

**EFEKTIVITAS PEMBERIAN STIMULUS MELALUI KEGIATAN
DISCOVERY LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF
DAN HASIL BELAJAR PPK_n SISWA DI SMPN 3 TANETE RILAU
KABUPATEN BARRU**

*THE EFFECTIVENESS OF GIVING STIMULUS THROUGH DISCOVERY
LEARNING ACTIVITY TO ON CREATIVE THINKING ABILITIES AND PPK_n
LEARNING RESULTS OF STUDENTS IN SMPN 3 TANETE RILAU BARRU
DISTRICT*

NURAENI



**PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2017**

**EFEKTIVITAS PEMBERIAN STIMULUS MELALUI KEGIATAN
DISCOVERY LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF
DAN HASIL BELAJAR PPKn SISWA DI SMPN 3 TANETE RILAU
KABUPATEN BARRU**

Tesis

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Derajat

Magister

Program Studi

Ilmu Penegtahuan Sosial

Hukum dan Kewarganegaraan

Disusun dan diajukan oleh

NURAENI

kepada

**PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2017**

TESIS

EFEKTIVITAS PEMBERIAN STIMULUS MELALUI KEGIATAN *DISCOVERY LEARNING* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF DAN HASIL BELAJAR PPKn SISWA DI SMPN 3 TANETE RILAU KABUPATEN BARRU

Disusun dan Diajukan oleh
NURAENI
Nomor Pokok: 15B02155

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Tesis
Pada tanggal

Menyetujui
Komisi Penasehat,

Prof. Dr. Anshari, M.Hum.
Ketua

Prof. Dr. Hamsu Abdul Gani, M.Pd.
Anggota

Mengetahui:

Ketua
Program Studi
Pendidikan IPS,

Direktur
Program Pascasarjana
Universitas Negeri Makassar

Prof. Dr. Darman Manda, M.Hum.
NIP 19650103 199003 1 001

Prof. Dr. Jasruddin, M.Si.
NIP 19641222 199103 1 002

PRAKATA

Penulis panjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT, atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penelitian dan penyusunan tesis dengan judul, "Efektivitas Pemberian Stimulus Melalui Kegiatan *Discovery Learning* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar PPKn Siswa Di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru", dapat diselesaikan dengan baik.

Proses penyelesaian tesis ini, merupakan suatu perjuangan panjang oleh penulis. Selama proses penelitian dan penyusunan berlangsung, tidak sedikit kendala yang dihadapi penulis. Namun demikian, berkat do'a kedua orang tua, beserta harapan penuh pengertian suami dan anak-anakku yang tercinta, dan keseriusan pembimbing dalam mengarahkan dan memberikan membimbingan kepada penulis, sehingga tesis ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Oleh karena itu, patutlah kiranya penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang setinggi-tingginya kepada orang tuaku yang tercinta ayahanda Kadu Muhammad dan ibunda Hj. Isenggeng. Khususnya ucapan terima kasih kepada suamiku yang tercinta Samsul, S.Pd., M.Pd., beserta anak-anakku Khairul Ramadhan Syam dan Nazhifah Mulkiyah Syam yang tersayang. Serta ucapan terima kasih pula kepada bapak Prof. Dr. Anshari, M.Hum selaku dosen pembimbing I, juga sebagai asisten direktur I dan bapak Prof Dr. Hamsu Abdul Gani, M.Pd., selaku dosen pembimbing II, juga sebagai asisten direktur II. Ucapan terima kasih juga kepada bapak Prof. Dr. Hasnawi Haris, M.Hum dan Dr. Herman, S.Pd., M.Si., selaku tim penguji. Ucapan terima kasih

kepada bapak Prof. Dr. Suradi Tahmir, M.S., selaku asisten direktur III. Tak lupa pula penulis sampaikan ucapan terima kasih kepada bapak Prof. Dr. Darman Manda, M.Hum, selaku Ketua Prodi Pendidikan IPS. Serta ucapan terima kasih kepada bapak Prof. Dr. Jasruddin, M.Si, selaku Direktur Program Pascasarjana UNM. Terutama ucapan terima kasih yang sebanyak-banyaknya kepada bapak Prof. Dr. H. Husain Syam M.TP., selaku rektor Universitas Negeri Makassar. Mereka banyak memberikan masukan yang sangat berarti dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan tesis ini. Mudah-mudahan bantuan dan bimbingan yang diberikan, mendapat pahala dari Allah SWT.

Terkhusus ucapan terima kasih yang sebanyak-banyaknya kepada bapak Drs. Basri.T., M.Pd., selaku kepala sekolah di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru, banyak memberikan bantuan dan kemudahan dalam melaksanakan penelitian di tempat tersebut. Kemudian ucapan terima kasih kepada sahabat karibku Saenal S.Pd., M.Pd. dan Hj. Syamsidar S.E., serta teman-teman lain dan teman di SMPN 3 Tanete Rilau dan rekan-rekan di Program Studi IPS Pascasarjana UNM angkatan 2015, banyak memberikan dorongan moril dalam proses penyelesaian tesis ini. Semoga Allah SWT membalas semua sebaiknya dan mengampuni segala dosa-dosanya.

Akhirnya penulis berharap, segala bantuan yang diberikan oleh berbagai pihak, semoga dapat bernilai ibadah dan mendapatkan pahala dari Allah SWT.

Makassar,

Maret 2017

Nuraeni

PERNYATAAN KEORISINALAN TESIS

Saya, Nuraeni

Nomor Pokok 15B02155

Menyatakan bahwa tesis yang berjudul “Efektivitas Pemberian Stimulus Melalui Kegiatan *Discovery Learning* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar PPKn Siswa Di SMPN 3 Tanete Rilau Kabupaten Barru”, merupakan karya asli. Seluruh ide yang ada dalam tesis ini, kecuali yang saya nyatakan sebagai kutipan, merupakan ide yang saya susun sendiri. Selain itu, tidak ada bagian dari tesis ini yang telah saya gunakan sebelumnya untuk memperoleh gelar atau sertifikat akademik.

Jika pernyataan ini terbukti, maka saya bersedia menerima sanksi yang ditetapkan oleh PPs Universitas Negeri Makassar.

Tanda tangan.....

Tanggal 30 Maret 2017

ABSTRAK

NURAENI. 2017. *Efektivitas Pemberian Stimulus Melalui Kegiatan Discovery Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar PPKn Siswa Di SMPN 3 Tanete Rilau Kabupaten Barru* (Dibimbing oleh Anshari dan Hamsu Abdul Gani).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis; (1) kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru, sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*. (2) perbedaan atau tidak kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru, sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*, (2) korelasi atau hubungan signifikansi kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru, antara sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*, (3) berfungsi efektif atau tidak pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru.

Penelitian ini menggunakan desain *one-Group-Pretest-Posttest Design* dan analisis uji prasyarat yaitu normalitas data dengan metode *one sample kologorov-smirnov* dan analisis statistik inferensial menggunakan uji statistik deskriptif untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn, uji-t sampel berpasangan, yaitu *paired samples test* untuk menguji hipotesisi satu, *paired samples correlations* untuk menguji hipotesis dua dan *paired samples statistics* untuk menguji hipotesisi tiga. Penelitian ini terdiri populasi 25 responden dengan menggunakan teknik pengambilan sampel total. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi bentuk *rating skale* (skala lajuan), tes bentuk uraian dan tes keterampilan (TTCT) dan dokumentasi atau mencatat dokumen-dokumen yang dibutuhkan dalam penelitian.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ditemukan: (1) Kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn sebelum dengan sesudah diberikan *treatment* mengalami perubahan secara positif, karena meningkat persentase kemampuan berpikir kreatif selisih 44% dan kategori tidak mampu menjadi mampu, persentase hasil belajar PPKn selisih 60%, kategori dari tidak tuntas menjadi tuntas. (2) Ada perbedaan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru, sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*. (3) Terdapat korelasi atau hubungan signifikansi kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn, antara sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning* dan hubungan yang terjadi adalah kuat. (4) Pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning* berfungsi efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru.

ABSTRACT

Nuraeni. 2017. *The Effectiveness of Giving Stimulus Through Discovery Learning Activity on Creative Thinking Abilities And PPKn Learning Results of Students in SMPN 3 Tanete Rilau Barru District* (Guided by Anshari and Abdul Gani Hamsu).

This research aims to discover and analyze; (1) creative thinking abilities civic education (PPKn) learning results of the students in SMPN 3 Tanete Rilau district Barru, before and after giving the stimulus through discovery learning activity, (2) the difference or no ability to think creatively and learning outcomes PPKn of the students at SMPN 3 Tanete Rilau district Barru, before and after giving the stimulus through discovery learning, (3) the correlation or relationship significance of creative thinking ability and learning outcomes PPKn of the students at SMPN 3 Tanete Rilau Barru district, between before and after giving the stimulus through discovery learning activities, (4) to function effectively or not of giving stimulus through discovery learning to creative thinking ability and learning outcomes PPKn of the students in SMPN 3 Tanete Rilau Barru district.

This study uses one-Group-Pretest-Posttest design and analysis of prerequisite test and inferential statistical analysis, which is data normality with the method of one kologorov-smirnov sample and inferential statistical analysis using descriptive statistic test to know the ability of creative thinking and learning outcomes PPKn, paired sample t-test to test the first hypothesis, paired samples correlations to test the second hypothesis and paired samples test to test the third hypothesis. This study population consisted of 25 respondents using total sampling technique. The data were collected through observation in rating scale (skala lajuan) form, essay test and skill test and documentation or record the documents that are needed in research.

The results showed that found: (1) the ability of creative thinking and leearning outcome PPKn before and after giving treatment where it had experienced a change positively, because the percentage of the ability increased 44% and the category was from disable to be able, the percentage of learning outcome PPKn increased 60%, the category was from unsuccessful to be successful. (2) There are differences in the ability to think creatively and learning outcomes PPKn of the students in SMPN 3 Tanete Rilau Barru district, before and after giving the stimulus through discovery learning activities. (3) There is a correlation or significance relationship of creative thinking ability and learning outcomes PPKn, between before and after giving the stimulus through discovery learning activities and the relations are strong. (4) The provision of stimulus through discovery learning activities to function effectively to the ability to think creatively and learning outcomes PPKn of the students in SMPN 3 Tanete Rilau Barru district.

DAFTAR ISI

	Halaman
PRAKATA	iv
PERNYATAAN KEORISINALAN TESIS	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penulisan	6
D. Manfaat Hasil Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR	
A. Tinjauan Pustaka	9
1. Pemberian stimulus	9
2. <i>Discovery learning</i>	10
3. Berpikir kreatif	16
4. Hasil belajar PPKn	23

5. Faktor-Faktor yang mempengaruhi hasil belajar PPKn	27
6. Ruang lingkup materi PPKn tingkat SMP	29
B. Kerangka Pikir	32
C. Hipotesis	35
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	38
B. Jenis dan Jumlah Variabel	38
C. Definisi Operasional Variabel	39
D. Model/Rancangan Penelitian	40
E. Populasi dan Sampel	42
F. Teknik Pengumpulan Data	44
G. Pemeriksaan Keabsahan Data	48
H. Teknik Analisis Data	57
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	62
B. Hasil Penelitian	63
C. Pembahasan Hasil Penelitian	118
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	132
B. Saran	135
DAFTAR PUSTAKA	136
LAMPIRAN-LAMPIRAN	140

DAFTAR TABEL

Nomor		Halaman
Tabel 3.1	Populasi penelitian di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru tahun pelajaran 2016/2017	44
Tabel 3.2	Gambaran sampel dari populasi di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru tahun pelajaran 2016/2017	44
Tabel 3.3	Interpretasi kriteria efektifitas pemberian stimulus	50
Tabel 3.4	Interpretasi ketercapaian efektivitas pemberian stimulus	50
Tabel 3.5	Interpretasi kriteria tingkat kemampuan berpikir kreatif	51
Tabel 3.6	Interpretasi ketercapaian tingkat kemampuan berpikir kreatif	52
Tabel 3.7	Interpretasi ketercapaian ketuntasan minimal (KKM) hasil belajar PPKn	53
Tabel 4.1	Hasil skor nilai observasi pemberian stimulus di kelas VIII ₄ SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru	65
Tabel 4.2	Statistik deskriptif skor nilai observasi pemberian stimulus di kelas VIII ₄ SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru	66
Tabel 4.3	Sebaran frekuensi skor nilai observasi pemberian stimulus di kelas VIII ₄ SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru	67
Tabel 4.4	Tingkat efektifitas pemberian stimulus <i>posttest</i> responden kelas eksperimen	68
Tabel 4.5	Persentase ketercapaian efektifitas pemberian stimulus responden kelas eksperimen	69
Tabel 4.6	Data hasil kemampuan berpikir kreatif untuk <i>pre-posttest</i> di kelas VIII ₄ SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru	71
Tabel 4.7	Statistik deskriptif data hasil <i>pretest-posttest</i> kemampuan berpikir kreatif pada kelas eksperimen responden	72

Tabel 4.8	Sebaran frekuensi data hasil <i>pretest</i> kemampuan berpikir kreatif responden kelas eksperimen	73
Tabel 4.9	Sebaran frekuensi data hasil <i>posttest</i> kemampuan berpikir kreatif responden kelas eksperimen	74
Tabel 4.10	Tingkat efektifitas kemampuan berpikir kreatif <i>pretest</i> responden kelas eksperimen	76
Tabel 4.11	Tingkat efektifitas kemampuan berpikir kreatif <i>posttest</i> responden kelas eksperimen	76
Tabel 4.12	Persentase ketercapaian kemampuan berpikir kreatif responden kelas eksperimen	77
Tabel 4.13	Data hasil <i>pretest-posttest</i> hasil belajar untuk di kelas VIII ₄ SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru	79
Tabel 4.14	Statistik deskriptif data hasil <i>pretest-posttest</i> hasil belajar PPKn pada kelas eksperimen responden	80
Tabel 4.15	Sebaran frekuensi data hasil <i>pret test</i> hasil belajar PPKn Responden kelas eksperimen	81
Tabel 4.16	Sebaran frekuensi data hasil <i>posttest</i> hasil belajar PPKn responden kelas eksperimen	82
Tabel 4.17	Tingkat kualitas hasil belajar PPKn <i>pretest</i> responden kelas eksperimen	84
Tabel 4.18	Tingkat kualitas hasil belajar PPKn <i>posttest</i> responden kelas Eksperimen	84
Tabel 4.19	Persentase ketercapaian kualitas hasil belajar PPKn responden kelas eksperimen	85
Tabel 4.20	Hasil validitas konstruk instrumen observasi variabel pemberian stimulus sebelum penelitian	87
Tabel 4.21	Hasil validitas konstruk instrumen <i>test</i> TTCT variabel kemampuan berpikir kreatif sebelum penelitian	88

Tabel 4.22	Hasil validitas isi instrumen tes uraian variabel hasil belajar PPKn sebelum penelitian	89
Tabel 4.23	Hasil validitas konstruk instrumen tes uraian variabel hasil belajar PPKn sebelum penelitian	90
Tabel 4.24	Hasil reliabilitas instrumen <i>non test</i> observasi variabel pemberian stimulus sebelum penelitian	92
Tabel 4.25	Hasil reliabilitas instrumen <i>test</i> TTCT variabel kemampuan berpikir kreatif sebelum penelitian	92
Tabel 4.26	Hasil reliabilitas instrumen <i>test</i> variabel hasil belajar PPKn	93
Tabel 4.27	Hasil uji normalitas instrumen <i>non test</i> observasi pemberian stimulus untuk responden kelas eksperimen	94
Tabel 4.28	Hasil analisis uji normalitas data <i>pretest</i> TTCT kemampuan berpikir kreatif sebelum penelitian	95
Tabel 4.29	Hasil analisis uji normalitas data <i>posttest</i> observasi kemampuan berpikir kreatif sesudah penelitian	95
Tabel 4.30	Hasil analisis uji normalitas data <i>pretest</i> hasil belajar PPKn sebelum Penelitian	95
Tabel 4.31	Hasil analisis uji normalitas data <i>pretest</i> hasil belajar sebelum penelitian	96
Tabel 4.32	Hasil analisis <i>paired samples statistics</i> data variabel kemampuan berpikir kreatif sebelum dan sesudah pemberian stimulus	98
Tabel 4.33	Hasil analisis <i>paired samples correlations</i> data variabel kemampuan berpikir kreatif sebelum dan sesudah pemberian stimulus	99
Tabel 4.34	Hasil analisis <i>paired samples t test</i> data variabel kemampuan berpikir kreatif, sebelum dan sesudah pemberian stimulus	100
Tabel 4.35	Hasil analisis <i>paired samples statistics</i> data variabel hasil belajar PPKn sebelum dan sesudah pemberian stimulus	101

Tabel 4.36	Hasil analisis <i>paired samples correlations</i> data variabel hasil belajar PPKn sebelum dan sesudah pemberian stimulus	102
Tabel 4.37	Hasil analisis <i>paired samples test</i> data variabel hasil belajar PPKn, sebelum dan sesudah pemberian stimulus	103
Tabel 4.38	Hasil uji <i>paired samples test</i> kemampuan berpikir kreatif sebelum dan sesudah pemberian stimulus	108
Tabel 4.39	Hasil uji <i>paired samples test</i> hasil belajar PPKn sebelum-sesudah pemberian stimulus	108
Tabel 4.40	Hasil uji <i>paired samples correlations</i> kemampuan berpikir kreatif sebelum dan sesudah pemberian stimulus	109
Tabel 4.41	Hasil uji <i>paired samples correlations</i> hasil belajar PPKn sebelum-sesudah pemberian stimulus	109
Tabel 4.42	Hasil uji <i>paired samples statistik</i> kemampuan berpikir kreatif sebelum dan sesudah pemberian stimulus	111
Tabel 4.43	Hasil uji <i>paired samples statistik</i> hasil belajar PPKn sebelum dan sesudah pemberian stimulus	111
Tabel 4.44	Simpulan hasil uji <i>paired samples test</i> kemampuan berpikir kreatif sebelum-sesudah pemberian stimulus	112
Tabel 4.45	Simpulan hasil uji <i>paired samples test</i> hasil belajar PPKn sebelum-sesudah pemberian stimulus	112
Tabel 4.46	Simpulan hasil uji <i>paired samples correlations</i> kemampuan berpikir kreatif sebelum-sesudah pemberian stimulus	113
Tabel 4.47	Simpulan hasil uji <i>paired samples correlations</i> hasil belajar PPKn sebelum-sesudah pemberian stimulus	114
Tabel 4.48	Hasil uji <i>paired samples statistics</i> kemampuan berpikir kreatif sebelum-sesudah pemberian stimulus	115
Tabel 4.49	Hasil uji <i>paired samples statistics</i> hasil belajar PPKn sebelum-sesudah pemberian stimulus	115

