yang lain untuk mau merekatkan ikatan sosial yang lebih terpadu, dan terorganisasi dengan sedemikian eratny.

Dalam konteks sedemikian ini, pendidikan ditujukan untuk menciptakan paradigma kehidupan yang manusiawi. Pendidikan mendorong dan mengubah struktur hidup anak dari kemandirian menuju kedewasaan. Manja ada biasanya di dalam keluarga karena orang tua terlalu menyayangi anak secara ekstrim. Semua permintaan anak dituruti dengan sangat mudahnya tanpa terkendali sehingga kondisi sedemikian itu mencetak *mindset* anak yang kekanak-kanakan. Sedangkan dewasa bisa muncul dan dimulai dari keluarga, sekolah, serta masyarakat.

Kedewasaan seperti itu bisa terwujudkan tatkala ada lingkungan yang betul-betul mampu mendukung pada kedewasaan itu. Oleh karenanya, membangun atmosfer pendidikan yang sangat kondusif, dinamis, dan dialogis dalam rangka mendewasakan anak merupakan syarat-syarat penting yang perlu direalisasikan secara praksis.

Pendidikan kondusif, dinamis, dan dialogis adalah dengan membentuk lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat secara arif dan bijaksana. Tiga sentrum tempat tersebut coba dikemas dengan nuansa-nuansa yang sarat dengan pendidikan, yang menghormati hak milik orang lain, menjunjung tinggi martabat orang lain, mengakui keberadaan orang lain, dan juga membiarkan orang lain berbuat sesuatu hal sepanjang tidak merugikan orang lain, dan begitu seterusnya.

Keluarga dalam konteks sedemikian itu mempunyai satu kewajiban penuh dalam memuluskan gerak-gerak pendidikan tersebut, karena keluarga adalah aset utama yang bisa memengaruhi perilaku anak di luar keluarga. Apapun sikap sosial anak tetap bersumber pada bagaimana keluarga mendidik anak dalam berperilaku.

Sekolah juga harus begitu. Kekhawatiran sekolah yang cenderung mendikte anak dengan sekian materi pendidikan yang terlalu ekstrim, tidak memberikan ruang untuk istirahat dalam menerima mata pelajaran dan terkadang pula sangat doktrinatif perlu di jauhi dengan sangat seriusnya. Sebab ini adalah jalan awal dan akhir yang dapat membawa malapetaka bagi kehidupan anak tatkala mereka bergabung dengan masyarakat. Anak akan banyak diam dan tertutup lantaran takut dimarahi dan dibentak-bentak. Jadi, sekolah perlu menempatkan diri sebagai tempat yang bisa mengajarkan filosofi hidup yang

berjalan dengan kesantunan, keramahan, dan keadaban. Materi pelajaran apapun baik itu matematika, agama, ilmu sosial, sejarah, dan lain sebagainya harus menetes ke kehidupan anak dengan air kesejukan dan keteduhan. Sebab ini akan merambah pada pembentukan sikap sosial anak yang sabar.

Masyarakat sangat berperan aktif partisipatoris untuk kian memantapkan dan menguatkan pergaulan anak secara lebih solid. Sehingga anak mampu menjadi bagian dari masyarakat yang terbuka, memiliki pandangan hidup yang luas, dan berpikiran mendalam. Anak, dengan begitu, menjadi sosok-sosok yang dewasa. Dalam mengarungi realitas kehidupan, mereka tidak mudah putus asa, gampang menyerah pada nasib, dan penuh pertimbangan dalam mengambil satu keputusan. Karenanya, tatkala tiga bagian tersebut dapat memerankan dirinya secara proporsional dan saling menguatkan (kooperatif), pendidikan berwawasan kedewasaan untuk anak akan terjawab dengan sendirinya. Sangat mustahil pendidikan berwawasan kedewasaan tidak akan membumi di pertiwi ini.

Menurut Djohar (2003), pendidikan sedemikian itu bisa merealisasikan apabila pendidikan itu sendiri memberi kesempatan pada setiap anak mengembangkan diri, menemukan jati dirinya, membangun budaya dan individu belajar. Masih menurut Djohar (2003: 83) sekolah dan masyarakat harus mampu menjadi lingkungan yang kondusif bagi perkembangan pribadi anak di luar lingkungan keluarga.

Dari kajian teori dan pendapat kemdikbud (2009:9-10) maka yang dimaksud dengan karakter siswa dalam penelitian (1) Religius, (2) Jujur, (3) Toleransi, (4) Disiplin, (5) Kerja keras, (6) Kreatif, (7) Mandiri, (8) Demokratis,

(9) Rasa Ingin Tahu, (10) Semangat Kebangsaan, (11) Cinta Tanah Air, (12) Menghargai Prestasi, (13) Bersahabat/Komunikatif, (14) Cinta Damai, (15) Gemar Membaca, (16) Peduli Lingkungan, (17) Peduli Sosial, (18) Tanggung Jawab.

B. Persepsi Terhadap Startegi Pembelajaran *Discovery*

2.1 Pengertian Persepsi

Menurut Walgito (2005:53) persepsi merupakan suatu proses yang didahului penginderaan, yaitu proses diterimanya stimulus oleh individu melalui alat reseptornya. Individu kemudian melakukan pengorganisasian dan interpretasi terhadap stimulus yang diindera tersebut, sehingga dapat disadari dan dimengerti. Pendapat yang sama juga diungkapkan oleh Gibson (2005:57) bahwa persepsi mencakup kognisi (pengetahuan). Persepsi mencakup penerimaan stimulus, pengorganisasian stimulus, dan penerjemahan atau penafsiran stimulus yang telah diorganisasi dengan cara yang dapat mempengaruhi perilaku dan persepsi.

Menurut Robbins (2006:88) persepsi dapat didefinisikan sebagai suatu proses mengorganisasikan dan menafsirkan kesan indera agar memberi makna pada lingkungan. Lebih lanjut Robbins (2006:92) menyatakan bahwa persepsi adalah cara individu atau kelompok dalam memandang sesuatu. Persepsi seseorang terhadap suatu realitas akan mendasari perilaku seseorang. Moskowitz dan Orgel (dalam Walgito, 2002: 54) mengemukakan bahwa persepsi merupakan proses yang terintegrasi dari individu terhadap stimulus yang diterimanya sehingga seluruh apa yang ada dalam diri individu seperti pengalaman, emosi, kemampuan berfikir serta aspek-aspek lain yang ada dalam diri individu ikut

berperan aktif dalam proses tersebut. Proses yang terintegrasi tersebut menyebabkan stimulus yang sama dapat dipersepsikan berbeda oleh individu yang berbeda pula.

Stimulus dapat datang dari luar diri individu dan dari dalam diri individu. Stimulus yang datang dari luar diri individu dapat bermacam-macam, yaitu dapat berwujud benda benda, situasi dan manusia. Objek persepsi yang berwujud benda disebut persepsi benda (*things perception*) atau *non-social perception*, sedangkan apabila objek persepsi berwujud manusia atau orang disebut *social perception*. Persepsi yang menggunakan diri sendiri sebagai objek persepsi disebut dengan persepsi diri (*self-perception*).

Menurut Schiffman dalam Sukmana (2003:55) persepsi seseorang tentang lingkungan tidak hanya didasarkan atas alat indera saja (penglihatan, pendengaran, sentuhan), akan tetapi juga melibatkan unsur perasaan. Persepsi diri dapat menjadikan orang memahami keadaan dirinya sendiri dan mampu melakukan evaluasi diri (Walgito, 2002:46-47).

Dapat ditarik kesimpulan persepsi adalah suatu proses dimana seseorang mengorganisasikan dalam pikirannya, menafsirkan, mengalami dan mengolah tanda atau segala sesuatu yang terjadi di lingkungan dan bagaimana segala sesuatu tersebut mempengaruhi persepsi dan perilaku yang dipilihnya. Jadi, persepsi adalah proses mengorganisasikan, menafsirkan dan memandang kesan indera agar memberi makna pada lingkungan dan kemudian dapat mempengaruhi perilaku yang muncul.

2.2 Aspek-aspek Persepsi

Aspek-aspek persepsi menurut Mc Dowwell & Newel (1996:220) adalah:

(1) Kognisi: cara berfikir, mengenali, memaknai dan memberi arti suatu rangsang yaitu pandangan individu berdasarkan informasi yang diterima oleh panca indera, pengalaman atau yang pernah dilihat dalam kehidupan sehari-hari, (2) Afeksi: cara individu dalam merasakan, mengekspresikan emosi terhadap rangsang berdasarkan nilai-nilai dalam dirinya yang kemudian mempengaruhi persepsinya, 3) Konasi: konasi atau konatif atau respon perilaku yaitu respon berupa tindakan dan pernyataan mengenai perilaku. Aspek konatif kepribadian ditandai dengan tingkah laku yang bertujuan dan impuls untuk berbuat. Konasi berupa bereaksi, berusaha, berkemauan, dan berkehendak.

Robbins (2006:92) menyatakan bahwa pengertian persepsi adalah cara individu atau kelompok dalam memandang sesuatu. Persepsi seseorang terhadap suatu realitas akan mendasari perilaku seseorang. Moskowitz dan Orgel (dalam Walgito, 2004:54) mengemukakan bahwa persepsi merupakan proses yang terintegrasi dari individu terhadap stimulus yang diterimanya sehingga seluruh apa yang ada dalam diri individu seperti pengalaman, emosi, kemampuan berfikir serta aspek-aspek lain yang ada dalam diri individu ikut berperan aktif dalam proses tersebut.

Menurut Schiffman (dalam Sukmana, 2003:55) persepsi seseorang tentang lingkungan tidak hanya didasarkan atas alat indera saja (penglihatan, pendengaran, sentuhan), akan tetapi juga melibatkan unsur perasaan.

Jadi dapat disimpulkan persepsi adalah cara individu atau kelompok dalam memandang sesuatu yang ada.

2.3 Strategi Pembelajaran *Discovery*

Strategi pembelajaran *discovery* berkembang dari ide Jhon Dewey yang terkenal dengan "*Problem solving method*" atau metode pemecahan masalah. Langkah dalam pemecahan masalah merupakan suatu pendekatan yang dipandang cukup ilmiah dalam melakukan penyelidikan dalam rangka memperoleh suatu penemuan. Strategi *discovery* berarti suatu rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara matematis, kritis, logis, analitis, sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri. Kegiatan pembelajaran dengan strategi ini memiliki dampak positif sebagaimana yang dikemukakan Bruner dalam Hasibuan dan Moejiono (2006) yang menyatakan bahwa *discovery* mengandung makna sebagai berikut: (1) dapat membangkitkan potensi intelektual siswa karena seseorang hanya dapat belajar dan mengembangkan pikirannya jika ia menggunakan potensi intelektualnya untuk berpikir, (2) siswa semula memperoleh *extrinsic reward* dalam keberhasilan belajar (mendapat nilai yang baik) dalam strategi *discovery* akan dapat memperoleh *intrinsic reward* (kepuasan diri), (3) siswa dapat mempelajari *heuristik* (mengolah pesan atau informasi) dari penemuan, artinya bahwa cara untuk mempelajari teknik penemuan adalah dengan jalan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengadakan penelitian sendiri, (4) dapat menyebabkan ingatan bertahan lama sampai internalisasi pada diri siswa. Menurut Bruner

(1966) yang dikenal sebagai seorang yang mengembangkan *discovery* (teori penemuan), menyatakan belajar disamakan dengan mencari pengetahuan secara aktif oleh siswa itu sendiri dan dengan sendirinya siswa akan memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Jadi siswa harus aktif dengan konsep dan prinsip-prinsip untuk memperoleh pengalaman, dan melakukan eksperimen dengan menemukan dalam pemecahan masalah belajarnya.

Sund (1975) dalam Suryosubroto (2009) berpendapat bahwa *discovery* adalah proses mental di mana siswa mengasimilasikan sesuatu konsep atau sesuatu prinsip. Demikian juga Richard sebagaimana yang dikutip oleh Suryosubroto (2008) mencoba "*self learning*" siswa, sehingga proses pengajaran berpindah dari situasi "*teacher dominated learning*" (vertikal) ke situasi "*student dominated learning*" (horizontal) dengan menggunakan *discovery* yang melibatkan siswa dalam proses kegiatan mental melalui tukar pendapat yang berwujud diskusi, seminar dan sebagainya. Oleh karena itu *discovery* membutuhkan partisipasi aktif dari siswa untuk meneliti sendiri secara ilmiah masalah yang dihadapi. Sasaran utama strategi ini adalah keterlibatan siswa secara maksimal dalam proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran disini adalah kegiatan mental intelektual dan sosial emosional, keterarahan kegiatan secara logis dan sistematis pada tujuan pembelajaran, mengembangkan sikap percaya diri (*self belief*), pada diri siswa tentang apa yang ditemukan dalam proses *discovery*.