DAFTAR GAMBAR

Nomor		Halaman
Gambar 2.1	Skema Kerangka Pikir	35
Gambar 3.1	Desain Penelitian	41
Gambar 4.1	Histogram Sebaran frekuensi skor pemberian stimulus melalui kegiatan <i>discovery learning</i> responden kelas eksperimen <i>posttest</i>	68
Gambar 4.2	Histogram Sebaran frekuensi data kemampuan berpikir kreatif responden kelas eksperimen <i>pretest</i>	75
Gambar 4.3	Histogram Sebaran frekuensi data kemampuan berpikir kreatif responden kelas eksperimen <i>posttest</i>	75
Gambar 4.4	Histogram Sebaran frekuensi data hasil belajar PPKn responden kelas eksperimen <i>pretest</i>	83
Gambar 4.5	Histogram Sebaran frekuensi data hasil belajar PPKn responden kelas eksperimen <i>posttest</i>	83

DAFTAR LAMPIRAN

Nomor	Halaman
1. Denah, gambar dan profil SMPN 3 Tanete Rilau	141
2. Rencana pelaksanaan pembelajaran	147
3. Kisi-kisi dan instrumen penelitian	162
4. Data awal sebelum penelitian	171
5. Hasil uji coba instrumen penelitian	172
6. Skor nilai hasil penelitian	175
7. Analisis validitas dan reliabilitas data hasil uji coba	180
8. Analisis data hasil penelitian	181
9. Daftar t tabel statistik dan r tabel (<i>pearson productmoment</i>)	192
10. Dokumentasi foto pelaksanaan uji coba	195
11. Dokumentasi foto pelaksanaan instrumen <i>pre test</i>	198
12. Dokumentasi foto pemberian <i>treatment</i>	200
13. Dokumentasi foto pelaksanaan instrumen <i>post test</i>	202
14. Lembar pengesahan judul penelitian	203
15. Undangan seminar usul penelitian	204
16. Surat keterangan perbaikan seminar	205
17. Surat pengantar izin penelitian dari perguruan tinggi UNM program Pascasarjana	206
18. Surat izin/rekomendasi penelitian dari pemerintah kabupaten Barru	207

19. Surat keterangan penelitian dari SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru	208
20. Jadwal pelaksanaan penelitian	209
21. Riwayat hidup	210

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Sebagaimana termaktub dalam Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Dengan demikian, proses pembelajaran diselenggarakan secara interaktif, menyenangkan, menantang, inspiratif, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Disisi lain pandangan teori behavioristik tentang proses pembelajaran menunjukkan bahwa: Pembelajaran sering dikatakan sebagai proses perubahan tingkah laku siswa melalui pengoptimalan lingkungan sebagai sumber stimulus belajar. Pembelajaran selanjutnya ditafsirkan sebagai upaya pemahiran keterampilan melalui pembiasaan peserta didik secara bertahap dan terperinci dalam memberikan respons atas stimulus yang diterimanya, yang diperkuat oleh tingkah laku yang patut

dari para pengajar. Pembelajaran dalam definisi ini menempatkan siswa pada posisi kurang menguntungkan karena siswa dianggap kurang atau bahkan sama sekali tidak memiliki potensi individual. (Abidin, 2014: 1).

Sudut pandang lain yang biasa digunakan untuk mendefinisikan pembelajaran adalah teori kognitif. Berdasarkan sudut pandang ini, pembelajaran didefinisikan sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berpikir, dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran (Abidin, 2014: 1). Berdasarkan pengertian ini, pembelajaran dapat dikatakan sebagai upaya guru untuk memberikan stimulus, bimbingan, pengarahan dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar (Abidin, 2014: 1-2).

Oleh karena itu, stimulus yang diberikan guru seharusnya mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Dengan stimulus peserta didik seharusnya mampu mengkonstruksi pengetahuan baru dalam upaya meningkatkan penguasaan lebih baik terhadap materi pelajaran.

Sejalan definisi pembelajaran tersebut, pembelajaran mengandung dua karakteristik utama, yakni bahwa (1) proses pembelajaran melibatkan proses mental siswa secara maksimal yang memperbaiki aktivitas siswa untuk berpikir dan (2) pembelajaran diarahkan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan berpikir siswa, yang pada gilirannya kegiatan berpikir itu dapat membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan yang mereka konstruksi sendiri.

Sedangkan keberhasilan pembelajaran dalam konsep ini, sangat tergantung keterampilan guru secara efektif dalam memberikan stimulus-respon dalam kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Bila dikaitkan pembelajaran materi pelajaran PPKn, yang selama ini diterapkan adalah menurut kurikulum 2013, dengan menggunakan pendekatan saintifik atau pendekatan berbasis proses keilmuan, dengan strategi pembelajaran kontekstual. Sedangkan model pembelajaran yang dikembangkan, yaitu *discovery learning*, *inquiry learning*, *problem-based learning*, dan *project-based learning*.

Salah satu model pembelajaran sering diterapkan oleh guru PPKn adalah *discovery learning*. *Discovery learning* berorientasi pada penemuan, peserta didik dituntut untuk menemukan sesuatu. Biasanya sesuatu yang ditemukan itu adalah konsep. Artinya dengan belajar penemuan, anak-anak tidak diberi tahu terlebih dahulu konsepnya, dan setelah mereka mengamati, menanya, menalar, dan mencipta serta mencoba mereka akhirnya menemukan konsep itu.

Pelaksanaan pembelajaran melalui kegiatan *discovery learning* disesuaikan dengan sintaknya, yaitu (a) *Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan). (b) *Problem statement* (pernyataan/ identifikasi masalah). (c) *Data collection* (pengumpulan data). (d) *Data processing* (pengolahan data). (e) *Verification* (pembuktian). (f) *Generalization* (menarik kesimpulan/generalisasi).

Sintak awal kegiatan *discovery learning* dalam pembelajaran PPKn adalah peserta didik diberikan stimulus. Stimulus merupakan apa saja yang diberikan kepada peserta didik untuk membantu belajar materi pelajarannya baik melalui alat peraga,

pedoman kerja atau cara-cara tertentu. Biasanya jika diberikan stimulus, seharusnya ada direspon oleh peserta didik. Respon ini merupakan reaksi atau tanggapan peserta didik terhadap stimulus yang diberikan oleh guru.

Sedangkan dokumentasi catatan jurnal dan buku nilai guru mata pelajaran PPKn, menunjukkan bahwa: Di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru semester I tahun pelajaran 2016-2017, terutama kelas VIII₄, melalui kegiatan pembelajaran PPKn, terdapat kemampuan berpikir kreatif hanya mencapai kategori kurang atau skor persentase 56% terdiri dari 7 butir instrumen. Berarti tidak mencapai standar kategori minimal mampu atau 72%. Sedangkan hasil belajar materi PPKn, tidak mencapai standar kriteria ketuntasan belajar minimal (KKM), yaitu 78%. Karena rata-rata yang dicapai 73, persentase KKM yang dicapai hanya 48%. (Satria Mas, 2016).

Solusi yang terbaik untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, diberikan pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning* untuk pembelajaran materi PPKn, pemberian stimulus ini diharapkan mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik, maupun mampu mengkonstruksi pengetahuan baru dalam upaya meningkatkan penguasaan lebih baik terhadap materi pelajaran. Namun menunjukkan harapan dan kenyataan berbeda di lapangan khususnya di kelas VIII₄ SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru.

Untuk mendayagunakan kemampuan berpikir kreatif, merupakan kerangka proses pembelajaran yang menggambarkan bahwa guru dan peserta didik sebagai pelaku aktif. Termasuk aktif dalam mendayagunakan pikiran secara kreatif. Berarti

memanfaatkan daya nalar dalam berbagai macam sudut pandang.

Ada dua cara berpikir, yakni cara berpikir *konvergen* dan *divergen*. Cara berpikir *konvergen* adalah memikirkan sesuatu dengan berpandangan bahwa hanya ada satu jawaban yang benar. Sedangkan cara berpikir *divergen* adalah kemampuan mencari berbagai alternatif jawaban terhadap sesuatu persoalan dalam kaitan kreativitas, dan menekankan bahwa orang-orang kreatif lebih banyak memiliki cara-cara berpikir *divergen* dari pada *konvergen*. (Guilford dalam Asrori, 2007: 62).

Oleh karena itu, kemampuan berpikir kreatif adalah kesanggupan menggunakan akal budi untuk mempertimbangkan dan memutuskan sesuatu, tidak lekas percaya dan selalu berusaha menemukan kesalahan dan kekeliruan, sehingga dapat menciptakan sesuatu yang baru.

Untuk mengantisipasi permasalahan tersebut, guru mengupayakan memberikan stimulus dengan efektif kepada peserta didik, dengan sasaran agar mampu berpikir secara kreatif terhadap objek yang disajikan, dan mencapai hasil belajar PPKn, yang memenuhi standar kriteria ketuntasan belajar minimal baik.

Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengangkat judul tesis, yaitu: “Efektivitas Pemberian Stimulus Melalui Kegiatan *Discovery Learning* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar PPKn Siswa Di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru”.

B. Rumusan Masalah

Berkaitan dengan latar belakang masalah tersebut, peneliti dapat merumuskan

masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru, sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*?
2. Apakah ada perbedaan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru, sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*?
3. Bagaimana korelasi atau hubungan signifikansi kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn, antara sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*?
4. Apakah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning* berfungsi efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, peneliti dengan mudah menetapkan tujuan yang dicapai dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru, sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*.

2. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru, sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*.
3. Untuk mengetahui korelasi atau hubungan signifikansi kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru, antara sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*.
4. Untuk mengetahui berfungsi efektif pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang menjadi harapan dari penelitian ini, yaitu meliputi manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat teoritis

- a. Sebagai salah satu bahan masukan dalam pengembangan ilmu pengetahuan tentang keefektifan pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*.
- b. Sebagai sebuah informasi bagi para pembaca dan peneliti lainnya yang ingin mengembangkan penelitian ini.

2. Manfaat praktis

- a. Manfaat peserta didik, yaitu:

- Sebagai umpan balik dan/atau bahan masukan yang berarti para peserta didik terhadap pentingnya belajar dengan menggunakan kemampuan berpikir kreatif.
- Sebagai motivasi peserta didik dalam mencapai hasil belajar sesuai ketentuan ketuntasan belajar minimal.

b. Manfaat guru, yaitu:

- Sebagai bahan masukan kepada guru untuk mengefektifkan penggunaan stimulus dalam pembelajaran materi pelajaran PPKn.
- Sebagai bahan masukan kepada guru untuk mengetahui kelemahan kemampuan berpikir kreatif dan kekurangan hasil belajar peserta didiknya.
- Sebagai bahan masukan kepada guru untuk melakukan tindakan remedial kepada peserta didiknya.

c. Manfaat peneliti, yaitu:

- Sebagai bahan masukan peneliti atau peneliti lain yang memiliki keterkaitan penelitiannya, agar penelitiannya dapat lebih konstruktif.
- Sebagai bahan rujukan oleh peneliti maupun peneliti lain yang membutuhkan sumber data yang lengkap dan akurat, agar memudahkan dalam menyelesaikan suatu karya atau tesis.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

A. Tinjauan Pustaka

1. Efektivitas pemberian stimulus

Di dalam kamus umum bahasa Indonesia dijelaskan bahwa: Efektif adalah membawa hasil atau berhasil guna, sedangkan efektivitas adalah keefektifan (Anonim, 2008: 352). Sedangkan istilah pemberian berasal dari kata dasar beri yang berarti serahkan atau bagi sesuatu kepada orang lain. Pemberian dapat diartikan sebagai sesuatu yang diberikan atau sesuatu yang didapat dari orang lain. (Sugono, 2008: 178). Kata pemberian maksud peneliti adalah sesuatu yang diberikan oleh guru kepada peserta didik.

Sedangkan istilah stimulus menurut di dalam kamus umum bahasa Indonesia, diartikan sebagai perangsang organisme (bagian tubuh atau reseptor lain) untuk menjadi aktif (Sugono, 2008: 1340).

Selanjutnya istilah stimulus sama dengan istilah stimulans yang berarti sesuatu yang menjadi cambuk bagi peningkatan prestasi atau semangat belajar atau bekerja; pendorong perangsang.... (Yandianto, 1996: 579).

Dengan demikian, stimulus merupakan ransangan apa saja yang diberikan oleh guru kepada peserta didiknya, melalui alat peraga, pedoman, cara/teknik tertentu, agar mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik, dan mampu

mengkonstruksi pengetahuan baru dalam upaya meningkatkan penguasaan lebih baik terhadap materi pelajaran.

Di dalam kamus umum bahasa Indonesia dijelaskan bahwa: Menstimulus adalah memberi stimulus untuk mengekspresikan berbagai gagasan baru yang kreatif (Sugono, 2008: 1340).

Oleh karena itu, pemberian stimulus adalah pemberian ransangan oleh guru kepada peserta didiknya, agar mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, dan mampu mengkonstruksi pengetahuan baru dalam upaya meningkatkan penguasaan lebih baik terhadap materi pelajaran.

2. *Discovery learning*

Kegiatan belajar mengajar yang menggunakan metode penemuan (*discovery*) merupakan metode dalam menemukan konsep melalui serangkaian data atau informasi yang diperoleh melalui pengamatan. Untuk memahami lebih dalam tentang kegiatan *discovery learning*, dijelaskan pengertian dan sintaknya menurut uraian dibawah ini.

a. Pengertian *discovery learning*

Discovery learning adalah suatu kegiatan yang dilakukan dalam proses belajar mengajar, memiliki sintak tertentu dalam belajar menemukan pengetahuan sendiri. Kata lain teori belajar untuk penemuan yang memiliki sintak tertentu, didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan peserta didik mengorganisasi sendiri.

Discovery learning mempunyai prinsip yang sama dengan inkuiri (*inquiry*) dan *problem solving*. Tidak ada perbedaan yang prinsipil pada ketiga istilah ini, *discovery learning* lebih menekankan pada ditemukannya konsep atau prinsip yang sebelumnya tidak diketahui. Perbedaan *discovery* ialah masalah yang diperhadapkan kepada peserta didik semacam masalah yang direkayasa oleh guru.

Discovery learning merupakan kegiatan belajar yang dilakukan untuk menemukan konsep materi pelajaran. Kegiatan yang dilaksanakan melalui sintak *discovery learning*.

Discovery learning dapat dipandang sebagai metode ataupun model pembelajaran. Metode *discovery learning* didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila siswa disajikan materi pembelajaran yang masih bersifat belum tuntas atau belum lengkap, sehingga menuntut siswa menyingkapkan beberapa informasi yang diperlukan untuk melengkapi materi ajar tersebut (Abidin, 2014: 175).

Menurut Sani (2015: 97-98) bahwa: “Pembelajaran *discovery* merupakan metode pembelajaran kognitif yang menuntut guru lebih kreatif menciptakan situasi yang dapat membuat peserta didik belajar aktif menemukan pengetahuan sendiri”.

Untuk mengaplikasikan metode *discovery learning*, guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, sebagaimana pendapat guru harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan. Kondisi seperti ini ingin merubah kegiatan belajar mengajar yang *teacher oriented* menjadi *student oriented*.

Pembelajaran dengan metode *discovery* akan lebih efektif jika terjadi hal-hal

berikut:

1. Proses belajar dibuat secara terstruktur dengan hati-hati.
2. Siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan awal untuk belajar.
3. Guru memberikan dukungan yang dibutuhkan siswa untuk melakukan penyelidikan. (Westwood dalam Sani, 2015: 98).

Discovery learning, hendaknya guru harus memberikan kesempatan muridnya untuk menjadi seorang *problem solver*, seorang *scientis*, *historin*, atau ahli matematika. Bahan ajar tidak disajikan dalam bentuk akhir, tetapi siswa dituntut untuk melakukan berbagai kegiatan menghimpun informasi, membandingkan, mengkategorikan, menganalisis, mengintegrasikan, mereorganisasikan bahan serta membuat kesimpulan-kesimpulan.

Oleh karena itu, *discovery learning* dapat disimpulkan bahwa: Kegiatan belajar yang dilakukan melalui sintak *discovery learning*, menuntut guru lebih kreatif menciptakan situasi yang dapat membuat peserta didik belajar aktif menemukan pengetahuan sendiri.

b. Sintak *discovery learning*

Untuk mengaplikasikan metode *discovery learning* didalam proses pembelajaran yang harus dilaksanakan. Tahapan atau langkah-langkah tersebut secara umum dapat diperinci sebagai berikut:

a. Stimulasi

Pada tahap ini siswa dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungan dan dirangsang untuk melakukan kegiatan penyelidikan guna

menjawab kebingungan tersebut. Kebingungan dalam diri siswa ini sejalan dengan adanya informasi yang belum tuntas disajikan guru.