Discovery memberikan waktu bagi siswa untuk mengasimilasi dan mengakomodasi informasi, mendorong siswa berpikir inisiatif dan merumuskan hipotesisnya sendiri. Sund (1975) sebagaimana dikutip Suryosubroto (2009:22)

menjelaskan pembelajaran *discovery* adalah proses mental dimana siswa mengasimilasikan sesuatu konsep atau sesuatu prinsip. Proses mental tersebut seperti: mengamati, menggolong- golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan, dan sebagainya.

2.4 Langkah-langkah pelaksanaan strategi pembelajaran *discovery*

Gilstraf dalam Suryosubroto (2009:32) adalah sebagai berikut: (a) menilai kebutuhan dan minat siswa sebagai dasar untuk menentukan pembelajaran, (b) mengaitkan apa yang akan dipelajari baik berupa prinsip-prinsip, generalisasi maupun pengertian-pengertian yang akan dipelajari, (c) mengatur susunan kelas sedemikian rupa sehingga memudahkan siswa dalam belajar, (d) berkomunikasi dengan siswa dengan menjelaskan hal yang berkaitan dengan pembelajaran penemuan, (e) menyampaikan masalah yang akan dipecahkan siswa dan selanjutnya mengecek pengetahuan siswa terhadap masalah yang akan dipelajari, (f) menyiapkan alat/sumber belajar yang dibutuhkan, (g) siswa mengumpulkan data sesuai dengan kecepatan sendirinya, (h) memberikan tanggapan langsung apabila terdapat siswa bertanya dalam proses belajar yang dilakukan siswa, (i) siswa mendiskusikan hipotesis dan data yang terkumpul, (j) menarik kesimpulan dengan memberikan pandangan dan tafsiran yang membantu siswa menemukan jawaban, (k) menuliskan atau merumuskan hasil penyelidikan, dan (l) mempresentasikan hasil temuannya.

Sahat dan Tanjung (2012) Strategi pembelajaran *discovery* yang akan dilakukan adalah sebagai berikut: (1) menganalisis kebutuhan siswa dengan cara menghadapi fenomena yang akan berkaitan dengan Seni Budaya, (2)

memberikan penjelasan singkat tentang prinsip-prinsip, pengertian, konsep-konsep dan generalisasi yang akan dipelajari, (3) siswa dihadapkan pada persoalan atau fenomena yang berhubungan dengan Seni Budaya, (4) siswa dibimbing mengamati dan memahami fenomena sesuai dengan Seni Budaya tersebut dan siswa dimotivasi untuk mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan situasi Seni Budaya, (5) membantu dalam penyediaan alat dan bahan yang akan digunakan dalam proses penemuan, (6) memotivasi siswa untuk mengajukan dugaan dan menemukan gagasan-gagasan awal melalui tanya jawab, (7) memotivasi siswa untuk menemukan informasi-informasi yang diperlukan melakukan analisis (*self analysis*), (8) memuji dan membesarkan siswa yang bergiat dalam proses penemuan, dan (9) membantu siswa untuk menyimpulkan konsep-konsep yang sedang dipelajari.

Dari berbagai teori dapat disimpulkan strategi pembelajaran *discovery* merupakan suatu metode pengajaran yang menitikberatkan pada aktifitas siswa dalam belajar. Dalam proses pembelajaran dengan metode ini, guru hanya bertindak sebagai pembimbing dan fasilitator yang mengarahkan siswa untuk menemukan konsep, dalil, prosedur, algoritma dan sebagainya. Tiga ciri utama belajar menemukan yaitu: (1) mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan dan menggeneralisasi pengetahuan; (2) berpusat pada siswa; (3) kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada.

C. Kreativitas

3.1 Pengertian Kreativitas

Belajar kreatif telah menjadi bagian penting dalam wacana peningkatan mutu pembelajaran. Hingga kini kreativitas telah diterima baik sebagai kompetensi yang melekat pada proses dan hasil belajar. Inti kreativitas adalah menghasilkan sesuatu yang lebih baik atau sesuatu yang baru.

Kata kreativitas merupakan terjemahan kata *creativity* yang berasal dari bahasa Inggris. Bentuk dasar kata *creativity* ini adalah *to create* yang artinya mencipta. Meskipun arti bentuk dasar kata kreativitas ini begitu jelas, namun batasan yang diberikan pada kata kreativitas sampai saat ini belum menghasilkan keseragaman. Para ahli mendefinisikan kata kreatifitas tergantung pada dasar teoritis yang menjadi acuan pembuat defenisi (Munandar, 1977: 10). Hal ini disebabkan karena kreativitas sebagai konstruksi hipotesis merupakan ranah psikologis yang kompleks dan multi dimensional (Supriadi, 1989: 48). Oleh karena itu, sulit untuk menawarkan suatu defenisi yang sederhana dan substantif, yang dapat mewakili berbagai sudut pandang dan teori yang berbeda.

Selanjutnya Munandar (1988) menjelaskan definisi kreativitas dapat dilihat dari segi penekanan yang diberikan. Ia membedakannya menjadi empat dimensi, yaitu dimensi manusia, dimensi produk, dimensi proses, dan dimensi yang mendorong perilaku kreatif berupa kondisi-kondisi personal atau lingkungan. Dengan kata lain, kreativitas ditinjau dari orang-orang kreatif dan hal-hal yang mendorong kreativitas. Definisi yang menekankan dimensi manusia kreatif merupakan rumusan yang menekankan adanya karakteristik orang-orang atau

kepribadian-kepribadian kreatif. Guilford (1972) menyatakan bahwa kreativitas dalam pegetian sempit mengacu kepada kemampuan yang meencirikan orang-orang kreatif.

Definisi kreativitas dikemukakan oleh Olson (1980: 11) yang menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan yang menyebabkan munculnya ide dan pandangan baru. Santrock menyatakan bahwa “*Creativity is the ability to think about something in novel and unusual ways and to come up with unique solutions to problem*” (Santrock:1997). Jadi, kreativitas adalah kemampuan memikirkan suatu hal yang baru dan unik dengan cara yang tidak biasa untuk memecahkan masalah.

Pendapat yang senada juga dikemukakan oleh Munandar bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada. Definisi ini menyangkut kebaruan, berguna, dan dapat dipertahankan, di samping juga terkait dengan tempat. Dengan kata lain, kreativitas adalah menghasilkan karya baru yang dapat diterima dan dipertahankan dan digunakan oleh satu kelompok dalam waktu tertentu.

Munanadar (1988;13) Ada tiga dimensi yang digunakan untuk menilai produk yang kreatif yaitu: (1) kebaruan (*novelty*), (2) pemecahan (*resolution*), dan (3) kerincian (*elaboration*) yang sarat sintesis. Kebaruan adalah sejauh mana produk itu baru, orisinal, dan *germinal*. Baru dalam hal jumlah dan proses, teknik, bahan, dan konsep yang terlibat. Orisinal dalam arti sangat langka diantara produk-produk yang dibuat oleh orang-orang dengan pengalaman dan pelatihan yang sama, juga menimbulkan kejutan (*suprising*). *Germinal* dalam arti dapat

menimbulkan gagasan orisinal lainnya. Pemecahan (*resolution*) menyangkut sejauh mana produk itu memenuhi kebutuhan dari situasi bermasalah. Tiga kriteria dari dimensi ini adalah, produk harus bermakna (*valuable*) menurut penilai, logis yaitu mengikuti aturan yang ditentukan dalam bidang tertentu, dan berguna karena dapat diterapkan secara praktis.

Selanjutnya Munandar (1988:15) Dimensi elaborasi dan sintesis merujuk pada derajat atau sejauh mana produk itu menggabung unsur-unsur yang tidak sama menjadi keseluruhan yang canggih dan koheren. Lima kriteria untuk menilai hal ini adalah: (1) produk harus organis yaitu mempunyai arti seputar produk itu disusun, (2) elegan yaitu mempunyai nilai lebih dari yang nampak, (3) kompleks yaitu berbagai unsur digabung pada suatu tingkat atau lebih, (4) dapat dipahami yaitu tampil secara jelas, dan (5) mengandung keterampilan atau keahlian yang baik dalam mengerjakannya.

Simson dalam munandar (1988:34) menyatakan bahwa definisi dimensi yang mendorong kreativitas mengacu kepada prakarsa yang dimanifestasikan oleh seseorang dengan kekuatan untuk melepaskan diri dari rangkaian berfikir yang lazim. Karena itu, yang terpenting bagi pendidikan bila kreativitas ditinjau dari “factor pendorong” (*Press* adalah mengupayakan lingkungan atau kondisi eksternal yang dapat memupuk dorongan dari dalam diri anak didik (kondisi eksternal) untuk mengembangkan kreativitasnya. Untuk itu, buku pelajaran haruslah mampu mendorong motivasi anak didik dan membantu mereka untuk mengembangkan kreativitasnya.

Sehubungan dengan dimensi ini Arieties (1976) menyebutkan sembilan yang mendorong, menunjang, dan memupuk kreativitas. Kesembilan faktor yang disebutkannya merupakan *creativogenic* yaitu motivasi ekstrinsik yang memungkinkan berkembangnya kreativitas. Faktor-faktor ini adalah: (1) tersedianya sarana-sarana budaya, (2) keterbukaan terhadap rangsangan-rangsangan budaya, (3) penekanan pada proses *becoming* tidak hanya pada *being*, (4) adanya keleluasaan tanpa adanya diskriminasi, (5) adanya kebebasan setelah adanya penindasan, (6) terbuka terhadap kebudayaan yang berbeda bahkan kontras, (7) adanya toleransi terhadap pandangan yang divergen, (8) adanya interaksi antara pakar-pakar, dan (9) adanya hadiah atau insentif atau promosi bagi prestasi.

Defenisi kreativitas yang terakhir adalah yang berkaitan dengan dimensi proses. Munandar (1988 : 10) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, yang penekanannya adalah pada kuantitas, ketepatangunaan, dan keragaman jawaban. Secara operasional kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan mengelaborasi suatu gagasan. Torrance (1989) mengatakan bahwa kreativitas adalah suatu proses yang menyebabkan seseorang sensitif terhadap masalah, kekurangan, hambatan pengetahuan, unsur-unsur lepas, ketidakharmonisan, dan lain-lain; mengidentifikasi kesulitan; mencari pemecahan; membuat perkiraan atau fomasi hipotesis; memodifikasi dan mengujinya kembali; dan akhirnya mengkomunikasikan hasilnya. Sejalan dengan kedua pendapat di

atas, De Vito dalam Munanadar (1988:38) menyatakan bahwa kreativitas adalah proses berpikir yang digunakan untuk memecahkan masalah/menjawab pertanyaan secara benar dan bermanfaat.

Uno (2009: 21) menjelaskan kreativitas adalah sebagai berikut: (1) memiliki rasa ingin tahu. Biasanya siswa yang kreatif selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas dan mempunyai kegemaran dan aktivitas yang kreatif. (2) sering mengajukan pertanyaan yang membangun. Siswa yang kreatif biasanya dalam belajar selalu bertanya dan pertanyaan yang diajukan selalu berbobot dan sifatnya membangun. (3) memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah. Siswa yang kreatif mampu memberikan gagasan dan usul terhadap suatu masalah yang perlu diselesaikan. Hal ini berarti siswa memiliki kreativitas yang tinggi dalam menyelesaikan masalah, (4) mampu menunjukkan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu. Apabila mengeluarkan pendapat secara langsung dan tidak malu-malu. Contohnya dalam diskusi belajar di kelas menyampaikan pendapatnya secara langsung dalam keadaan setuju ataupun tidak setuju, (5) mempunyai atau menghargai keindahan. Minat siswa dalam keindahan juga lebih kuat dari rata-rata, walaupun tidak semua orang kreatif menjadi seniman, tetapi mereka mempunyai minat yang cukup besar terhadap keadaan alam, seni, sastra, musik dan teater. (6) bebas berfikir dalam belajar. Siswa memiliki kebebasan dalam berfikir, dalam hal ini siswa mempunyai kebebasan untuk mengembangkan pengetahuan awal yang diperoleh untuk kemudian diterapkan dalam kehidupannya. (7) memiliki rasa humor tinggi. Siswa kreatif biasanya memiliki rasa humor tinggi, dapat melihat masalah dari berbagai sudut dan memiliki

kemampuan untuk bermain dengan ide, konsep atau kemungkinan-kemungkinan yang dikhayalkan, (8) mempunyai daya imajinasi yang kuat. Siswa yang kreatif biasanya lebih tertarik pada hal-hal yang rumit, (9) mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dengan orang lain. Siswa mempunyai rencana yang inovatif serta orisinal yang telah dipikirkan dengan matang terlebih dahulu dengan mempertimbangkan masalah yang mungkin timbul dan implikasinya, (10) dapat bekerja sendiri. Siswa yang kreatif biasanya cukup mandiri dan memiliki rasa percaya diri, sehingga selalu mengerjakan sendiri. Contohnya apabila mendapat tugas selalu berusaha mengerjakan sendiri. (11) sering mencoba hal-hal baru. Biasanya siswa yang kreatif berani mengambil resiko (tetapi dengan perhitungan) dari pada siswa pada umumnya. Artinya dapat melakukan sesuatu yang bagi mereka amat berarti, penting, dan disukai mereka tidak menghiraukan kritik atau ejekan orang lain, (12) mampu mengembangkan atau merinci suatu gagasan. Siswa yang kreatif dapat mengembangkan suatu gagasan yang baru agar dapat berkembang kearah yang lebih baik dan jelas.