- b. Menyatakan masalah.
Pada tahap ini siswa diarahkan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis.
- c. Pengumpulan data
Pada tahap ini siswa ditugaskan untuk melakukan kegiatan eksplorasi, pencarian dan penelusuran dalam rangka mengumpulkan informasi yang sebanyak-banyaknya, yang relevan untuk membuktikan benar hipotesis yang telah diajukan. Kegiatan ini dapat dilakukan melalui aktivitas wawancara, kunjungan lapangan dan atau kunjungan pustaka.
- d. Pengolahan data
Pada tahap ini siswa mengolah data dan informasi yang telah diperolehnya baik melalui wawancara, observasi dan sebagainya, lalu ditafsirkan.
- e. Pembuktian
Pada tahap ini siswa pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil pengolahan data.
- f. Menarik kesimpulan
Pada tahap ini siswa menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama dengan memperhatikan hasil verifikasi. (Syah dalam Abidin, 2014: 177-178).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa: Sintak *discovery learning* adalah

- (1) Stimulasi/pemberian rangsangan. (2) Identifikasi masalah. (3) Pengumpulan data.
- (4) Pengolahan data. (5) Pembuktian. (6) Menarik kesimpulan/generalisasi.

Beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa: *Discovery learning* adalah suatu kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan berdasarkan sintaknya, menuntut guru lebih kreatif menciptakan situasi yang dapat membuat peserta didik belajar aktif menemukan pengetahuan sendiri. Tidak disajikan dalam bentuk akhir, tetapi siswa dituntut untuk melakukan berbagai kegiatan menghimpun informasi,

membandingkan, mengkategorikan, menganalisis, mengintegrasikan, mengorganisasikan bahan serta membuat kesimpulan-kesimpulan.

Dengan demikian, jika pemberian stimulus bertujuan untuk mengekspresikan berbagai gagasan baru yang kreatif. Sedangkan kegiatan *discovery learning* adalah suatu kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan berdasarkan sintaknya, sintak awal kegiatan pelaksanaan pembelajaran *discovery learning* adalah pemberian stimulus.

Oleh karena itu, pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning* adalah ransangan apa saja yang diberikan guru kepada peserta didik seperti alat peraga, pedoman kerja atau cara-cara tertentu, untuk membantu belajar peserta didik. Biasanya jika diberikan stimulus, seharusnya ada direspon oleh peserta didik. Respon ini merupakan reaksi atau tanggapan peserta didik terhadap stimulus yang diberikan oleh guru. Maksud ransangan yang diberikan adalah berkaitan materi tertentu, untuk memancing peserta didik lebih aktif dalam melakukan kegiatan belajar penemuan. Kemudian ransangan yang diberikan dapat mengenai sasaran terhadap tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran.

Berkaitan beberapa pengertian tersebut, pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning* dapat disimpulkan bahwa: Ransangan apa saja yang dapat diberikan oleh guru kepada peserta didik, melalui alat peraga, pedoman, cara/teknik tertentu dalam belajar penemuan, agar mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, dan mampu mengkonstruksi pengetahuan baru dalam upaya meningkatkan penguasaan lebih baik terhadap materi pelajaran.

Oleh karena itu, efektivitas pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning* adalah berhasil guna memberikan ransangan apa saja yang dapat diberikan oleh guru kepada peserta didiknya dalam belajar penemuan, agar mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, dan mampu mengkonstruksi pengetahuan baru dalam upaya meningkatkan penguasaan lebih baik terhadap materi pelajaran. Ransangan tersebut dapat melalui alat peraga yang ditampilkan, pedoman yang merupakan acuan, atau cara-cara/teknik-teknik tertentu dalam pelaksanaan.

c. Indikator pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*

Untuk mengetahui efektivitas pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*, ada beberapa indikator yang dapat diukur yaitu:

1. Merancang alat peraga yang dapat membangkitkan keingintahuan peserta didik untuk mencari konsep dari materi pelajarannya.
2. Menuntun peserta didik untuk membaca lebih banyak buku referensi.
3. Memanfaatkan LDC dalam proses pembelajaran untuk membantu dalam belajar penemuan.
4. Mengajukan pertanyaan lebih banyak kepada peserta didik.
5. Mengajukan pertanyaan yang membutuhkan pemikiran yang mendalam.
6. Mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang terbuka, membutuhkan pemikiran divergen.
7. Mengajukan pertanyaan untuk merangsang peserta didik untuk berpikir tentang hubungan, alternatif, dan kemungkinan baru.

8. Sering memberikan pertanyaan lanjutan (tidak langsung dijawab).

3. Berpikir kreatif

Orang berpikir selalu ingin tahu, ingin mencoba-coba, berpetualang, suka bermain-main, serta intuitif. Orang kreatif menggunakan pengetahuan yang memiliki dan pengetahuan orang lain, kemudian memperkuat terobosan/lompatan yang memungkinkan mereka memandang segala sesuatu dengan cara yang baru, yang belum mereka alami sebelumnya. Dengan demikian, diperlukan kemampuan menyerap informasi baru, kemudian tampil dengan solusi-solusi untuk berbagai tantangan. Untuk lebih jelasnya diuraikan pengertian berpikir kreatif berikut ini.

a. Pengertian berpikir

Berpikir adalah menggunakan akal budi untuk mempertimbangkan dan memutuskan sesuatu, menimbang-nimbang dalam ingatan (Anonim, 2008: 1073). Dengan demikian, berpikir adalah suatu kegiatan mental yang dialami seseorang bila mereka dihadapkan pada suatu masalah atau situasi yang harus dipecahkan.

b. Pengertian kreativitas

Kreativitas didefinisikan secara berbeda-beda oleh para pakar berdasarkan sudut pandang masing-masing. Perbedaan dalam sudut pandang ini menghasilkan berbagai definisi yang kreatif dengan penekanan yang berbeda-beda pula. Barron dalam Asrori (2007: 61) mendefinisikan kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Sesuatu yang baru ini bukan berarti harus sama sekali

baru, tetapi dapat juga sebagai kombinasi dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya.

Sedangkan pengertian kreativitas dijelaskan didalam kamus umum bahasa Indonesia, kreativitas merupakan kemampuan untuk mencipta, daya cipta (Sugono, 2008: 739).

Sedangkan Guilford dalam Asrori (2007: 61) mengatakan bahwa “kreativitas mengacu pada kemampuan yang menandai ciri-ciri seorang kreatif. Menemukan dua ciri berpikir, cara berpikir konvergen dan divergen”. Cara berpikir konvergen adalah cara-cara individu dalam memikirkan sesuatu dengan berpandangan bahwa hanya ada satu jawaban yang benar. Sedangkan cara berpikir divergen adalah kemampuan individu untuk mencari berbagai alternatif jawaban terhadap sesuatu persoalan dalam kaitannya dengan kreativitas. Juga menekankan bahwa orang-orang kreatif lebih banyak memiliki cara-cara berpikir divergen dari pada konvergen. (Guilford dalam Asrori, 2007: 62).

Utami Munandar dalam Asrori (2007: 62) mendefinisikan: “Kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas, dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan”. Menekankan bahwa kreativitas sebagai keseluruhan kepribadian merupakan hasil interaksi dengan lingkungannya. Lingkungan yang merupakan tempat individu berinteraksi itu dapat mendukung berkembangnya kreativitas, tetapi ada juga yang justru menghambat perkembangan kreativitas individu. Kreativitas yang ada pada individu digunakan untuk menghadapi berbagai permasalahan yang ada ketika berinteraksi dengan

lingkungan dan mencari berbagai alternatif pemecahannya sehingga dapat tercapai penyesuaian diri secara adekuat.

Selanjutnya Rogers dalam Utami Munandar dalam Asrori (2007: 62) ”mendefinisikan kreativitas sebagai proses munculnya hasil-hasil baru ke dalam suatu tindakan”. Hasil-hasil baru ini muncul dari sifat-sifat individu yang unik, yang berinteraksi dengan individu lain, pengalaman maupun keadaan hidupnya. Kreativitas ini dapat terwujud dalam suasana kebersamaan dan terjadi bila relasi antar individu ditandai oleh hubungan-hubungan yang bermakna.

Selanjutnya Drevdahl dalam Hurlock dalam Asrori (2007: 62) “mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan untuk memproduksi komposisi dan gagasan-gagasan baru yang dapat berwujud kreativitas imajinatif atau sintesis yang mungkin melibatkan pembentukan pola-pola baru dan kombinasi dari pengalaman masa lalu yang dihubungkan dengan yang sudah ada pada situasi sekarang.

Selanjutnya Asrori (2007: 63) bahwa:

Menyimpulkan maksud kreativitas adalah ciri-ciri khas yang dimiliki oleh individu yang menandai adanya kemampuan, untuk menciptakan sesuatu yang sama sekali baru, atau kombinasi dari karya-karya yang telah ada sebelumnya menjadi suatu karya baru yang dilakukan, melalui interaksi dengan lingkungannya untuk menghadapi permasalahan dan mencari alternatif pemecahannya melalui cara-cara berpikir divergen.

Selanjutnya menurut Downing dalam Sani (2015: 13) bahwa: “Kreativitas dapat didefinisikan sebagai “proses” untuk menghadirkan sesuatu yang baru dari elemen yang ada dengan menyusun kembali elemen tersebut”.

Beberapa pendefinisian tentang kreativitas tersebut, dapat disimpulkan bahwa: Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan hal-hal yang baru, mempunyai kombinasi dari hal-hal yang telah ada sebelumnya menjadi hal baru, dilakukan melalui interaksi dengan lingkungannya untuk menghadapi permasalahan dan mencari alternatif pemecahan melalui cara-cara berpikir divergen. Cara-cara berpikir divergen artinya proses berpikir melalui pertimbangan beberapa alternatif dalam mengambil keputusan.

Menurut Amabile dalam Sani (2015: 14) bahwa:

Pemikiran kreatif merupakan kunci dari kreativitas, terutama terkait dengan: 1) pemikiran yang berbeda dengan orang lain dan mencoba mengajukan solusi yang berbeda dari biasanya; 2) kombinasi pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya; 3) pantang menyerah dalam menghadapi permasalahan yang sulit; 4) kemampuan untuk mencari pandangan baru setelah meninggalkan upaya solusi untuk sementara (masa inkubasi).

Kemudian Stenberg dalam Sani (2015: 15) “mengemukakan tentang tiga intelegensi yang penting untuk menghasilkan kreativitas, yakni: (1) Sintetik; (2) analitik; (3) praktik”.

c. Tahapan penyelesaian kreatif

Di dalam penyelesaian tahapan kreatif, yang dilalui adalah (1) Persiapan (mendefinisikan masalah).(2) Inkubasi (mencerna fakta dan mengolahnya dalam pikiran. (3) Iluminasi (mendesak gagasan bermunculan kepermukaan. (4) Vertifikasi (memutuskan apakah solusinya benar-benar memecahkan masalah. (5) Aplikasi (mengambil langkah menindaklanjuti solusi. (Riayanto, 2009: 191-192).

d. Pengertian berpikir kreatif

Menurut Harriman dalam Fidyawati (2009: 19) bahwa: “Berpikir kreatif adalah suatu pemikiran yang berusaha menciptakan gagasan yang baru”. Berpikir kreatif dapat juga diartikan sebagai suatu kegiatan mental yang digunakan seseorang untuk membangun ide atau gagasan yang baru.

Sedangkan menurut Halpern dalam Fidyawat (2009: 19) bahwa: “Berpikir kreatif sering pula disebut berpikir divergen, artinya memberikan bermacam-macam kemungkinan jawaban dari pertanyaan yang sama”.

Selanjutnya Pohkenen dalam Fidyawati (2009: 19) bahwa: “Memandang berpikir kreatif sebagai suatu kombinasi dari berpikir logis dan berpikir divergen yang didasarkan pada intuisi tetapi masih dalam kesadaran”.

Munandar dalam Fidyawati (2009: 19) menjelaskan bahwa; “berpikir kreatif adalah kemampuan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya pada kuantitas ketepatan, dan keberagaman jawaban”. Pengertian menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif seseorang makin tinggi, jika ia mampu menunjukkan banyak kemungkinan jawaban pada suatu masalah.

Wijaya dalam Fidyawati (2009: 19) menjelaskan bahwa; “berpikir kreatif adalah kegiatan menciptakan model-model tertentu, dengan maksud untuk menambah agar lebih kaya dan menciptakan yang baru”.

Kemudian menurut Sani (2015: 15) bahwa: “Berpikir sintetik (kreatif) adalah kemampuan mengembangkan ide yang tidak biasa, berkualitas dan sesuai tugas”.

Kemampuan berpikir mendalam terkait dengan perolehan pengetahuan dalam tiga bentuk sebagai berikut:

- a. Penguraikan selektif, yakni membedakan informasi yang relevan dengan tidak relevan.
- b. Kombinasi selektif, yakni menggabungkan beberapa informasi yang relevan dengan cara baru.
- c. Perbandingan selektif, yakni mengaitkan informasi yang baru dengan informasi lama dengan cara yang unik/baru. (Sani, 2015: 15).

Bila ditinjau dari indikator yang akan diukur, untuk mengetahui tingkat kemampuan berpikir kreatif peserta didik, dapat dilakukan dengan memberikan tes kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Indikator tersebut terdiri dari tiga komponen yaitu kemampuan menyelesaikan masalah secara fleksibel, hasilnya fasih dan memiliki nilai kebaruan.

Untuk menilai kemampuan berpikir kreatif seseorang anak dan orang dewasa dapat dilakukan dengan menggunakan tes “*The Torrance Test of Creative Thinking (TTCT)*”. Tiga komponen yang digunakan untuk menilai kemampuan berpikir kreatif melalui TTCT adalah kefasihan (*fluency*). Fleksibilitas (*flexibility*) dan kebaruan (*novelty*). Kefasihan artinya mampu menyelesaikan masalah dengan beberapa alternatif jawaban beragam dan benar. Fleksibilitas artinya mampu menyelesaikan masalah dengan cara yang berbeda. Kebaruan artinya mampu menyelesaikan masalah dengan beberapa jawaban yang berbeda tetapi bernilai benar dan satu jawaban yang

tidak biasa dilakukan oleh siswa pada tahap perkembangannya atau tingkat pengetahuannya. (Silver dalam [suaraguru.wordpress.com/....](http://suaraguru.wordpress.com/...) diakses: 7/5/2011).

Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut, berpikir kreatif dapat disimpulkan bahwa: Kemampuan mengembangkan ide yang tidak biasa, berkualitas dan sesuai tugas, melalui tiga kombinasi proses penyelesaian masalah yaitu fleksibel, kefahaman dan kebaruan dengan cara-cara berpikir divergen, sehingga dapat menciptakan sesuatu yang baru. Berpikir divergen artinya proses berpikir melalui pertimbangan beberapa alternatif dalam mengambil keputusan.

e. Indikator kemampuan berpikir kreatif

Kemampuan berpikir seseorang dapat dipahami melalui proses berpikir kreatif dan berbagai faktor yang mempengaruhinya serta melalui latihan yang tepat.

Dengan demikian, indikator yang diukur dalam mengetahui kemampuan berpikir kreatif peserta didik adalah:

1. Kefasihan artinya mampu menyelesaikan masalah dengan beberapa alternatif jawaban beragam dan benar.
2. Fleksibilitas artinya mampu menyelesaikan masalah dengan cara yang berbeda.
3. Kebaruan artinya mampu menyelesaikan masalah dengan beberapa jawaban yang berbeda tetapi bernilai benar dan satu jawaban yang tidak biasa dilakukan oleh siswa pada tahap perkembangannya atau tingkat pengetahuannya.

Sedangkan tes yang digunakan adalah menyesuaikan tes TTCT ketiga komponen menurut Silver. Oleh karena itu, untuk mengukur tingkat kemampuan berpikir kreatif setelah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*, ditetapkan interpretasi ketercapaian yang dikembangkan oleh peneliti dengan berdasar pada acuan yang ditetapkan oleh widoyoko (2012), yakni terlebih dahulu menentukan klarifikasi kinerja melalui jarak kelas interval skor nilai.

4. Hasil belajar PPKn

Istilah hasil belajar, terdapat dua unsur di dalamnya, yaitu unsur hasil dan unsur belajar. Di dalam kamus umum bahasa Indonesia di jelaskan bahwa: “Hasil adalah sesuatu yang diadakan oleh usaha” (Sugono, 2008: 486). Dilihat dari ciri-ciri belajar, yaitu: ...c) Hasil belajar bersifat relatif menetap....(Tirtaraharja dalam Abd. Haling dalam Haling, 2007: 2). Sedangkan belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon, demikian menurut teori behavioristik. Kata lain, belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami peserta didik dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon. Belajar itu sebagai suatu proses perubahan tingkah laku, atau memaknai sesuatu yang diperoleh. Akan tetapi apabila kita bicara tentang hasil belajar, maka hal itu merupakan hasil yang telah dicapai oleh si pembelajar.

Menurut Riyanto (2009: 6) bahwa: “Belajar adalah suatu proses untuk mengubah performansi yang tidak terbatas pada keterampilan, tetapi juga meliputi

fungsi-fungsi, seperti skill, persepsi, emosi, proses berpikir, sehingga dapat menghasilkan perbaikan performansi”.

Menurut Gegne dalam Dahar (2006: 2) Bahwa: “Belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisasi berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman”.

Sedangkan menurut Rohman *et al* (2007: 6) bahwa: “Belajar pada hakikatnya adalah “perubahan” yang terjadi didalam diri seseorang setelah melakukan aktivitas tertentu. Walaupun pada kenyataannya tidak semua perubahan termasuk kategori belajar. Misalnya perubahan fisik, mabuk, gila dan sebagainya”.

Belajar adalah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto dalam Haling *et al*, 2007: 1-2).

Menurut Haling (2007: 2) bahwa: “...Secara sempit, belajar diartikan sebagai usaha penguasaan materi pelajaran”.

Belajar adalah “suatu aktivitas mental dan psikis yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungan, menghasilkan perubahan-perubahan tingkah laku pada diri sendiri, berkat adanya interaksi antara individu dengan individu dengan lingkungan” (Wingkel dalam Riyanto, 2009: 61).