Kreativitas menurut Sinurat (2012:4) merupakan sintesa dari keseluruhan fungsi yang terdiri dari: (1) pemikiran rasional, (2) pengembangan tingkat tinggi dari emosional/ perasaan, (3) pengembangan tingkat tinggi dari mental dan fisik, dan (4) kesadaran tingkat tinggi, hasil imajinasi, fantasi, dan pemecahan permasalahan yang cepat. Ironisnya, dari empat dimensi ini, lahirlah banyak pengertian kreativitas dengan menitikberatkan pandangannya dari salah satu dimensi, sehingga melahirkan pengertian yang berbeda. Contoh pengertian kreativitas dari setiap dimensi seperti dikutip oleh Clark (1988) masing-masing

dari Parnes, Maslow, May, dan Krippner adalah sebagai berikut. (1) fungsi pemikiran rasional : kreativitas adalah fungsi pengetahuan, imajinasi, dan evaluasi. Prosesnya meliputi: temuan fakta, temuan masalah, temuan ide, temuan pemecahan, dan penerimaan temuan, (2) Kreativitas suatu fungsi perasaan: memfokuskan kemampuan emosional dan aktualisasi diri. Kreativitas merupakan kemampuan untuk mengaktualisasikan diri, keluar dari personalitas yang menunjukkan ke lapangan, (3) Dari aspek bakat pembawaan, termasuk produksi seni : kreativitas membawa sesuatu dalam bentuknya yang baru, ekspresi seseorang untuk mengaktualisasikan dirinya, (4) Fungsi tingkat tinggi dari kesadaran : kejadian hanya dapat dimengerti berdasarkan pengalaman masa lalu yang mengendap dalam bawah sadar. Tanpa mengacu pada tingkat kesadaran, tindakan kreatif tidak akan muncul.

3.2 Tahap Perkembangan Kreativitas

Perkembangan kemampuan berpikir divergen atau kreatif melewati beberapa tahap. Tahap-tahap tersebut adalah (1) tahap persiapan, (2) tahap inkubasi, (3) tahap inspirasi, dan (4) tahap verifikasi (Penick, 1982). Keempat tahap ini akan dijelaskan lebih rinci di bawah ini.

Proses perkembangan kemampuan berpikir kreatif diawali dengan tahap persiapan. Pada tahap ini anak didik menyadari adanya keganjilan dan masalah. Selanjutnya ia tergugah untuk mencari ruang lingkup permasalahan itu dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap gejala lain yang berkaitan langsung dengan masalah tersebut. Pada tahap ini individu atau anak didik memusatkan

segenap perhatiannya pada masalah yang sedang dihadapi sehingga akhirnya ia mampu menjelaskan kedudukan dan merumuskannya dengan tepat.

Tahap kedua dalam proses perkembangan berpikir kreatif adalah inkubasi. Tahap ini ditandai dengan usaha individu yang seakan-akan melepaskan diri dari permasalahannya selama beberapa waktu. Namun individu tersebut sebenarnya hanya berusaha untuk mengeksplorasi, merumuskan, dan mempertimbangkan berbagai kemungkinan penyelesaian masalah yang dihadapi. Pada tahap ini tampak tidak ada kegiatan nyata karena kegiatan tersebut sesungguhnya tengah dalam proses penyelesaian.

Tahap berikutnya dalam proses perkembangan berpikir kreatif adalah inspirasi. Inspirasi merupakan proses kreatif yang paling penting yang menjadi puncak dari tahap-tahap sebelumnya. Pada tahap ini ditandai oleh adanya kemajuan berupa adanya kemampuan memberi penjelasan pada masalah yang dihadapi karena individu telah memperoleh *insight*. Seringkali *insight* ini timbul secara spontan dan disertai dengan perasaan yang menggembarakan atau memuaskan. Dengan demikian, tahap ini adalah tahap lahirnya sebuah ide baru, sebuah ide yang akan memberi corak pada produk kreatif, sehingga inspirasi ini merupakan faktor yang amat menentukan struktur suatu karya.

Tahap terakhir proses perkembangan berpikir kreatif adalah verifikasi. Pada tahap ini model yang telah diperoleh pada tahap inspirasi dikonkritkan dalam bentuk karya nyata. Koreksi atau kritik kepada diri sendiri dilakukan dengan maksud merevisi dan menyempurnakannya untuk mengekspresikan suatu model yang paling sesuai.

3.3 Aspek-Aspek Kreativitas

Guilford (1973) membedakan antara kemampuan berpikir konvergen dan kemampuan berpikir divergen. Kemampuan berpikir konvergen adalah kemampuan berpikir logis, sistematis dan linear yang menuju pada satu jawaban yang benar. Sedangkan kemampuan berpikir divergen adalah kemampuan berpikir yang menghasilkan bermacam-macam gagasan. Menurut Guilford, kemampuan berpikir inilah yang merupakan indikator yang paling nyata dari kreativitas. Untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif, Torrence mengemukakan beberapa ciri berpikir kreatif.