Belajar adalah merupakan aktivitas atau pengalaman yang menghasilkan perubahan pengetahuan, perilaku, dan pribadi yang bersifat permanen (Wlra dalam Rochmat dalam Riayanto, 2009: 62).

Oleh karena itu, hasil belajar merupakan penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru. Dengan kata lain, hasil belajar adalah sesuatu yang diadakan, dibuat, dijadikan, dan sebagainya oleh usaha, pikiran,...(Yandianto, 1996: 164).

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor, setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pelajaran. (Dimiyati dan Mudjiono dalam <https://himitsuqalbu.wordpress.com/2014/03/21/definisi-hasil-belajar-menurut-para-ahli/>).

Hasil belajar adalah apa yang diperoleh siswa setelah dilakukan aktifitas belajar (Djamarah dan Zain dalam <https://himitsuqalbu.wordpress.com/2014/03/21/definisi-hasil-belajar-menurut-para-ahli/>).

Hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat di artikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu. (Hamalik dalam <https://himitsuqalbu.wordpress.com/2014/03/21/definisi-hasil-belajar-menurut-para-ahli/>).

Hasil belajar merupakan prestasi belajar siswa secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan. Kompetensi yang harus dikuasai siswa, perlu dinyatakan sedemikian rupa agar dapat

dinilai sebagai wujud hasil belajar siswa, mengacu pada pengalaman langsung. (Mulyasa dalam <https://himitsuqalbu.wordpress.com/20014/03/21/definisi-hasil-belajar-menurut-para-ahli/>).

Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya (Winkel dalam Purwanto dalam <https://himitsuqalbu.wordpress.com/20014/03/21/definisi-hasil-belajar-menurut-para-ahli/>).

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar (Sudjana dalam <https://himitsuqalbu.wordpress.com/20014/03/21/definisi-hasil-belajar-menurut-para-ahli/>).

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan (Suprijono dalam <https://himitsuqalbu.wordpress.com/20014/03/21/definisi-hasil-belajar-menurut-para-ahli/>).

Beberapa pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa: Hasil belajar adalah pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran melalui proses perubahan tingkah laku, ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru.

Sedangkan materi PPKn merupakan materi yang tercakup dari mata pelajaran PPKn pada tingkat SMP yang tercantum didalam kurikulum tahun 2013, materinya terdiri tiga tingkatan kelas, yaitu materi dari kelas tujuh sampai kelas sembilan.

Bertitik tolak beberapa pengertian yang dikemukakan tersebut, dapat disimpulkan bahwa: Hasil belajar materi PPKn adalah pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran PPKn melalui proses perubahan tingkah

laku, ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru kepada peserta didik melalui tes akhir, setelah melakukan suatu kegiatan belajar materi PPKn dalam waktu tertentu.

5. Faktor-Faktor yang mempengaruhi hasil belajar PPKn

Menurut Staton dan Thomas F dalam Sardiman (2012: 39-47), menguraikan enam macam faktor psikologis turut berpengaruh dalam hasil belajar, yaitu:

1. Motivasi, seseorang akan berhasil dalam belajar, kalau pada dirinya sendiri ada keinginan untuk belajar. Keinginan atau dorongan untuk belajar disebut sebagai motivasi.
2. Konsentrasi, memusatkan segenap kekuatan perhatian pada suatu situasi belajar.
3. Reaksi, didalam kegiatan belajar diperlukan keterlibatan unsur fisik maupun mental, sebagai suatu wujud reaksi. Pikiran dan otot-otot harus dapat bekerja secara harmonis, sehingga subjek belajar itu, bertindak atau melakukannya.
4. Organisasi, belajar dapat juga dikatakan sebagai kegiatan mengorganisasikan, menata atau menempatkan bagian-bagian bahan pelajaran kedalam suatu kesatuan pengertian.
5. Pemahaman, pemahaman atau *comprehension* dapat diartikan menguasai sesuatu dengan pikiran. Karena itu belajar berarti harus mengerti secara mental makna dan filosofisnya, maksud dan implikasi serta aplikasi-aplikasinya, sehingga menyebabkan siswa dapat memahami suatu situasi.

6. Ulangan, lupa merupakan sesuatu yang tercelah dalam belajar tetapi lupa adalah sifat manusia. Maka untuk mengatasi diperlukan ulangan. Mengulang-ulang suatu pekerjaan atau fakta yang sudah dipelajari membuat kemampuan para siswa untuk mengingatnya akan semakin bertambah.

Dapat disimpulkan bahwa belajar akan lebih baik dan optimal kalau keenam faktor psikologis bisa sama-sama dimanfaatkan.

Selain faktor yang diuraikan di atas, ada faktor-faktor psikologi lain yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu:

- a. Perhatian, pemusatan energi psikis yang tertuju pada suatu objek pelajaran atau dapat dikatakan sebagai banyak sedikitnya kesadaran yang menyertai aktivitas belajar.
- b. Pengamatan, cara mengenal dunia riil, baik dirinya sendiri maupun lingkungan dengan segenap panca indra. Jadi belajar itu unsur keseluruhan jiwa dengan segala panca indranya harus bekerja untuk mengenal pelajarannya.
- c. Tanggapan, gambaran/bekas yang tinggal dalam ingatan setelah orang melakukan pengamatan. Tanggapan itu akan memiliki pengaruh terhadap perilaku belajar setiap siswa.
- d. Fantasi, kemampuan untuk membentuk tanggapan-tanggapan baru berdasarkan atas tanggapan yang ada, atau dapat dikatakan sebagai suatu

fungsi yang memungkinkan individu untuk berorientasi dalam alam imajiner, menerobos dunia realitas.

- e. Ingatan, ingatan akan berfungsi: (1) menerima kesan-kesan dari luar, menyimpan kesan, memproduksi kesan. Ingatan merupakan kecakapan untuk menerima, menyimpan dan memproduksi kesan-kesan didalam belajar.
- f. Berpikir, aktivitas mental untuk dapat merumuskan pengertian, menyintesis dan menarik kesimpulan.
- g. Bakat, kemampuan manusia untuk melakukan suatu kegiatan dan sudah ada sejak manusia itu ada.
- h. Motif, dorongan seseorang untuk belajar. (Sardiman, 2012: 39-46).

6. Ruang lingkup materi PPKn tingkat SMP

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran penyempurnaan dari mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yang semula dikenal dalam Kurikulum 2006. Penyempurnaan tersebut dilakukan atas dasar pertimbangan: (1) Pancasila sebagai dasar negara dan pandangan hidup bangsa diperankan dan dimaknai sebagai entitas inti yang menjadi sumber rujukan dan kriteria keberhasilan pencapaian tingkat kompetensi dan pengorganisasian dari keseluruhan ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan; (2) substansi dan jiwa Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, nilai dan semangat Bhinneka Tunggal Ika, dan komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia ditempatkan sebagai bagian integral dari

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, yang menjadi wahana psikologis-pedagogis pembangunan warga-negara Indonesia yang berkarakter Pancasila.

Perubahan tersebut didasarkan pada sejumlah masukan penyempurnaan pembelajaran PKn menjadi PPKn yang mengemuka dalam lima tahun terakhir, antara lain: (1) secara substansial, PKn terkesan lebih dominan bermuatan ketatanegaraan sehingga muatan nilai dan moral Pancasila kurang mendapat aksentuasi yang proporsional; (2) secara metodologis, ada kecenderungan pembelajaran yang mengutamakan pengembangan ranah sikap (afektif), ranah pengetahuan (kognitif), dan pengembangan ranah keterampilan (psikomotorik) belum dikembangkan secara optimal dan utuh (koheren).

Selain itu, melalui penyempurnaan PKn menjadi PPKn tersebut terkandung gagasan dan harapan untuk menjadikan PPKn sebagai salah satu mata pelajaran yang mampu memberikan kontribusi dalam solusi atas berbagai krisis yang melanda Indonesia, terutama krisis multidimensional. PPKn sebagai mata pelajaran memiliki misi mengembangkan keadaban Pancasila, diharapkan mampu membudayakan dan memberdayakan peserta didik agar menjadi warga-negara yang cerdas dan baik serta menjadi pemimpin bangsa dan negara Indonesia di masa depan yang amanah, jujur, cerdas, dan bertanggungjawab.

Konteks kehidupan global, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan selain harus meneguhkan keadaban Pancasila juga harus membekali peserta didik untuk hidup dalam kancah global sebagai warga dunia (*global citizenship*). Oleh karena itu, substansi dan pembelajaran PPKn perlu diorientasikan untuk membekali warga

negara Indonesia agar mampu hidup dan berkontribusi secara optimal pada dinamika kehidupan abad 21. Untuk itu, pembelajaran PPKn selain mengembangkan nilai dan moral Pancasila, juga mengembangkan semua visi dan keterampilan abad ke-21 sebagaimana telah menjadi komitmen global.

Perubahan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) menjadi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), maka ruang lingkup PPKn meliputi hal-hal sebagai berikut:

- a. Pancasila, sebagai Dasar Negara, ideologi nasional, dan pandangan hidup bangsa.
 - b. Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, sebagai hukum dasar tertulis yang menjadi landasan konstitusional kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
 - c. Negara Kesatuan Republik Indonesia, sebagai kesepakatan final bentuk Negara Republik Indonesia.
 - d. Bhinneka Tunggal Ika, sebagai wujud filosofi kesatuan yang melandasi dan mewarnai keberagaman kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
- (Anonim, 2016: 6-7).

Sedangkan ruang lingkup materi PPKn pada SMP/MTs kelas VII, sebagai berikut: (a) Perumusan dan Penetapan Pancasila sebagai Dasar Negara. (b) Norma-Norma dalam kehidupan bermasyarakat. (c) Sejarah perumusan dan pengesahan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. (d) Keberagaman Suku, agama, ras, dan antargolongan dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika. (e)

Kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan. (f) Karakteristik tempat tinggal dalam kerangka NKRI. (Anonim, 2016: 7).

Sedangkan ruang lingkup materi PPKn kelas VIII adalah (a) Pancasila sebagai dasar negara dan pandangan hidup bangsa. (b) Lembaga negara sesuai dengan UUD negara republik Indonesia tahun 1945. (c) Tata urutan peraturan perundang-undangan di Indonesia. (d) Norma dan kebiasaan antar daerah di Indonesia. (e) Hakikat hak asasi manusia. (f) Semangat dan komitmen sumpah pemuda bagi bangsa Indonesia. (g) Unsur-unsur negara kesatuan republik Indonesia. (Anonim, 2014).

Sedangkan ruang lingkup materi PPKn SMP kelas IX, terdiri tujuh bab, yaitu: (1) Bab I: Merajut Manusia dan Masyarakat Berdasarkan Pancasila. (2) Bab II: Menyemai Kesadaran Konstitusional dalam Bernegara. (3) Bab III: Disiplin itu Indah. (4) Bab IV: Kebersamaan dalam Keragaman Masyarakat Indonesia. (5) Bab V: Kita Semua Sederajat dan Bersaudara. (6) Bab VI: Pemuda Penentu Masa Depan Indonesia. (7) Bab VII: Bersatu Kita Teguh. (Anonim, 2014).

B. Kerangka Pikir

Berdasarkan pemahaman teori sebelumnya, tampak adanya kesinambungan pada setiap alur pembahasan, sehingga penulis mengungkapkan secara pikir terhadap alur dalam penelitian ini, sebagai berikut:

Pemberian stimulus adalah ransangan yang diberikan oleh guru kepada peserta didik, agar mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, dan mampu mengkonstruksi pengetahuan baru dalam upaya meningkatkan penguasaan lebih baik

terhadap materi pelajaran.

Discovery learning adalah kegiatan belajar yang dilakukan melalui sintak *discovery learning*, menuntut guru lebih kreatif menciptakan situasi yang dapat membuat peserta didik belajar aktif menemukan pengetahuan sendiri. Tidak disajikan dalam bentuk akhir, tetapi siswa dituntut untuk melakukan berbagai kegiatan menghimpun informasi, membandingkan, mengkategorikan, menganalisis, mengintegrasikan, mereorganisasikan bahan serta membuat kesimpulan-kesimpulan. Sintak kegiatan yaitu: (1) Stimulasi/pemberian rangsangan. (2) Pernyataan/identifikasi masalah. (3) Pengumpulan data. (4) Pengolahan data. (5) Pembuktian. (6) Menarik kesimpulan/generalisasi.

Dengan demikian, pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning* yang digunakan dalam penelitian ini, siswa di kelas VIII₄ SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru adalah ransangan apa saja yang dapat diberikan oleh guru kepada peserta didik melalui alat peraga, pedoman, cara/teknik tertentu, dalam belajar melalui sintak *discovery learning*. Agar mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, dan mampu mengkonstruksi pengetahuan baru dalam upaya meningkatkan penguasaan lebih baik terhadap materi pelajaran. Sintak *discovery learning* yaitu: (1) Stimulasi/pemberian rangsangan. (2) Pernyataan/identifikasi masalah. (3) Pengumpulan data. (4) Pengolahan data. (5) Pembuktian. (6) Menarik kesimpulan/generalisasi.

Berpikir kreatif adalah kemampuan mengembangkan ide yang tidak biasa, berkualitas dan sesuai tugas, melalui tiga kombinasi proses penyelesaian masalah

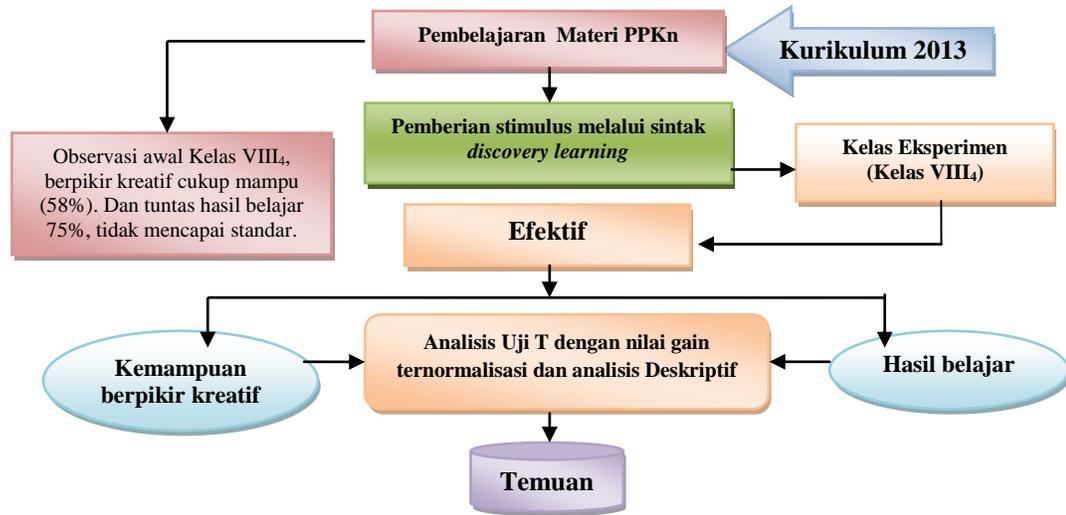
yaitu kefasihan, fleksibel dan kebaruan dengan cara-cara berpikir divergen, sehingga dapat menciptakan sesuatu yang baru. Berpikir divergen artinya proses berpikir melalui pertimbangan beberapa alternatif dalam mengambil keputusan.

Hasil belajar materi PPKn adalah pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran PPKn melalui proses perubahan tingkah laku, ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru kepada peserta didik melalui tes akhir, setelah melakukan suatu kegiatan belajar materi PPKn dalam waktu tertentu.

Kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru melalui efektivitas pemberian stimulus dalam kegiatan *discovery learning*. Pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning* berfungsi efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn. Untuk mengukur efektivitas pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning* dan berfungsi terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru, kelompok ditetapkan sebagai sasaran yang diberi *treatment*. Kemudian dibandingkan hasil tes awal, merupakan temuan yang bermasalah pada peserta didik, atas pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*.

Untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru, diperlukan efektivitas pemberian stimulus dalam kegiatan *discovery learning*. Untuk mengukur perbedaan efektivitas kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru, diberikan *pre test* kemudian diberikan *treatment* baru diberikan *post*

test. Untuk memahami perbedaan hasil non tes/tes, data dianalisis dengan menggunakan uji -t. Dari hasil uji -t diketahui adanya temuan. Adapun bagan kerangka pikir, menurut gambar 2.1 berikut:



Gambar 2. 1 Skema Kerangka Pikir

C. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan sementara terhadap kondisi objektif pada lokasi penelitian dengan mengacu pada rumusan masalah, kajian teori dan kerangka pikir tersebut. Berdasarkan hal ini, hipotesis dapat dirumuskan sebagai berikut:

5. H_0 : Tidak ada perbedaan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru, sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*.

H_a : Ada perbedaan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru, sebelum dan sesudah pemberian

stimulus melalui kegiatan *discovery learning*.

Kriteria pengujian hipotesis penelitian ini, dinyatakan dengan hipotesis statistik:

Jika nilai $t_{tabel} \leq t_{hitung}$ atau $-t_{hitung} \geq -t_{tabel}$, maka H_0 diterima.

Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $-t_{hitung} < -t_{tabel}$, maka H_0 ditolak.

6. H_0 : Tidak terdapat korelasi atau hubungan signifikansi kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn, antara sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*, hubungan yang terjadi semakin lemah.

H_a : Terdapat korelasi atau hubungan signifikansi kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn, antara sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*, hubungan yang terjadi semakin kuat.

Kriteria pengujian hipotesis penelitian ini, dinyatakan dengan hipotesis statistik:

Jika nilai $sig. > 0,05$ dengan nilai r_h mendekati 0, maka H_0 diterima.

Jika nilai $sig. < 0,05$ dengan nilai r_h mendekati 1, maka H_0 ditolak.

7. H_0 : Pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning* tidak berpengaruh efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru.

H_a : Pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning* berpengaruh efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru.

Kriteria pengujian hipotesis dua penelitian ini, dinyatakan dengan hipotesis statistik:

Jika nilai $\mu O^1 \leq \bar{x} \leq \mu O^2$ dengan normalitas data Sig > 0,05, maka Ho ditolak.

Jika nilai $\mu O^1 > \bar{x} > \mu O^2$ dengan normalitas data Sig < 0,05, Ho diterima.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah *pre-experimental designs (non designs)*. Dikatakan *pre-experimental designs* karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh, karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi, hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol, sampel tidak dipilih secara random. (Sugiyono, 2015: 109).

Penelitian ini menggunakan model rancangan *one-Group-Pretest-Posttest Design*. Model rancangan ini digunakan sebelumnya diberi perlakuan diadakan *pretest*, kemudian diberi perlakuan, selanjutnya diberikan *posttest*. Hasil *posttest* merupakan hasil pemberian perlakuan dan dapat diketahui dengan akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

B. Jenis dan Jumlah Variabel

Variabel penelitian ini adalah terdiri dari tiga variabel, yaitu satu variabel bebas, dan dua variabel terikat. Yang tergolong variabel bebas adalah efektivitas pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning* diberi simbol (X). Variabel

terikat adalah kemampuan berpikir kreatif diberikan simbol (Y^1) dan hasil belajar PPKn Siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru diberi simbol (Y^2).

C. Definisi Operasional Variabel

Untuk memperjelas variabel-variabel yang ada dan untuk menghindari salah penafsiran terhadap inti pembahasan dalam penelitian yang akan dilaksanakan, berikut ini penulis akan menguraikan definisi operasional dari variabel-variabel yang ada dalam judul penelitian ini.

Penelitian ini, terdapat tiga variabel yang didefinisikan adalah:

Pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning* adalah rangsangan apa saja yang dapat diberikan oleh guru kepada peserta didik melalui alat peraga, pedoman, cara/teknik tertentu, dalam belajar melalui sintak *discovery learning*. Agar mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, dan mampu mengkonstruksi pengetahuan baru dalam upaya meningkatkan penguasaan lebih baik terhadap materi pelajaran. Sintak *discovery learning* yaitu: (1) Stimulasi/pemberian rangsangan. (2) Pernyataan/identifikasi masalah. (3) Pengumpulan data. (4) Pengolahan data. (5) Pembuktian. (6) Menarik kesimpulan/generalisasi.

Kemampuan berpikir kreatif adalah kesanggupan mengembangkan ide yang tidak biasa, berkualitas dan sesuai tugas, melalui tiga kombinasi proses penyelesaian masalah yaitu kefasihan, fleksibel dan kebaruan dengan cara-cara berpikir divergen, sehingga dapat menciptakan sesuatu yang baru. Berpikir divergen artinya proses berpikir melalui pertimbangan beberapa alternatif dalam mengambil keputusan.

Hasil belajar materi PPKn adalah pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan melalui proses perubahan tingkah laku, ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru kepada peserta didik, setelah melakukan suatu kegiatan belajar materi PPKn dalam waktu tertentu.

D. Model/Rancangan Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang desainnya dirancang untuk mengetahui efektivitas pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru. Pendekatan yang dilakukan adalah pendekatan kuantitatif dengan memakai teknik inferensial dan analisis deskriptif. Teknik inferensial dengan menggunakan rumus statistik 'Uji t' dengan nilai gain ternormalisasi dan pendekatan kualitatif dengan memakai analisis deskriptif dengan menggunakan tabel frekuensi.

Rancangan dalam penelitian yang digunakan adalah rancangan model *one-group-pretest-posttest design* (Sugiyono, 2015). Model rancangan ini digunakan pada satu kelompok eksperimen. Untuk mengetahui keadaan awal diberi *pretest*, kemudian diberi perlakuan, selanjutnya diberikan *posttest*. Hasil *posttest* merupakan hasil pemberian perlakuan dan dapat diketahui dengan akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan awal sebelum dengan sesudah diberi perlakuan.

Pendekatan yang dilakukan adalah pendekatan kuantitatif dengan menggunakan analisis 'Uji t' untuk mengetahui perbedaan efektivitas pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif

dan hasil belajar PPKn siswa sebelum dan sesudah pemberian *treatment*. Pendekatan kualitatif dengan menggunakan analisis deskriptif efektivitas pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning* siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru. Adapun langkah-langkah yang digunakan sebagai berikut:

Pertama : Pemberian *pretest* responden untuk mengukur mean kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa sebelum pemberian perlakuan kelas eksperimen.

Kedua : Pemberian perlakuan kelas eksperimen untuk menguji efektivitas pemberian stimulus melalui sintak *discovery learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa.

Ketiga : Pemberian *posttest* sesudah diberikan perlakuan kelas eksperimen. Untuk menguji apakah terdapat pengaruh dan perbedaan efektivitas pemberian stimulus melalui sintak *discovery learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa.

Dengan demikian, penulis dapat memaparkan dengan menggambarkan model desain penelitian tersebut, menurut gambar 3.1 berikut:



Gambar 3.1 Desain Penelitian

Keterangan: E_r = Kelas Eksperimen.

O^1 = *Pretest*.

O^2 = *Posttest*.

X = Diberikan perlakuan.

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah terdapat tiga macam variabel yang akan diteliti, yakni efektivitas pemberian stimulus dalam kegiatan *discovery learning* disebut variabel bebas diberi simbol (X) dan kemampuan berpikir kreatif disebut variabel terikat diberi simbol (Y^1) dan hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru disebut variabel terikat diberi simbol (Y^2). Oleh karena itu, kaitan antara ketiga variabel tersebut dapat digambarkan, sebagai berikut:

$X : Y^1, Y^2$ kemudian $O1 \neq O2, X \neq y^1, X \neq y^2$

dimana:

O^1 : Skor rata-rata responden hasil *pretest* kelas eksperimen.

O^2 : Skor rata-rata responden hasil *posttest* kelas eksperimen.

$O^1 \neq O^2$: Apakah ada perbedaan atau tidak kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru, sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*.

$X \neq y^1, y^2$: Apakah variabel X berfungsi efektif atau tidak terhadap variabel y^1, y^2 .

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Melaksanakan suatu penelitian perlu ditetapkan populasinya. Hal ini dilakukan

untuk mendapatkan sejumlah data yang dibutuhkan dalam penelitian tersebut.

Pengumpulan informasi-informasi atau data dalam penelitian pada dasarnya dapat dilakukan dengan meneliti semua objek dan dapat pula dilakukan dengan hanya meneliti sebagian saja, yang kesemuanya itu dapat diharapkan memberikan informasi atau data yang dibutuhkan dan tentunya berkaitan dengan masalah yang diteliti.

Berkaitan tentang populasi, populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas: Objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2015: 117).

Populasi dapat disimpulkan bahwa keseluruhan dari individu yang merupakan objek/subjek penelitian dalam kaitan adanya informasi atau data terhadap masalah penelitian. Dipermasalahkannya di dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII₄ di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru, terdapat kemampuan berpikir kreatif hanya mencapai kategori kurang atau skor persentase 56% terdiri dari 7 butir instrumen. Berarti tidak mencapai standar kategori minimal mampu atau 72%. Sedangkan hasil belajar materi PPKn, tidak mencapai standar kriteria ketuntasan belajar minimal (KKM), yaitu 78%. Karena rata-rata yang dicapai 73, persentase KKM yang dicapai hanya 48%. (Satria Mas, 2016).

Dengan demikian, populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII₄ di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru yang terdaftar pada tahun pelajaran 2016/2017. Untuk lebih jelasnya mengenai besarnya populasi dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3.1 berikut:

Tabel 3.1 Populasi penelitian di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru tahun pelajaran 2016/2017

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Jumlah Laki-Laki	Jumlah Perempuan	
VIII 4	15	10	25

Sumber data: Papan Potensi SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru tahun pelajaran 2016/2017.

Menurut tabel 3.1 tersebut, ditetapkan besarnya populasi dalam penelitian ini adalah sebanyak 25 orang di kelas VIII₄ SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili). (Sugiyono, 2015: 118).

Disamping itu, Arikunto (1986: 107) berpendapat bahwa: "...apabila subjek-subjeknya kurang dari 100 orang, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi (sampel populasi). Selanjutnya jika itulah subjeknya besar dapat diambil dari antara 10 sampai 15% atau lebih". Jadi teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah $n = N$, dimana n (sampel) dan N (populasi). Jumlah sampel dapat ditunjukkan menurut tabel 3.2 berikut:

Tabel 3.2 Gambaran sampel dari populasi di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru tahun pelajaran 2016/2017

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Jumlah Laki-Laki	Jumlah Perempuan	
VIII 4	15	10	25

Sumber data: Hasil olah data tabel 3.1.

Menurut tabel 3.2 tersebut, karena jumlah populasi dalam penelitian ini adalah sebanyak 25 orang, sehingga ditetapkan besarnya sampel adalah seluruh yang menjadi populasi dalam penelitian ini, yaitu 25 orang di kelas VIII₄ di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru.

F. Teknik Pengumpulan Data

Penulis menggunakan beberapa teknik untuk mengumpulkan data/informasi dalam penelitian ini. Setiap teknik mempunyai kelemahan, namun kelemahan itu dapat ditunjang dengan teknik-teknik yang lain. Sehingga antara teknik yang satu dengan teknik yang lain saling melengkapi. Teknik pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah pengamatan atau pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang nampak dalam suatu gejala pada objek penelitian (Widoyoko, 2012: 46). Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar (Sugiyono, 2015: 2).

Metode ini digunakan untuk melihat dan mengamati secara langsung keadaan dilapangan agar peneliti memperoleh gambaran yang lebih luas tentang permasalahan yang diteliti. Format observasi yang digunakan adalah *rating scale* yaitu data mentah yang diperoleh berupa angka kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif (Sugiyono, 2015: 141).

Rating scale (skala lajuan) adalah instrumen pengukuran non tes yang menggunakan suatu prosedur terstruktur untuk memperoleh informasi tentang sesuatu yang diobservasi yang menyatakan posisi tertentu dalam hubungannya dengan yang lain. *Rating scale* bisa digunakan dalam pengumpulan data dengan metode angket, observasi dan wawancara terstruktur, yaitu panduan dalam melaksanakan observasi maupun wawancara terstruktur. Ada empat tipe *rating scale*, yaitu: *Numerical rating scale*, *descriptive rating scale*, *ranking method rating scale*, *paired comparisons rating scale*. Dari keempat tipe tersebut, *numerical rating scale*, *descriptive rating scale* paling banyak digunakan. (Widoyoko, 2012: 119).

Dengan demikian, teknik pengumpulan data melalui observasi digunakan dalam penelitian ini adalah *rating scale* tipe *numerical rating*, untuk mengukur efektivitas pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*. Aspek yang diamati dalam pemberian stimulus adalah berkaitan proses pada saat pemberian stimulus. Sedangkan aspek yang diamati kemampuan berpikir kreatif adalah berkaitan proses dalam berpikir kreatif pada saat dalam menyelesaikan suatu permasalahan.

2. Tes

Tes dapat diartikan sebagai sejumlah pernyataan yang harus diberikan tanggapan dengan tujuan untuk mengukur tingkat kemampuan seseorang atau mengungkap aspek tertentu dari orang yang dikenai tes (Widoyoko, 2012: 57).

Sedangkan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif peserta didik diberikan tes keterampilan berpikir dengan menggunakan model "*The Torrance Test*

of Creative Thinking (TTCT)”. Tiga komponen yang digunakan untuk menilai kemampuan berpikir kreatif melalui TTCT adalah kefasihan (*fluency*). Fleksibilitas (*flexibility*) dan kebaruan (*novelty*). Kefasihan artinya mampu menyelesaikan masalah dengan beberapa alternatif jawaban beragam tetapi benar. Fleksibilitas artinya mampu menyelesaikan masalah dengan cara yang berbeda. Kebaruan artinya mampu menyelesaikan masalah dengan beberapa jawaban yang berbeda tetapi bernilai benar dan satu jawaban yang tidak biasa dilakukan oleh siswa pada tahap perkembangannya atau tingkat pengetahuannya. (Silver dalam suara guru.wordpress.com/...diakses: 7/5/2011).

Sedangkan bentuk tes yang digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar dilihat dari segi sistem penskorannya dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu tes objektif dan tes subjektif. Tes objektif adalah tes yang penskorannya bersifat objektif hanya dipengaruhi oleh objek jawaban atau respon yang diberikan oleh peserta tes (responden). Sedangkan tes subjektif adalah tes yang penskorannya selain dipengaruhi oleh jawaban maupun respon peserta tes juga dipengaruhi oleh subjektif korektor. (Widoyoko, 2012: 58).

Dengan demikian, teknik pengumpulan data melalui tes keterampilan digunakan dalam penelitian ini adalah pertanyaan dipasangkan instrumen observasi, untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif menggunakan model *The Torrance Test of Creative Thinking* (TTCT). Bentuk tes yang digunakan untuk mengukur hasil belajar PPKn adalah tes uraian. Sedangkan tes keterampilan berpikir adalah bentuk penyelesaian masalah.

3. Dokumentasi

Suatu cara yang digunakan untuk menyaring data melalui dokumen-dokumen yang sudah ada kemudian diadakan pencatatan yang dibutuhkan dari berbagai sumber resmi. Dalam rangka mengumpulkan data tentang keadaan SMPN 3 Tanete Rilau, prasarana dan sarana, jumlah kelas yang ada di sekolah tersebut, termasuk jumlah siswanya, dan lain-lain yang dibutuhkan dalam kelengkapan penelitian.

G. Pemeriksaan Keabsahan Data

Untuk melihat kevalidan atau keakuratan dari sebuah data, diperlukan uji validitas dan reabilitas (keandalan) sebelum instrumen tersebut, sedangkan untuk melihat ketercapaian keefektifan data pemberian stimulus, data kemampuan berpikir kreatif dan data hasil belajar PPKn, maka ditetapkan kriteria, valid dan reliabel suatu data yang dapat dijadikan sebagai tolak ukur dalam menginterpretasikan jawaban dari para responden.

1. Kriteria ketercapaian suatu data

Untuk mengukur efektivitas pemberian stimulus, kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn melalui kegiatan *discovery learning*, ditetapkan interpretasi ketercapaian yang dikembangkan oleh peneliti dengan berdasar pada acuan yang ditetapkan oleh widoyoko (2012), yakni terlebih dahulu menentukan klarifikasi kinerja melalui jarak kelas interval skor nilai.

Untuk menetapkan kriteria yang digunakan dalam ketercapaian pemberian stimulus, terlebih dahulu menentukan jarak interval kategori individual/kelompok

dengan rumus interval yaitu:

$$\frac{\text{Nilai maks indiv/klp} - \text{Nilai min indiv/klp}}{4}$$

Untuk menilai jarak interval individu, karena 8 butir instrumen dengan skor minimal 1 dan skor maksimal 4 untuk mengukur variabel X. Dengan demikian jumlah jawaban dari seorang responden memiliki nilai sebagai berikut:

- Nilai minimal $1 \times 8 = 8$.
- Nilai maksimal $4 \times 8 = 32$.

Disusun klarifikasi kinerja individu dengan 5 kelas interval, memiliki jarak kelas interval $(32-8)/5 = 24/5 = 4,8 = 5$.

Untuk menilai jarak interval kelompok, karena instrumen disebar 25 responden dengan nilai minimal individu adalah 8 dan nilai maksimal individu adalah 32. Dengan demikian jumlah jawaban dari 25 responden memiliki nilai sebagai berikut:

- Nilai minimal $25 \times 8 = 200$.
- Nilai maksimal $25 \times 32 = 800$.

Disusun klarifikasi kinerja kelompok dengan 5 kelas interval, memiliki jarak kelas interval $(800-200)/5 = 600/5 = 120$.

Ketiga dasar klarifikasi tersebut digabung akan menjadi acuan klarifikasi kinerja kriteria untuk mengukur variabel X, menurut tabel 3.3 berikut:

Tabel 3.3 Interpretasi kriteria efektifitas pemberian stimulus

No	Rata-Rata skor nilai Individual	Rata-Rata skor nilai Kelompok	Persentase	Kriteria
1	28 - 32	681 - 800	85% - 100%	Sangat Efektif (SE)
2	23 - 27	561 - 680	70% - 84%	Efektif (E)
3	18 - 22	441 - 560	54% - 69%	Cukup Efektif (CE)
4	13 - 17	321 - 440	39% - 53%	Kurang Efektif (KE)
5	0 - 12	0 - 320	0% - 38%	Tidak Efektif (TE)

Sumber: Hasil olah interpretasi efektifitas pemberian stimulus.

Sedangkan interpretasi kategori ketercapaian efektivitas pemberian stimulus dapat disimpulkan menurut tabel 3.4 berikut:

Tabel 3.4 Interpretasi ketercapaian efektivitas pemberian stimulus

No	Kategorisasi	Rata-Rata skor nilai	Persentase
1	Efektif	23 - 32	70% - 100%
2	Tidak efektif	0 - 22	0% - 69%

Sumber: Hasil olah interpretasi kriteria menurut tabel 3.3.

Menurut tabel 3.4 menunjukkan bahwa; jika efektivitas pemberian stimulus mencapai skor nilai rata-rata 23 sampai 32 atau 70% sampai 100% dikategorikan efektif, tetapi jika skor nilai rata-rata hanya mencapai 0 sampai 22 atau 0% sampai 69% dikategorikan tidak efektif.