Ciri pertama adalah keterampilan berpikir lancar atau *fluency*. Keterampilan berpikir seperti ini dapat terlihat melalui kemampuan mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah dan dapat memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal dan selalu memikirkan lebih dari satu jawaban. Kedua adalah keterampilan berpikir luwes atau *flexibility* yang ditandai dengan kemampuan menghasilkan berbagai gagasan, jawaban atau pernyataan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda, dan mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran. Ketiga adalah keterampilan berpikir orisinal yang ditandai oleh kemampuan berpikir murid melahirkan ungkapan baru dan unik, memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri, dan mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur. Terakhir adalah keterampilan berpikir secara terperinci atau *elaboration* yang ditandai oleh kemampuan memperkaya

dan mengembangkan suatu gagasan atau produk, menambahkan atau menguraikan secara rinci suatu obyek, gagasan atau situasi sehingga lebih menarik (Munandar, 1977). Sejalan dengan ciri berpikir kreatif yang dikemukakan di atas, namun lebih rinci,

Guilford (1972) mengidentifikasi delapan ciri kreativitas yang termasuk pemikiran divergen. Ciri-ciri tersebut adalah: (1) kelancaran kata atau *word fluency*, yaitu kemampuan seorang anak menuliskan sebanyak-banyaknya kata yang mengandung huruf-huruf tertentu atau kombinasi huruf-huruf tertentu, (2) kelancaran penggabungan atau *associational fluency*, yaitu kemampuan menghasilkan sebanyak-banyaknya sinonim kata dalam batas waktu tertentu, (3) kelancaran pengungkapan atau *expressional fluency*, yaitu kemampuan menuliskan atau menyebutkan kalimat atau frase sesuai dengan huruf yang diberikan, (4) kelancaran ide, yaitu kemampuan untuk menghasilkan ide sebanyak-banyaknya dalam batas waktu yang ditentukan, (5) keluwesan spontan atau *spontaneous flexibility*, yaitu kemampuan untuk menghasilkan sejumlah ide atau gagasan dari satu obyek tertentu, (6) keluwesan adaptif atau *adaptive flexibility*, yaitu kemampuan menyelesaikan masalah, (7) keaslian ide yaitu kemampuan menghasilkan sejumlah ide yang secara statistik gagasan itu dapat dikatakan langka, dan (8) kerincian atau *elaboration* dalam berpikir, yaitu kemampuan mengemukakan gagasan melalui cara berpikir sintesis dan analitis.

Lebih lanjut dikatakan Guilford bahwa pemikiran kreatif identik dengan pemikiran divergen, tetapi pemikiran divergen tidak meliputi semua faktor yang menyusun keseluruhan struktur intelek.

3.4 Teknik Pengembangan Kreativitas

Torrance dalam Treffinger (1980:76) berpendapat bahwa dengan belajar kreatif, anak didik: *“becoming sensitive to or aware of problems, deficiencies, gaps in knowledge, missing elements, disharmonies, and so on; bringing together available information; defining difficulty or identifying the missing element; searching for solution, making hypotheses, and modifying and retesting them; perfecting them, and finally communicating the results”* Treffinger (1980) menyatakan bahwa agar siswa terdorong belajar kreatif, ada prinsip yang harus diperhatikan. Prinsip itu adalah sebagai berikut: (1) Respon siswa lebih penting dari pada penguasaan materi itu sendiri, (2) Pengetahuan proses perkembangan kreatif masih bersifat sementara dan belum lengkap, (3) Pemberian kritik harus ditunda, (4) Belajar kreatif harus menyeimbangkan berpikir konvergen dan divergen, (5) Belajar kreatif merupakan pengajaran yang sistematis dan direncanakan dengan baik, (6) Dalam belajar kreatif, kelas harus diorganisasi, dikelola, dan dilaksanakan untuk menggali kemampuan siswa sendiri.

Dari kajian teori dapat disimpulkan yang dimaksud dengan kreativitas belajar siswa dalam penelitian ini adalah kreativitas belajar siswa adalah: (1) memiliki rasa ingin tahu; (2) sering mengajukan pertanyaan yang membangun; (3) memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah; (4) mampu menunjukkan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu; (5) mempunyai atau menghargai keindahan; (6) bebas berfikir dalam belajar; (7) memiliki rasa humor tinggi; (8) memiliki daya imajinasi yang kuat; (9) mampu mengajukan pemikiran, gagasan pemecahan masalah yang berbeda dengan orang lain; (10) dapat bekerja

sendiri; (11) sering mencoba hal-hal baru; dan (12) mampu mengembangkan atau merinci suatu gagasan.

D. Penelitian Yang Relevan

1. Rohaeti (2010) Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Kompetensi Dan Komitmen Guru Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Mengimplementasikan Pendidikan Karakter Terhadap Hasil Belajar Siswa. Temuan penelitian, diperoleh hasil yang cukup signifikan, yaitu: pengaruh kompetensi terhadap hasil belajar sebesar 41.9%, pengaruh kompetensi terhadap implementasi pendidikan karakter sebesar 40.6%, pengaruh komitmen terhadap implementasi pendidikan karakter sebesar 43.7%. Untuk komitmen terhadap hasil belajar tidak ada pengaruh, hal ini dikarenakan koefisiennya sebesar -21.7%. Kompetensi, komitmen dan implementasi pendidikan karakter terhadap hasil belajar berpengaruh cukup signifikan, yakni : 28.5%.
2. Mustaqim (2013) Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan pendidikan karakter yang ada di SMK PIRI 1 Yogyakarta. Tujuan yang lain adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan pendidikan karakter di sekolah terhadap perilaku akademik siswa kelas XI Teknik Komputer Jaringan di SMK PIRI 1 Yogyakarta. Jenis penelitian ini adalah penelitian *ex post facto* dengan menggunakan metode penelitian campuran (*mixed methods*). Hasil tersebut didukung dengan data kualitatif yang dapat disimpulkan bahwa penerapan pendidikan karakter memiliki pengaruh terhadap perkembangan perilaku akademik siswa. Pengaruh yang terjadi merupakan pengaruh positif

sehingga perilaku akademik siswa menjadi lebih berkarakter. Kesimpulan tersebut terbukti dari banyaknya indikator yang tercapai dari penerapan pendidikan karakter. Dengan demikian, berdasarkan kesimpulan data kualitatif dan kuantitatif, maka hasil penerapan pendidikan karakter di SMK PIRI 1 Yogyakarta tergolong baik.

3. Sagala dan Sasmira (2009) Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan Keefektivitasan pembelajarn mengenal Alat-alat kantor dengan metode *Discovery Learning* pada siswa kelas XI SMK Negeri 7 Medan Tahun Pembelajaran 2008/2009. Populasi penelitian ini seluruh siswa kelas XI. Metode penelitian ini adalah metode eksperimen. Alat pengumpul data yang digunakan adalah tes hasil belajar siswa. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran mengenal alat-alat kantor dengan Metode *Discovery learning* lebih efektif di gunakan dari pada Metode Diskusi.
4. Wardani (2010) peneletian ini bertujuan untuk mengetahui upaya meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS SD. Melalui diskusi kelompok. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode diskusi kelompok dapat meningkatkan kreativitas belajar mata pelajaran IPS khususnya kompetensi dasar menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia bagi siswa kelas V SD Negeri Kecis Kecamatan Selomerto Kabupaten Wonosobo Semester II Tahun Pelajaran 2009/2010. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menggunakan model spiral.