Sedangkan untuk menetapkan kriteria yang digunakan dalam ketercapaian kemampuan berpikir kreatif, terlebih dahulu menentukan jarak interval kategori individual/kelompok dengan rumus interval seperti yang digunakan ketentuan variabel pemberian stimulus. Untuk menilai jarak interval individu, karena 7 butir instrumen dengan skor minimal 1 dan skor maksimal 4 untuk mengukur variabel kemampuan berpikir kreatif. Dengan demikian jumlah jawaban dari seorang respon-

den memiliki nilai sebagai berikut:

- Nilai minimal $1 \times 7 = 7$
- Nilai maksimal $4 \times 7 = 28$

Disusun klarifikasi kinerja individu dengan 5 kelas interval, memiliki jarak kelas interval $(28-7)/5 = 21/5 = 4,2 = 4$.

Untuk menilai jarak interval kelompok adalah karena instrumen disebar 25 responden. Dengan demikian jumlah jawaban dari seorang responden memiliki nilai sebagai berikut:

- Nilai minimal $25 \times 7 = 175$.
- Nilai maksimal $25 \times 28 = 700$.

Disusun klarifikasi kinerja kelompok dengan 5 kelas interval, memiliki jarak kelas interval $(700-175)/5 = 525/5 = 105$.

Ketiga dasar klarifikasi tersebut digabung akan menjadi acuan klarifikasi kinerja kriteria untuk mengukur variabel Y^1 , menurut tabel 3.5 berikut:

Tabel 3.5 Interpretasi kriteria tingkat kemampuan berpikir kreatif

No	Rata-rata nilai Individual	Skor nilai kelompok	Persentase	Kriteria
1	25 - 28	596 - 700	87% - 100%	Sangat Mampu (SM)
2	21 - 24	500 - 595	72% - 86%	Mampu (M)
3	17 - 20	386 - 490	59% - 71%	Cukup Mampu (CM)
4	13 - 16	33 - 385	42% - 58%	Kurang Mampu (KM)
5	0 - 12	0 - 280	0% - 43%	Tidak Mampu (TM)

Sumber: Hasil olah interpretasi tingkat kemampuan berpikir kreatif.

Sedangkan, interpretasi kategori ketercapaian kemampuan berpikir kreatif dapat disimpulkan menurut tabel 3.5 berikut:

Tabel 3.6 Interpretasi ketercapaian tingkat kemampuan berpikir kreatif

No	Kategorisasi	Rata-rata skor nilai	Persentase
1	Mampu	21 - 28	72% - 100%
2	Tidak mampu	0 - 20	0% - 71%

Sumber: Hasil olah interpretasi kriteria menurut tabel 3.5.

Menurut tabel 3.6 menunjukkan bahwa; jika kemampuan berpikir kreatif mencapai skor nilai rata-rata 21 sampai 28 atau 72% sampai 100% dikategorikan mampu, tetapi jika skor nilai rata-rata hanya mencapai 0 sampai 20 atau 0% sampai 71% dikategorikan tidak mampu.

Selanjutnya untuk mengukur tingkat ketercapaian hasil belajar setelah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*, ditetapkan interpretasi ketercapaian berdasarkan kriteria ketuntasan belajar minimal mata pelajaran PPKn kelas reguler adalah 78%. Sedangkan interpretasi kualitas hasil belajar dikembangkan menurut ketentuan penilaian oleh Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan (2015) dengan kategorisasi 86-100 dikategorikan sangat baik (A), 78-85 dikategorikan baik (B), 56-77 dikategorikan cukup (C), 0-55 dikategorikan kurang (D) (Anonim, 2015: 43). Hasil belajar peserta didik mencapai ketuntasan individual bilamana rata-rata skor nilai tes yang dicapai minimal 78 atau kategori minimal baik. Dengan demikian, interpretasi ketercapain kategori klasikal kriteria ketuntasan minimal (KKM) mata pelajaran PPKn, dapat disimpulkan menurut tabel 3.7 berikut:

Tabel 3.7 Interpretasi ketercapaian ketuntasan minimal (KKM) hasil belajar PPKn

No	Kategori	Rata-Rata skor nilai	Persentase
1	Tuntas	78 - 100	78% - 100%
2	Tidak tuntas	0 - 77	0% - 77%

Sumber: Hasil olah interpretasi berdasarkan ketentuan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (2015).

Menurut tabel 3.7 menunjukkan bahwa; jika hasil belajar PPKn mencapai skor nilai rata-rata 78 sampai 100, atau 78% sampai 100% maka dikategorikan tuntas, tetapi jika skor nilai rata-rata hanya mencapai 0 sampai 77, atau 0% sampai 77% dikategorikan tidak tuntas.

2. Uji validitas

Hasil penelitian yang valid bila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2015: 173).

Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Karena jenis instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen non test bentuknya observasi untuk mengukur pemberisn stimulus dan kemampuan berpikir kreatif. Kemudian instrumen tes bentuknya uraian untuk mengukur hasil belajar PPKn.

Untuk instrumen tes, aspek validitas yang paling penting adalah validitas isi. Sedangkan instrumen non *test* untuk mengukur sikap cukup memenuhi validitas

konstruk atau *construct validity*. (Widoyoko, 2012: 145).

Untuk mengukur validnya sebuah instrumen tes esai dalam penelitian ini, menggunakan uji validias isi. Dengan kata lain menguji validitas isi instrumen tes dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan kompetensi yang dikembangkan dan materi pelajaran yang telah dipelajari. Untuk menyusun instrumen tes yang mempunyai validitas isi, maka instrumen harus disusun berdasarkan materi pelajaran yang telah dipelajari siswa dan kompetensi yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran. Pengembangan tes menggunakan spesifikasi domain isi tes. Spesifikasi ini menjelaskan isi secara rinci dengan spesifikasi cakupan isi dan tipe butir soal. (Widoyoko, 2012: 143).

Untuk mengukur validnya sebuah instrumen non tes observasi pemberian stimulus dan kemampuan berpikir kreatif, digunakan kajian uji validitas konstruk. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud. Masrum dalam Sugiyono (2015: 188), menyatakan bahwa “item yang mempunyai korelasi positif dengan kriterium (skor total) serta korelasi yang tinggi pula menunjukkan bahwa item tersebut mempunyai validitas yang tinggi pula”.

Untuk mengukur validitas instrumen non test observasi dalam penelitian ini, digunakan rumus korelasi *product moment pearson* menurut Widoyoko (2012: 147), sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum X)^2\}\{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Dimana : r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y
 n = Jumlah responden
 ΣXY = Jumlah perkalian X dan Y
 ΣX = Skor total X
 ΣY = Skor total Y

Dari hasil analisis dengan menggunakan program aplikasi *SPSS (Statstikal Product and Service Solution) for windows*. Teknik uji validitas item dengan korelasi Person dilakukan dengan cara mengkorelasikan skor item dengan skor total item, kemudian pengujian signifikansi dilakukan dengan kriteria r tabel pada tingkat signifikansi 0,05 dengan uji 2 sisi. Jika signifikansi $< 0,05$ maka item valid, tetapi jika signifikansi $> 0,05$ maka item itu tidak valid. Cara lain untuk menentukan apakah suatu item valid atau tidak, dapat dilakukan dengan membandingkan nilai r hitung (nilai korelasi *Pearson correlation*), yaitu jika nilai positif dari r hitung $\leq r$ tabel, maka item dapat dinyatakan tidak valid (demikian pula sebaliknya) (Priyatno, 2012: 117).

3. Uji reliabilitas

Hasil penelitian yang reliabel, bila terdapat kesamaan data dalam waktu yang berbeda. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama (Sogiyono, 2015: 173).

Reabilitas internal diperoleh dengan cara menganalisis data dari satu kali

pengumpulan data. Berdasarkan sistem pemberian skor (*scoring system*) instrumen, metode analisis reliabilitas internal data penelitian ini menggunakan rumus *Alpha*. Karena pemberian skor instrumen penelitian ini menggunakan skor non diskrit, yaitu ada perjenjangan skor mulai dari skor tertinggi sampai skor terendah, hal ini berlaku pada instrumen tes uraian untuk variabel hasil belajar PPKn dan instrumen non tes observasi untuk variabel pemberian stimulus dan variabel kemampuan berpikir kreatif. Pengujian reliabilitas instrumen dilakukan dengan menggunakan rumus *Alpha* menurut Widoyoko (2012: 163-164) adalah:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma \frac{2}{b}}{\sigma \frac{2}{t}} \right)$$

$$\sigma^2 = \sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}$$

Keterangan:

r_{11} = realibilitas instrumen.

k = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal.

$\sum \sigma \frac{2}{b}$ = Jumlah varians butir.

$\sigma \frac{2}{t}$ = Varians total.

X = Skor total.

Uji realibilitas ini digunakan untuk mengetahui apakah instrumen menunjukkan tingkat ketepatan, keakuratan, dan konsistensi yang sama apabila diperlukan untuk semua jawaban responden walaupun dalam waktu yang berbeda.

Menurut Sekaran dalam Priyatno (2012: 120) bahwa; reliabilitas kurang dari 0,6 adalah kurang baik, sedangkan 0,7 dapat diterima, dan di atas 0,8 adalah baik.

Sedangkan kriteria besarnya koefisien reliabilitas dalam Arikunto (2006: 276) dalam Nurleli (2015: 63) adalah:

$0,80 < r \leq 1,00$	reliabilitas sangat tinggi
$0,60 < r \leq 0,80$	reliabilitas tinggi
$0,40 < r \leq 0,60$	reliabilitas cukup
$0,20 < r \leq 0,40$	reliabilitas rendah
$0,00 < r \leq 0,20$	reliabilitas sangat rendah.

Jika reliabilitas instrumen berdasarkan uji coba menunjukkan valid dan reliabel seluruh butirnya, instrumen tersebut dapat dipergunakan untuk pengukuran dalam rangka pengumpulan data dalam penelitian ini. Reliabel artinya terdapatnya kecocokan instrumen suatu variabel yang akan diukur. Sedangkan valid artinya instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur dalam penelitian. Perhitungan reliabilitas instrumen penelitian dilakukan dengan menggunakan program SPSS *for windows*.

H. Teknik Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dan statistik inferensial. Analisis deskriptif untuk data kuantitatif dengan menggunakan tiga macam tendinsi sentral, yaitu rerata, median dan modus.

Perhitungan sebagai pengelolaan data penelitian, dilakukan dengan mengguna-

kan bantuan aplikasi *Statistical Package for Social Science* atau *SPSS for windows*, dengan menggunakan fasilitas pengolahan data SPSS, memungkinkan diperolehnya hasil pengolahan data dengan tingkat akurasi yang cukup terjamin, serta memungkinkan dilakukan perhitungan atau pengolahan data secara tepat. Sedangkan metode analisis data digunakan berikut ini.

1. Uji persyaratan analisis

Untuk menentukan kriteria penerimaan hipotesis, pertama dan kedua ditinjau dengan menggunakan uji normalitas data dan uji homogenitas data variabel bebas tidak ada karena tidak ada kelas kontrolnya. Uji normalitas data digunakan analisis parametrik dengan metode *One Sample Kolmogorov-Smirnov*. Untuk menentukan normalitas data cukup membaca nilai signifikansi (Asymp Sig 2-tailed). Jika signifikansi kurang dari 0,05, maka kesimpulannya data tidak berdistribusi normal, tetapi jika signifikansi lebih dari 0,05 (Sig > 0,05), maka kesimpulannya data berdistribusi normal. (Priyatno, 2012: 39).

Kajian statistik tersebut dilaksanakan dengan mengoperasikan komputer *SPSS for windows* untuk menguji hipotesis penelitian.

2. Analisis statistik inferensial

Statistik inferensial bertujuan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya untuk berpeluang untuk semua populasi. Statistik inferensial yang digunakan adalah Uji-t sampel berpasangan, yaitu *paired samples statistics*, *paired samples correlations* dan *paired samples t-test*.

Paired samples statistics digunakan untuk menguji perbandingan rata-rata dua

sampel yang berpasangan. Uji ini dilakukan pada subjek sebelum dan sesudah suatu proses, untuk mengetahui berfungsi efektif atau tidak pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru.

Paired samples correlations digunakan untuk menguji perbandingan hubungan/korelasi dua sampel yang berpasangan. Uji ini dilakukan pada subjek sebelum dan sesudah suatu proses, untuk mengetahui korelasi atau hubungan signifikansi kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru antara sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*.

Paired samples t-test digunakan untuk menguji perbandingan perbedaan dua sampel yang berpasangan. Uji ini dilakukan pada subjek sebelum dan sesudah suatu proses, untuk mengetahui perbedaan atau tidak kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru, sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*.

Kajian statistik tersebut dilaksanakan dengan mengoprasikan komputer SPSS *for windows*, untuk menguji hipotesis satu, dua dan tiga. Adapun hipotesis yang akan diuji sebagai berikut:

8. H_0 : Tidak ada perbedaan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru, sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*.

H_a: Ada perbedaan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru, sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*.

Kriteria pengujian hipotesis penelitian ini, dinyatakan dengan hipotesis statistik:

Jika nilai $t_{tabel} \leq t_{hitung}$ atau $-t_{hitung} \geq -t_{tabel}$, maka H₀ diterima.

Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $-t_{hitung} < -t_{tabel}$, maka H₀ ditolak.

9. H₀: Tidak terdapat korelasi atau hubungan signifikansi kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn, antara sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*, hubungan yang terjadi semakin lemah.

H_a: Terdapat korelasi atau hubungan signifikansi kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn, antara sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*, hubungan yang terjadi semakin kuat.

Kriteria pengujian hipotesis penelitian ini, dinyatakan dengan hipotesis statistik:

Jika nilai sig. > 0,05 dengan nilai r_h mendekati 0, maka H₀ diterima.

Jika nilai sig. < 0,05 dengan nilai r_h mendekati 1, maka H₀ ditolak.

10. H₀: Pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning* tidak berfungsi efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru.

H_a: Pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning* berfungsi efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru.

Kriteria pengujian hipotesis penelitian ini, dinyatakan dengan hipotesis statistik:

Jika nilai $\mu O^1 \leq \bar{x} \leq \mu O^2$ dengan normalitas data Sig > 0,05, maka Ho ditolak.

Jika nilai $\mu O^1 > \bar{x} > \mu O^2$ dengan normalitas data Sig < 0,05, Ho diterima.

Dimana:

O¹: *Pretest* kelas eksperimen.

O²: *Posttest* kelas eksperimen.

Nilai \bar{x} , menunjukkan rerata kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn.

Nilai $O^1 \leq \bar{x} \leq O^2$ dengan normalitas data Sig > 0,05, menunjukkan fungsi efektif pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

H. Deskripsi Lokasi Penelitian

SMPN 3 Tanete Rilau adalah Sekolah yang terletak di desa Lipukasi, kecamatan Tanete Rilau kabupaten Barru, tepatnya di jalan Salomoni. SMPN 3 Tanete Rilau ini merupakan tempat penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti dalam melaksanakan penelitian.

Propil SMPN 3 Tanete Rilau Kecamatan Tanete Rilau kabupaten Barru tahun pelajaran 2016/2017 adalah memiliki nomor NSS dan NPSN, yaitu 201190604003 dan 40302139 dengan kategori sekolah negeri, beralamat di jalan Salomoni, desa Lipukasi kecamatan Tanete Rilau, kabupaten Barru dengan kode pos 90761, dipimpin oleh kepala sekolah atas nama Drs. Basri T., M.Pd. Sekolah ini memiliki nilai akreditasi (A), didirikan tahun 1999 dan mulai beroperasi tahun 1999, merupakan kepemilikan tanah atas nama pemerintah dengan luas tanah (10.605 M²). Sekolah ini memiliki visi dan misi, serta tujuan sekolah, yaitu 'cerdas dan terampil yang bertumpuh pada nilai-nilai agama dan budaya'. Data siswa khusus VIII₄ terdiri 25 orang, perempuan 10 orang, laki-laki 15 orang, data guru dan pegawai PNS tingkat pendidikan program SI sebanyak 36 orang, 10 orang S2.

SMPN 3 Tanete Rilau bersama komite sekolah dan masyarakat sekitar bekerjasama dengan baik guna tercapainya visi dan misi sekolah, serta memaksimalkan kinerja para tenaga pendidik dan tata usaha sesuai dengan tugas

pokok dan fungsinya masing masing. Sarana dan prasarana tergolong cukup memadai, termasuk sarana dan prasarana untuk pembelajaran siswa di dalam kelas.

I. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Sebelum diberikan *treatment* pada responden kelas eksperimen, terlebih dahulu dilakukan tes awal untuk mengetahui kemampuan awal tentang kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa. Tes awal digunakan untuk membandingkan data sebelum diberikan *treatment* dengan data sesudah diberikan *treatment*. *Test* yang diberikan sebelum pemberian *treatment* dikenal istilah *pretest*. Sedangkan tes yang diberikan sesudah pemberian *treatment* dikenal istilah *posttest*. Kemudian *posttest* tersebut, dilaksanakan pada akhir pemberian *treatment*. Adapun deskripsi data hasil penelitian diuraikan berikut ini.

a. Deskripsi data hasil penelitian pemberian stimulus

Untuk mengukur variabel pemberian stimulus sebagai hasil observasi, dilakukan pengamatan pelaksanaan pembelajaran pada saat pemberian *treatment*. Format observasi yang digunakan dalam bentuk *rating scale* tipe *numerical rating*. Indikator yang diamati terdiri dari delapan aspek, yaitu: (1) Merancang alat peraga yang dapat membangkitkan keingintahuan peserta didik untuk mencari konsep dari materi pelajarannya. (2) Menuntun peserta didik untuk membaca lebih banyak buku referensi. (3) Memanfaatkan LDC dalam proses pembelajaran untuk membantu

dalam belajar penemuan. (4) Mengajukan pertanyaan lebih banyak kepada peserta didik. (5) Mengajukan pertanyaan yang membutuhkan pemikiran yang mendalam. (6) Mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang terbuka, membutuhkan pemikiran divergen. (7) Mengajukan pertanyaan untuk merangsang peserta didik untuk berpikir tentang hubungan, alternatif, dan kemungkinan baru. (8) Sering memberikan pertanyaan lanjutan (tidak langsung dijawab). Pemberian skor dilaksanakan sesuai rubrik penilaian variabel pemberian stimulus. Rentang skor diberikan dari skor 1 sampai skor 4, disesuaikan kualitas hasil yang terjadi pada saat dilakukan pengamatan.

Adapun hasil skor nilai yang dicapai mulai dipaparkan menurut hasil observasi pemberian stimulus pada tabel 4.1 berikut:

Tabel 4.1 Hasil skor nilai observasi pemberian stimulus di kelas VIII₄ SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru

No. Resp.	Pemberian Stimulus (Variabel X)
1	26
2	26
3	25
4	23
5	24
6	25
7	22
8	28
9	23
10	18
11	23
12	17
13	24
14	27
15	13
16	27
17	28
18	28
19	14
20	27
21	28
22	25
23	24
24	15
25	16

Menurut tabel 4.1 tersebut, skor tertinggi yang diperoleh hasil observasi variabel pemberian stimulus untuk responden kelas eksperimen adalah skor 27 dan skor terendah adalah 13.

Dengan demikian, statistik skor nilai pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning* pada *non test* responden kelas eksperimen, menurut tabel 4.2 berikut:

Tabel 4.2 Statistik deskriptif skor nilai observasi pemberian stimulus di kelas VIII₄ SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru

<i>Statistics</i>		
Observasi Pemberian Stimulus		
N	Valid	25
	Missing	0
<i>Mean</i>		23,04
<i>Std. Error of Mean</i>		,946
<i>Median</i>		24,00
<i>Mode</i>		28
<i>Std. Deviation</i>		4,730
<i>Variance</i>		22,373
<i>Range</i>		15
<i>Minimum</i>		13
<i>Maximum</i>		28
<i>Sum</i>		576

Menurut tabel 4.2 tersebut, hasil perhitungan skor/persentase observasi variabel pemberian stimulus. Skor nilai pemberian stimulus mencapai skor tertinggi 28 dan skor terendah 13. dengan skor rata-rata sebesar 23,04 dengan standar deviasi sebesar 4,730 dengan varians(s^2) sebesar 22,373 dan modus sebesar 28 serta median sebesar 24.

Hasil perolehan pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*, pada saat pelaksanaan observasi responden kelas eksperimen mencapai hasil positif. Karena hasil skor rata-rata 23,04, berarti sesuai standar efektif rerata skor dan kriteria menurut kriteria pemberian stimulus dalam penelitian ini.

Dengan demikian, sebaran frekuensi skor pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning* responden kelas eksperimen ini dapat dilihat tabel 4.3 berikut:

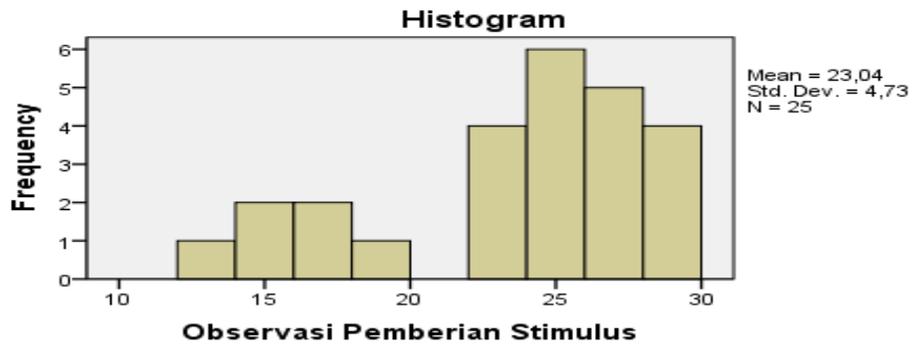
Tabel 4.3 Sebaran frekuensi skor nilai observasi pemberian stimulus di kelas VIII₄ SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru

Post Non Test Pemberian Stimulus					
		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	13	1	4,0	4,0	4,0
	14	1	4,0	4,0	8,0
	15	1	4,0	4,0	12,0
	16	1	4,0	4,0	16,0
	17	1	4,0	4,0	20,0
	18	1	4,0	4,0	24,0
	22	1	4,0	4,0	28,0
	23	3	12,0	12,0	40,0
	24	3	12,0	12,0	52,0
	25	3	12,0	12,0	64,0
	26	2	8,0	8,0	72,0
	27	3	12,0	12,0	84,0
	28	4	16,0	16,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Berdasarkan tabel 4.3 tersebut, kriteria kecenderungan pembagian variabel yang menggunakan standar deviasi dan rata-rata, observasi pemberian stimulus kelas eksperimen terbagi ke dalam lima kategori, yaitu kategori sangat efektif (SE) terdiri 4 orang, efektif (F) terdiri dari 14 orang, cukup efektif (CE) terdiri dari 2 orang, kurang efektif (KE) terdiri 5 orang dan tidak efektif (TE) tidak ada.

Kenyataan ini menunjukkan bahwa; pada umumnya hasil observasi pemberian stimulus kelas eksperimen tergolong dalam kategori efektif karena rata-rata yang dicapai sebesar 23,04.

Secara gambar histogram, sebaran frekuensi skor hasil observasi pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*, responden kelas eksperimen dapat dilihat pada histogram gambar 4.1 berikut:



Gambar 4.1 Histogram Sebaran frekuensi skor pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning* responden kelas eksperimen *post non test*.

Dengan demikian, tingkat efektivitas pemberian stimulus melalui *discovery learning* pada pelaksanaan observasi responden kelas eksperimen menurut tabel 4.4 berikut:

Tabel 4.4 Tingkat efektifitas pemberian stimulus *post non test* responden kelas eksperimen

No	Rata-rata skor nilai individual	Kriteria	Frekuensi	Persentase
1	28 - 32	Sangat Efektif (SE)	4	16%
2	23 - 27	Efektif (E)	14	56%
3	18 - 22	Cukup Efektif (CE)	2	8%
4	13 - 17	Kurang Efektif (KE)	5	20%
5	0 - 12	Tidak Efektif (TE)	0	0%
Jumlah			25	100%

Selanjutnya persentase ketercapaian efektifitas pemberian stimulus responden kelas eksperimen, siswa kelas VIII₄ SMPN 3 Tanete Rilau Barru dapat dikategorikan. Jika secara klasikal kriteria penerimaan efektivitas pemberian stimulus mencapai skor nilai rata-rata 23 sampai 32 atau 70% sampai 100%, dikategorikan efektif. Tetapi jika

skor nilai rata-rata hanya mencapai 0 sampai 22 atau 0% sampai 69% dikategorikan tidak efektif. Dengan demikian, perolehan persentase klasikal efektifitas pemberian stimulus responden kelas eksperimen, dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut:

Tabel 4.5 Persentase ketercapaian efektifitas pemberian stimulus responden kelas eksperimen

No	Kelas eksperimen	Frekuensi	Persentase	Keterangan
1	<i>Nontest</i>	19	76%	Efektif

Menurut tabel 4.5 menunjukkan bahwa; efektivitas pemberian stimulus yang dicapai, menurut hasil perhitungan hasil observasi responden kelas eksperimen siswa kelas VIII₄ SMPN 3 Tanete Rilau Barru. Hasil perhitungan pemberian stimulus mencapai frekuensi 19 dengan persentase sebanyak 76%, berarti pemberian stimulus sesudah diberikan *treatment* dikategorikan efektif. Disimpulkan perubahan efektivitas pemberian stimulus sesudah diberikan *treatment* mencapai hasil secara positif, karena kategori dicapai adalah efektif. Berarti sesuai standar kategori efektivitas pemberian stimulus yang telah ditetapkan dalam penelitian ini.

b. Deskripsi data hasil penelitian kemampuan berpikir kreatif

Untuk mengukur variabel kemampuan berpikir kreatif sebagai hasil *pretest-posttest*, dilakukan sebelum dan sesudah pemberian *treatment*. Hasil *pretest-posttest* merupakan hasil jawaban tes TTCT tentang proses berpikir kreatif peserta didik terhadap hasil dari jawaban tes tersebut, dalam menyelesaikan setiap butir instrumen. Format tes yang digunakan bentuk penyelesaian masalah dengan rubrik penilaian.

Sedangkan *posttest* diberikan berbentuk *Torrance Test of Creative Thinking* (TTCT) merupakan tes keterampilan berpikir kreatif. Indikator yang diamati terdiri dari tiga dengan tujuh aspek yang diamati, yaitu: (a) Penyelesaian masalah secara fleksibilitas: (1) Kemampuan menyelesaikan masalah dengan cara yang luwes atau mudah menyesuaikan dengan cara yang lain. (2) Kemampuan menyelesaikan masalah dengan cara yang berbeda dari yang lain. (b) Penyelesaian masalah secara kefasihan: (3) Kemampuan menyelesaikan masalah dengan beberapa alternatif jawaban beragam dan lancar. (4) Kemampuan menyelesaikan masalah dengan beberapa alternatif jawaban beragam dan benar. (c) Penyelesaian masalah secara kebaruan: (5) Kemampuan menyelesaikan masalah dengan beberapa jawaban yang berbeda dari sebelumnya tetapi bernilai benar. (6) Kemampuan menyelesaikan masalah dengan satu jawaban yang tidak biasa dilakukan oleh siswa pada tahap perkembangannya atau tingkat pengetahuannya. (7) Kemampuan menyelesaikan masalah dengan jawaban yang baru belum pernah ada sebelumnya. Pemberian skor dilaksanakan sesuai rubrik penilaian variabel kemampuan berpikir kreatif. Rentang skor diberikan dari skor 1 sampai skor 4, disesuaikan kualitas hasil jawaban dari tes TTCT peserta didik. Adapun skor nilai tes TTTC yang dicapai peserta didik merupakan data hasil kemampuan berpikir kreatif menurut tabel 4.6 berikut:

Tabel 4.6 Data hasil kemampuan berpikir kreatif untuk *pretest-posttest* di kelas VIII₄ SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru

No. Resp.	<i>Pretest</i> kemampuan berpikir kreatif (O^1)	<i>Posttest</i> kemampuan berpikir kreatif (O^2)
1	18	23
2	19	22
3	14	21
4	18	21
5	21	25
6	18	20
7	17	28
8	21	22
9	18	20
10	16	22
11	20	24
12	15	24
13	21	25
14	13	20
15	12	16
16	14	17
17	23	25
18	24	24
19	12	17
20	23	23
21	13	21
22	22	22
23	21	21
24	12	21
25	14	21

Menurut tabel 4.6 tersebut, data hasil tes TTCT skor tertinggi yang diperoleh pada *pretest* variabel kemampuan berpikir kreatif untuk responden kelas eksperimen adalah skor 24 dan skor terendah adalah 12. Sedangkan skor tertinggi yang diperoleh pada *posttest* variabel kemampuan berpikir kreatif untuk responden kelas eksperimen adalah skor 28 dan skor terendah adalah 16.

Dengan demikian, statistik skor nilai kemampuan berpikir kreatif pada *pretest-posttest* responden kelas eksperimen, menurut tabel 4.7 berikut:

Tabel 4.7 Statistik deskriptif data hasil *pretest-posttest* kemampuan berpikir kreatif pada kelas eksperimen responden

Statistics			
		<i>Pretest</i> Kemampuan Berpikir Kreatif	<i>Posttest</i> Kemampuan Berpikir Kreatif
N	<i>Valid</i>	25	25
	<i>Missing</i>	0	0
<i>Mean</i>		17,56	21,80
<i>Std. Error of Mean</i>		,773	,548
<i>Median</i>		18,00	22,00
<i>Mode</i>		18 ^a	21
<i>Std. Deviation</i>		3,863	2,739
<i>Variance</i>		14,923	7,500
<i>Range</i>		12	12
<i>Minimum</i>		12	16
<i>Maximum</i>		24	28
<i>Sum</i>		439	545
<i>a. Multiple modes exist. The smallest value is shown</i>			

Menurut tabel 4.7 tersebut, berdasarkan hasil perhitungan skor/persentase variabel kemampuan berpikir kreatif untuk *pretest-posttest* responden kelas eksperimen, diperoleh data kemampuan berpikir kreatif sebagai hasil *pretest-posttest* yang diperoleh melalui teknik observasi. Skor nilai kemampuan berpikir kreatif pada *pretest* mencapai skor tertinggi 24 dan skor terendah 12, skor rata-rata sebesar 17,56 dengan standar deviasi sebesar 3,863 dengan varians(s^2) sebesar 14,923 dan modus sebesar 18 serta median sebesar 18. Kemudian skor nilai kemampuan berpikir kreatif pada *posttest* mencapai skor tertinggi 28 dan skor terendah 16, skor rata-rata sebesar 21,80 dengan standar deviasi sebesar 2,739 dengan varians(s^2) sebesar 7,500 dan modus sebesar 21 serta median sebesar 22.

Hasil perolehan kemampuan berpikir kreatif pada pelaksanaan *posttest* kelas eksperimen mengalami perubahan skor rata-rata bila dibandingkan dari hasil

perolehan skor rata-rata kemampuan berpikir kreatif pada pelaksanaan *pretest* kelas eksperimen. Perubahan yang dihasilkan mengalami perubahan ke arah yang positif. Karena hasil perubahan skor rata-rata dan kategori, yaitu skor rata-rata 17,56 menjadi 21,80, berarti mengalami peningkatan skor nilai selisih 4,24 dan meningkat kategori kemampuan berpikir kreatif dari cukup mampu menjadi mampu.

Dengan demikian, sebaran frekuensi skor kemampuan berpikir kreatif responden kelas eksperimen *pretest-posttest* dapat dilihat tabel 4.8 dan tabel 4.9 berikut:

Tabel 4.8 Sebaran frekuensi data hasil *pretest* kemampuan berpikir kreatif responden kelas eksperimen

<i>Pretest Kemampuan Berpikir Kreatif</i>					
		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	12	3	12,0	12,0	12,0
	13	2	8,0	8,0	20,0
	14	3	12,0	12,0	32,0
	15	1	4,0	4,0	36,0
	16	1	4,0	4,0	40,0
	17	1	4,0	4,0	44,0
	18	4	16,0	16,0	60,0
	19	1	4,0	4,0	64,0
	20	1	4,0	4,0	68,0
	21	4	16,0	16,0	84,0
	22	1	4,0	4,0	88,0
	23	2	8,0	8,0	96,0
	24	1	4,0	4,0	100,0
		Total	25	100,0	100,0

Tabel 4.9 Sebaran frekuensi data hasil *posttest* kemampuan berpikir kreatif responden kelas eksperimen

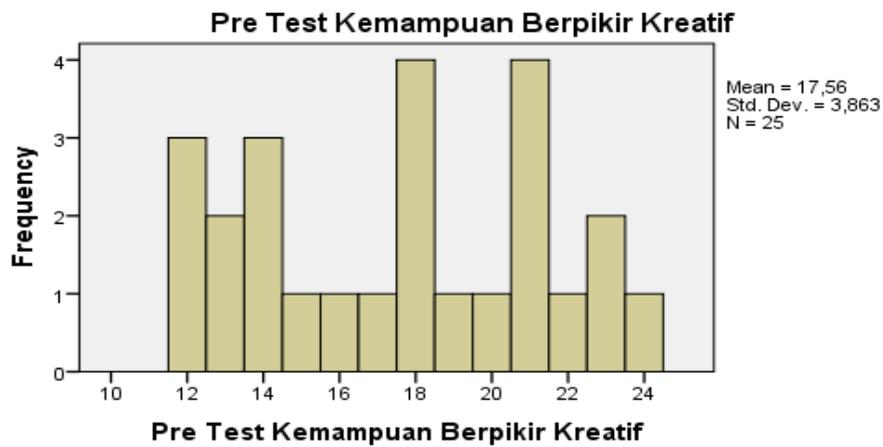
<i>Posttest Kemampuan Berpikir Kreatif</i>					
		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	16	1	4,0	4,0	4,0
	17	2	8,0	8,0	12,0
	20	3	12,0	12,0	24,0
	21	6	24,0	24,0	48,0
	22	4	16,0	16,0	64,0
	23	2	8,0	8,0	72,0
	24	3	12,0	12,0	84,0
	25	3	12,0	12,0	96,0
	28	1	4,0	4,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Berdasarkan tabel 4.8 dan tabel 4.9 tersebut, kriteria kecenderungan pembagian variabel dengan menggunakan standar deviasi dan rata-rata, kemampuan berpikir kreatif kelas eksperimen *pretest-posttest* terbagi ke dalam lima kategori. Untuk *pretest* kategori sangat mampu (SM) adalah tidak ada, mampu (M) terdiri 8 orang, cukup mampu (CM) terdiri dari 7 orang, kurang mampu (KM) terdiri dari 7 orang dan tidak mampu (TM) terdiri 3 orang. Sedangkan untuk *posttest* kategori sangat mampu (SM) terdiri 4 orang, mampu (M) terdiri dari 15 orang, cukup mampu (CM) terdiri 5 orang, kurang mampu (KM) terdiri 1 orang dan tidak mampu (TM) tidak ada.

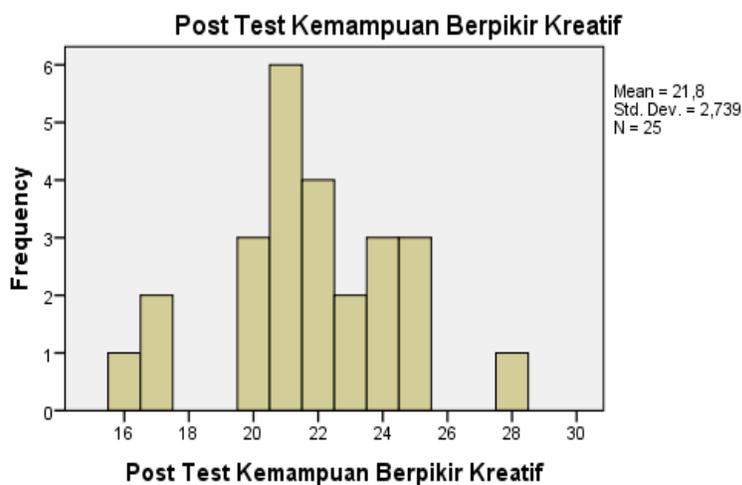
Kenyataan ini menunjukkan bahwa; pada umumnya kemampuan berpikir kreatif kelas eksperimen *pretest* tergolong dalam kategori cukup mampu, karena rata-rata hanya sebesar 19,20. Sedangkan kemampuan berpikir kreatif tergabung dalam

kelas eksperimen *posttest* tergolong dalam kategori mampu karena rata-rata sebesar 21,28.