5. Tatag Yuli Eko Siswono dan Whidia Novitasari (2005) Penelitian deskriptif ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif, dan mengetahui respon siswa setelah diajar dengan pemecahan masalah tipe *what's anotherway*. Sasaran penelitian adalah siswa kelas VII-4 SMP Negeri 2 Sidoarjo. Pengumpulan data melalui tes dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah baik, karena siswa yang mendapat skor antara 50-100 sebanyak 52,5% dan kemampuan berpikir kreatif siswa meningkat, dan respon siswa positif.

E. Kerangka Berpikir

1. Hubungan Persepsi Terhadap Strategi Pembelajaran Discovery dengan Karakter Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya

Strategi pembelajaran adalah cara-cara yang akan dipilih dan digunakan oleh seorang pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan peserta didik menerima dan memahami materi pembelajaran, yang pada akhirnya tujuan pembelajaran dapat dikuasainya di akhir kegiatan belajar. Strategi pembelajaran *discovery* berkembang dikenal juga dengan "*Problem solving method*" atau metode pemecahan masalah. Langkah dalam pemecahan masalah merupakan suatu pendekatan yang dipandang cukup ilmiah dalam melakukan penyelidikan dalam rangka memperoleh suatu penemuan. Strategi *discovery* berarti suatu rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara matematis, kritis, logis, analitis, sehingga mereka dapat merumuskan sendiri

penemuannya dengan penuh percaya diri. Kegiatan pembelajaran dengan strategi ini memiliki dampak positif sebagai berikut: (1) dapat membangkitkan potensi intelektual siswa karena seseorang hanya dapat belajar dan mengembangkan pikirannya jika ia menggunakan potensi intelektualnya untuk berpikir, (2) siswa semula memperoleh *extrinsic reward* dalam keberhasilan belajar (mendapat nilai yang baik) dalam strategi *discovery* akan dapat memperoleh *intrinsic reward* (kepuasan diri), (3) siswa dapat mempelajari *heuristik* (mengolah pesan atau informasi) dari penemuan, artinya bahwa cara untuk mempelajari teknik penemuan adalah dengan jalan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengadakan penelitian sendiri, (4) dapat menyebabkan ingatan bertahan lama sampai internalisasi pada diri siswa.

Sebuah persepsi atau pandangan tentang kegiatan pembelajaran dengan strategi *discovery* akan dapat membentuk siswa-siswa yang berkarakter sehingga berimplikasi kepada penciptaan manusia-manusia berkarakter yang sangat diperlukan dalam mewujudkan sebuah negara kebangsaan yang terhormat. Karakter itu berkaitan dengan kekuatan moral.

Jika seorang guru mampu mengembangkan strategi pembelajaran terutama strategi pembelajaran *discovery* maka strategi ini akan mampu membuat siswa menemukan sendiri dan memecahkan sendiri masalah-masalah yang dihadapinya dalam pembelajaran. Hal ini tentunya akan sangat membanu siswa nantinya dalam menghadapi kehidupan sehari-hari. Siswa yang mampu memecahkan dan meneumakan masalah yang dihadapinya tentunya akan menjadi siswa yang berkarakter tangguh.

Dari paparan diatas maka dapat diduga terdapat hubungan persepsi terhadap strategi pembelajaran *discovery* dengan karakter siswa pada mata pelajaran seni budaya.

2. Hubungan Kreativitas Siswa Dengan Karakter Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya

Kreativitas sebagai konstruksi hipotesis merupakan ranah psikologis yang kompleks dan multi dimensional. Pentingnya pengembangan kreativitas di sekolah agar proses pendidikan di sekolah benar-benar dapat memiliki relevansi yang tinggi dan menghasilkan para lulusannya yang memiliki kreativitas tinggi. Sekolah seyogyanya dapat menyediakan kurikulum yang memungkinkan para siswa dapat berfikir kritis dan kreatif, serta memiliki keterampilan pemecahan masalah, sehingga pada gilirannya mereka dapat merespons secara positif setiap kesempatan dan tantangan yang ada serta mampu mengelola resiko untuk kepentingan kehidupan pada masa sekarang maupun mendatang.

Upaya pengembangan kreativitas siswa memberikan kesempatan dan waktu yang leluasa kepada setiap siswa untuk mengeksplorasi dan melakukan pekerjaan terbaiknya dan jangan mengintervensi pada saat mereka justru sedang termotivasi dalam menyelesaikan tugas-tugasnya secara produktif. Ciptakan lingkungan kelas yang menarik dan mengasyikkan. Lakukan “unfinished work” sehingga siswa merasa penasaran dan tergoda pemikirannya untuk berusaha melengkapinya pada saat-saat berikutnya. Berikan pula kesempatan kepada setiap siswa untuk melakukan kontemplasi. Sediakan dan sajikan secara melimpah berbagai bahan dan sumber belajar yang menarik dan bermanfaat bagi siswa. Ciptakan iklim kelas yang memungkinkan siswa merasa nyaman jika melakukan

suatu kesalahan, mendorong keberanian siswa untuk mengambil resiko menerima kegaduhan dan kekacauan yang tepat di kelas, serta memberikan otonomi yang luas kepada siswanya untuk mengelola belajarnya sesuai dengan minat, karakteristik dan tujuannya.

Pembelajaran yang kreatif memang bukanlah pilihan yang gampang, di dalamnya memerlukan waktu yang lebih dan perencanaan yang matang untuk melahirkan dan mengembangkan ide-ide baru. Selain itu, diperlukan pula keyakinan yang kuat untuk melakukan improvisasi dalam pembelajaran, keberanian untuk mencoba dan kesanggupan untuk menanggung berbagai resiko yang tidak diharapkan dalam pembelajaran. Kendati harus dilakukan melalui usaha yang tidak mudah, pembelajaran untuk kreativitas ini diyakini dapat menjadikan pembelajaran jauh lebih menyenangkan dan memberikan efektivitas yang tinggi.

Seorang guru yang kreatif tidak hanya dituntut memiliki keahlian dalam bidang akademik, namun lebih dari itu dituntut pula untuk dapat menguasai berbagai teknik yang dapat menstimulasi rasa keingintahuan sekaligus dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan harga diri (*self esteem*) setiap siswanya. Guru harus dapat memberikan dorongan pada saat siswa membutuhkannya dan memberikan keyakinan kepada siswanya pada saat dia merasa harga dirinya terancam. Dalam melaksanakan proses pembelajaran, seorang guru harus dapat menjaga keseimbangan antara struktur pembelajaran dengan kesempatan pengembangan diri siswa, antara pengelolaan kelompok (*management of groups*) dengan perhatian terhadap perbedaan individual siswanya. Proses ini akan

membuat karakter siswa dapat terbentuk karena guru memberikan kenyamanan kepada siswa dalam mengembangkan kreativitasnya.

Kreativitas siswa harus terus dikembangkan karena era pendidikan global menuntut peserta didik kreatif karena jika siswa kreatif maka dia akan mampu menghadapi persaingan global. Pengembangan kreativitas siswa tentunya akan menjadikan siswa berkarakter. Kreativitas membuat orang dapat menyelesaikan masalah dengan berbagai cara.

Dari paparan diatas maka dapat diduga terdapat hubungan kreativitas dengan karakter siswa pada mata pelajaran seni budaya.

3. Hubungan Persepsi Terhadap Strategi Pembelajaran Discovery dan Kreativitas dengan Karakter Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya

Strategi pembelajaran *discovery* berkembang dikenal juga dengan "*Problem solving method*" atau metode pemecahan masalah. Langkah dalam pemecahan masalah merupakan suatu pendekatan yang dipandang cukup ilmiah dalam melakukan penyelidikan dalam rangka memperoleh suatu penemuan. Strategi *discovery* berarti suatu rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara matematis, kritis, logis, analitis, sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri.

pengembangan kreativitas siswa memberikan kesempatan dan waktu yang leluasa kepada setiap siswa untuk mengeksplorasi dan melakukan pekerjaan terbaiknya dan jangan mengintervensi pada saat mereka justru sedang termotivasi dalam menyelesaikan tugas-tugasnya secara produktif. Ciptakan lingkungan kelas yang menarik dan mengasyikkan. Lakukan "unfinished work" sehingga siswa

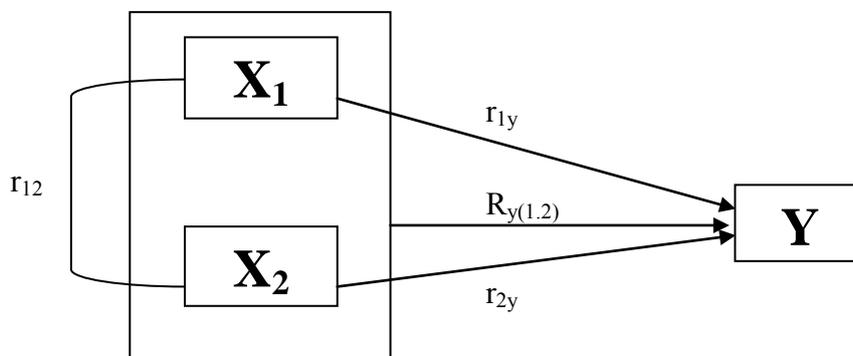
merasa penasaran dan tergoda pemikirannya untuk berusaha melengkapinya pada saat-saat berikutnya. Berikan pula kesempatan kepada setiap siswa untuk melakukan kontemplasi. Sediakan dan sajikan secara melimpah berbagai bahan dan sumber belajar yang menarik dan bermanfaat bagi siswa. Ciptakan iklim kelas yang memungkinkan siswa merasa nyaman jika melakukan suatu kesalahan, mendorong keberanian siswa untuk mengambil resiko menerima kegaduhan dan kekacauan yang tepat di kelas, serta memberikan otonomi yang luas kepada siswanya untuk mengelola belajarnya sesuai dengan minat, karakteristik dan tujuannya.

Dalam melaksanakan proses pembelajaran, seorang guru harus dapat menjaga keseimbangan antara struktur pembelajaran dengan kesempatan pengembangan diri siswa, antara pengelolaan kelompok (*management of groups*) dengan perhatian terhadap perbedaan individual siswanya. Proses ini akan membuat karakter siswa dapat terbentuk karena guru memberikan kenyamanan kepada siswa dalam mengembangkan kreativitasnya.

Pembelajaran dengan strategi *discovery* dan kreativitas akan dapat membentuk siswa-siswa yang berkarakter sehingga berimplikasi kepada penciptaan manusia-manusia berkarakter yang sangat diperlukan dalam mewujudkan sebuah negara kebangsaan yang terhormat. Karakter itu berkaitan dengan kekuatan moral

Dari uraian tersebut dapat diduga bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara persepsi terhadap strategi pembelajaran *discovery* dan kreativitas dengan karakter siswa pada mata pelajaran seni budaya.

Hubungan antara variabel dapat dilihat pada Gambar 2. 1 di bawah ini:



Gambar 2.1. Paradigma Penelitian

Keterangan:

1. r_{y1} adalah koefisien korelasi sederhana antara persepsi terhadap metode pembelajaran *discovery* (X_1) dengan pemebentukan karakter siswa (Y) pada mata pelajaran seni budaya kelas X pada SMA Negeri 9 Medan.
2. r_{y2} adalah koefisien korelasi sederhana antara kreativitas (X_2) dengan pemebentukan karakter siswa (Y) pada mata pelajaran seni budaya kelas X pada SMA Negeri 9 Medan.
3. R_{y12} adalah koefisien korelasi ganda antara persepsi terhadap metode pembelajaran *discovery* (X_1) dan kreativitas (X_2) secara bersama dengan pemebentukan karakter siswa (Y) pada mata pelajaran seni budaya kelas X pada SMA Negeri 9 Medan.

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan hasil kajian teori, penelitian yang relevan dan kerangka berfikir maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

1. Terdapat hubungan positif persepsi terhadap strategi pembelajaran *discovery* dengan karakter siswa pada mata pelajaran seni budaya kelas X pada SMA Negeri 9 Medan.
2. Terdapat Hubungan hubungan positif kreativitas dengan karakter siswa pada mata pelajaran seni budaya kelas X pada SMA Negeri 9 Medan.
3. Terdapat hubungan positif persepsi terhadap strategi pembelajaran *discovery* dan kreativitas secara bersama dengan karakter siswa pada mata pelajaran seni budaya kelas X pada SMA Negeri 9 Medan.