Secara gambar histogram, sebaran frekuensi data kemampuan berpikir kreatif responden kelas eksperimen sebagai hasil *pretest* dapat dilihat pada histogram gambar 4.2 dan gambar 4.3 berikut:



Gambar 4.2 Histogram Sebaran frekuensi data kemampuan berpikir kreatif responden kelas eksperimen *pretest*.



Gambar 4.3 Histogram Sebaran frekuensi data kemampuan berpikir kreatif responden kelas eksperimen *posttest*.

Dengan demikian, tingkat kemampuan berpikir kreatif pada pelaksanaan *pretest* responden kelas eksperimen menurut tabel 4.10 berikut:

Tabel 4.10 Tingkat efektifitas kemampuan berpikir kreatif *pretest* responden kelas eksperimen

No	Rata-rata skor nilai individual	Kriteria	Frekuensi	Persentase
1	25 - 28	Sangat Mampu (SM)	0	0%
2	21 - 24	Mampu (M)	8	32%
3	17 - 20	Cukup Mampu (CM)	7	28%
4	13 - 16	Kurang Mampu (KM)	7	28%
5	0 - 12	Tidak Mampu (TM)	3	12%
Jumlah			25	100%

Sedangkan tingkat kemampuan berpikir kreatif pada pelaksanaan *posttest* responden kelas eksperimen menurut tabel 4.11 berikut:

Tabel 4.11 Tingkat efektifitas kemampuan berpikir kreatif *posttest* responden kelas eksperimen

No	Rata-rata skor nilai individual	Kriteria	Frekuensi	Persentase
1	25 - 28	Sangat Mampu (SM)	4	0%
2	21 - 24	Mampu (M)	15	60%
3	17 - 20	Cukup Mampu (CM)	5	20%
4	13 - 16	Kurang Mampu (KM)	1	4%
5	0 - 12	Tidak Mampu (TM)	0	0%
Jumlah			25	100%

Selanjutnya persentase ketercapaian kemampuan berpikir kreatif *pretest-posttest* responden kelas eksperimen siswa kelas VIII₄ SMPN 3 Tanete Rilau Barru, dapat dikategorikan jika secara klasikal kemampuan berpikir kreatif mencapai skor

nilai rata-rata 21 sampai 28, atau 72% sampai 100% dikategorikan mampu, tetapi jika skor nilai rata-rata hanya mencapai 0 sampai 20, atau 0% sampai 71% dikategorikan tidak mampu. Dengan demikian, perolehan persentase klasikal kemampuan berpikir kreatif responden kelas eksperimen, dapat dilihat pada tabel 4.12 berikut:

Tabel 4.12 Persentase ketercapaian kemampuan berpikir kreatif responden kelas eksperimen

No	Kelas eksperimen	Frekuensi	Persentase total	Keterangan
1	<i>Pretest</i>	8	32%	Tidak mampu
2	<i>Posttest</i>	19	76%	Mampu

Menurut tabel 4.12 menunjukkan bahwa; kemampuan berpikir kreatif yang yang diperoleh menurut hasil perhitungan pemberian *pretest* dan *posttest* responden kelas eksperimen siswa kelas VIII₄ SMPN 3 Tanete Rilau Barru. Menurut hasil perhitungan pemberian *pretest* mencapai frekuensi 8 dengan persentase sebanyak 32%, berarti kemampuan berpikir kreatif sebelum diberikan *treatment* dikategorikan tidak mampu. Sedangkan hasil perhitungan pemberian *posttest* mencapai frekuensi 19 dengan persentase sebanyak 76%, berarti kemampuan berpikir kreatif sesudah diberikan *treatment* dikategorikan mampu. Dapat disimpulkan perubahan kemampuan berpikir kreatif sebelum diberikan *treatment* dengan sesudah diberikan *treatment* mengalami perubahan secara positif, karena terdapat peningkatan kategori dari tidak mampu menjadi mampu.

c. Deskripsi data hasil penelitian hasil belajar

Untuk mengukur variabel hasil belajar PPKn sebagai hasil *pretest-posttest*,

diberikan tes awal pelaksanaan pembelajaran sebelum pemberian *treatment*. Kemudian mengukur variabel hasil belajar dengan memberikan tes pada akhir pelaksanaan pembelajaran, setelah pemberian *treatment* sebagai hasil *posttest*. Format tes yang digunakan dalam bentuk tes uraian dilaksanakan secara tertulis. Butir instrumen terdiri dari enam nomor, yaitu: (1) Istilah Pancasila itu sendiri menurut Darji Darmodihardjo, SH (1995:3) sudah dikenal sejak zaman Majapahit pada abad ke XIV, yaitu terdapat dalam buku *Nagarakertagama* karangan Prapanca dan buku *Sutasoma* karangan Tantular. Tuliskan istilah Pancasila dalam bahasa Sansakerta! (2) Uraikan isi istilah Pancasila menurut maksud dalam bahasa Sansakerta! (3) Menurut Ir. Soekarno, Pancasila dijadikan dasar berdirinya negara Indonesia. Jelaskan pengertian Pancasila dijadikan dasar berdirinya negara Indonesia! (4) Jelaskan fungsi Pancasila sebagai dasar falsafah negara! (5) Jelaskan Kedudukan Pancasila sebagai dasar negara termaktub dalam Pembukaan UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945! (6) Tuliskan kedudukan Pancasila sebagai dasar Negara menurut Notonegoro! (7) Jelaskan arti penting Pancasila sebagai dasar Negara! (8) Jelaskan pengertian pandangan hidup! (9) Jelaskan kedudukan dan fungsi Pancasila sebagai pandangan hidup bangsa! (10) Jelaskan arti penting Pancasila sebagai pandangan hidup bangsa!

Pemberian skor dilaksanakan sesuai rubrik penilaian variabel hasil belajar. Rentang skor diberikan dari butir soal nomor 1 dan 6 beri skor 7, nomor soal 2 diberi skor 16, untuk butir soal nomor 3,4,5,7-10 diberi skor 10, disesuaikan kualitas hasil jawaban responden kelas eksperimen.

Adapun hasil skor nilai yang dicapai mulai dipaparkan menurut hasil tes

variabel hasil belajar PPKn pada tabel 4.13 berikut:

Tabel 4.13 Data hasil *pretest-posttest* hasil belajar untuk di kelas VIII₄ SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru

No. Resp.	Skor Nilai Tes (O ¹)	Skor Nilai Tes (O ²)
1	78	84
2	84,5	92
3	79,5	85
4	74,5	82
5	64,5	87
6	81,5	80
7	92,5	92
8	44	78
9	47	87
10	85	67
11	87	87
12	76	92
13	38	50
14	85	87
15	50	70
16	79,5	83
17	44	50
18	85	80
19	80	80
20	74	92
21	90	95
22	90	95
23	47	79
24	79	79
25	55	47

Menurut tabel 4.13 tersebut, data variabel hasil belajar PPKn untuk responden kelas eksperimen adalah data hasil *pretest-posttest*. *Pretest* diperoleh skor tertinggi 90 dan skor terendah 30. Sedangkan *posttest* diperoleh skor tertinggi 95 dan skor terendah adalah 47.

Dengan demikian, statistik data hasil belajar PPKn pada *pretest-posttest* responden kelas eksperimen, menurut tabel 4.14 berikut:

Tabel 4.14 Statistik deskriptif data hasil *pretest-posttest* hasil belajar PPKn pada kelas eksperimen responden

<i>Statistics</i>			
		<i>Pretest Hasil Belajar PPKn</i>	<i>Posttest Hasil Belajar PPKn</i>
N	Valid	25	25
	Missing	0	0
<i>Mean</i>		71,62	80,00
<i>Std. Error of Mean</i>		3,448	2,720
<i>Median</i>		79,00	83,00
<i>Mode</i>		85	87 ^a
<i>Std. Deviation</i>		17,241	13,601
<i>Variance</i>		297,256	185,000
<i>Range</i>		55	48
<i>Minimum</i>		38	47
<i>Maximum</i>		93	95
<i>Sum</i>		1791	2000
a. Multiple modes exist. The smallest value is shown			

Menurut tabel 4.14 tersebut, hasil perhitungan skor/persentase variabel hasil belajar PPKn untuk *pretest-posttest* responden kelas eksperimen, diperoleh melalui tes secara tertulis. Data hasil belajar PPKn *pretest* mencapai skor tertinggi 93 dan skor terendah 38, rata-rata skor sebesar 71,62 dengan standar deviasi sebesar 17,241 dengan varians(s^2) sebesar 297,256 dan modus sebesar 85 serta median sebesar 79. Kemudian data hasil belajar PPKn *posttest* mencapai skor tertinggi 95 dan skor terendah 47, skor rata-rata sebesar 80 dengan standar deviasi sebesar 13,601 dengan varians(s^2) sebesar 185,000 dan modus sebesar 87 serta median sebesar 83.

Hasil perolehan hasil belajar PPKn pada pelaksanaan *posttest* responden kelas eksperimen mengalami perubahan skor rata-rata bila dibandingkan dari hasil perolehan skor rata-rata hasil belajar PPKn pada pelaksanaan *pretest* responden kelas eksperimen. Perubahan yang dihasilkan tersebut dapat dikatakan perubahan ke arah

yang positif. Karena hasil perubahan skor rata-rata dan kategori, yaitu skor rata-rata 71,62 menjadi 80, berarti mengalami peningkatan skor nilai selisih 8,38 dan meningkat kategori hasil belajar PPKn dari cukup menjadi sangat baik.

Dengan demikian, sebaran frekuensi skor hasil belajar PPKn responden kelas eksperimen *pretest* ini dapat dilihat tabel 4.15 berikut:

Tabel 4.15 Sebaran frekuensi data hasil *pretest* hasil belajar PPKn responden kelas eksperimen

Pretest Hasil Belajar PPKn					
		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	38	1	4,0	4,0	4,0
	44	2	8,0	8,0	12,0
	47	2	8,0	8,0	20,0
	50	1	4,0	4,0	24,0
	55	1	4,0	4,0	28,0
	65	1	4,0	4,0	32,0
	74	1	4,0	4,0	36,0
	75	1	4,0	4,0	40,0
	76	1	4,0	4,0	44,0
	78	1	4,0	4,0	48,0
	79	1	4,0	4,0	52,0
	80	2	8,0	8,0	60,0
	80	1	4,0	4,0	64,0
	82	1	4,0	4,0	68,0
	85	1	4,0	4,0	72,0
	85	3	12,0	12,0	84,0
	87	1	4,0	4,0	88,0
	90	2	8,0	8,0	96,0
	93	1	4,0	4,0	100,0
		Total	25	100,0	100,0

Berdasarkan tabel 4.15 tersebut, kriteria kecenderungan pembagian variabel dengan menggunakan standar deviasi dan rata-rata, hasil belajar PPKn kelas eksperimen *pretest* terbagi ke dalam empat kategori. Untuk *pretest* kategori sangat baik (A) terdiri 4 orang, baik (B) 10 orang, cukup (C) terdiri dari 4 orang, kurang (D)

terdiri 7 orang.

Selanjutnya sebaran frekuensi data hasil belajar PPKn responden kelas eksperimen *posttest*, dapat dilihat pada tabel 4.16 berikut:

Tabel 4.16 Sebaran frekuensi data hasil *posttest* hasil belajar PPKn responden kelas eksperimen

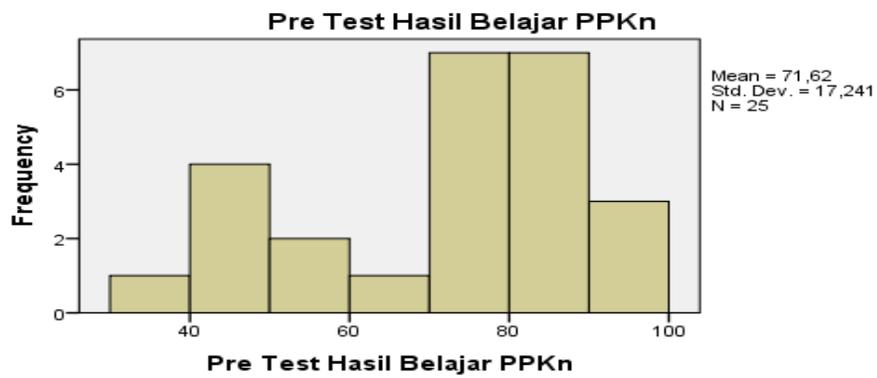
Posttest Hasil Belajar PPKn					
		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	47	1	4,0	4,0	4,0
	50	2	8,0	8,0	12,0
	67	1	4,0	4,0	16,0
	70	1	4,0	4,0	20,0
	78	1	4,0	4,0	24,0
	79	2	8,0	8,0	32,0
	80	3	12,0	12,0	44,0
	82	1	4,0	4,0	48,0
	83	1	4,0	4,0	52,0
	84	1	4,0	4,0	56,0
	85	1	4,0	4,0	60,0
	87	4	16,0	16,0	76,0
	92	4	16,0	16,0	92,0
	95	2	8,0	8,0	100,0
	Total	25	100,0	100,0	

Berdasarkan tabel 4.15 dan tabel 4.16 tersebut, kriteria kecenderungan pembagian variabel dengan menggunakan standar deviasi dan rata-rata, hasil belajar PPKn kelas eksperimen *posttest* terbagi ke dalam empat kategori. Untuk *posttest* kategori kategori sangat baik (A) terdiri 10 orang, baik (B) 10 orang, cukup (C) terdiri dari 2 orang, kurang (D) terdiri 3 orang.

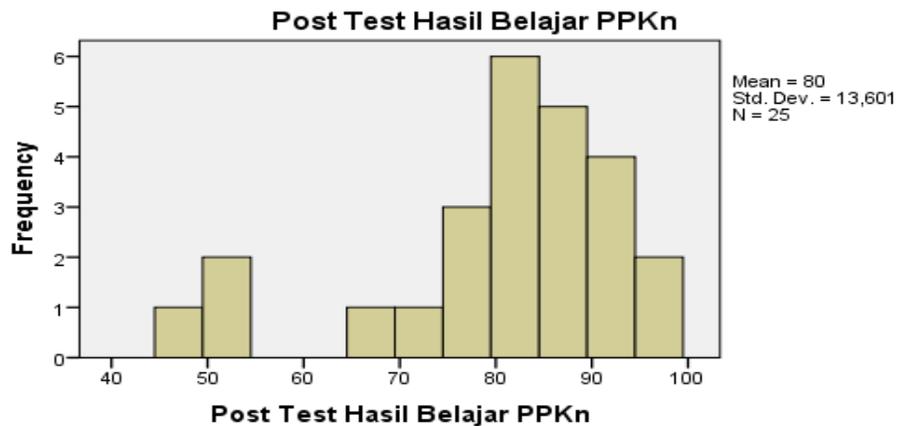
Kenyataan ini menunjukkan bahwa pada umumnya hasil belajar PPKn kelas eksperimen *pretest* tergolong dalam kategori cukup karena rata-rata hanya sebesar

71,62. Sedangkan hasil belajar PPKn tergabung dalam kelas eksperimen *posttest* tergolong dalam kategori baik karena rata-rata sebesar 78,12.

Secara gambar histogram, sebaran frekuensi skor hasil belajar PPKn responden kelas eksperimen *pretest* dapat dilihat pada histogram gambar 4.4 dan gambar 4.5 berikut:



Gambar 4.4 Histogram Sebaran frekuensi data hasil belajar PPKn responden kelas eksperimen *pretest*.



Gambar 4.5 Histogram Sebaran frekuensi data hasil belajar PPKn responden kelas eksperimen *posttest*.

Dengan demikian, tingkat kualitas hasil belajar PPKn pada pelaksanaan *pretest* responden kelas eksperimen menurut tabel 4.17 berikut:

Tabel 4.17 Tingkat kualitas hasil belajar PPKn *pretest* responden kelas eksperimen

No	Rata-rata skor nilai individual	Kriteria	Frekuensi	Persentase
1	86 - 100	Sangat Baik (A)	4	16%
2	78 - 85	Baik (B)	10	40%
3	56 - 77	Cukup (C)	4	16%
4	0 - 55	Kurang (D)	7	28%
Jumlah			25	100%

Sedangkan tingkat kualitas hasil belajar PPKn pada pelaksanaan *posttest* responden kelas eksperimen menurut tabel 4.18 berikut:

Tabel 4.18 Tingkat kualitas hasil belajar PPKn *posttest* responden kelas eksperimen

No	Rata-rata skor nilai individual	Kriteria	Frekuensi	Persentase
1	86 - 100	Sangat Baik (A)	10	40%
2	78 - 85	Baik (B)	10	40%
3	56 - 77	Cukup (C)	2	8%
4	0 - 55	Kurang (D)	3	12%
Jumlah			25	100%

Selanjutnya persentase ketuntasan belajar minimal secara klasikal hasil belajar PPKn *pretest-posttest* responden kelas eksperimen siswa kelas VIII₄ SMPN 3 Tanete Rilau Barru, dapat dikategorikan jika secara klasikal ketuntasan hasil belajar PPKn mencapai skor nilai rata-rata 78 sampai 100, atau 78% sampai 100% maka dikategorikan tuntas, tetapi jika skor nilai rata-rata hanya mencapai 0 sampai 77, atau 0% sampai 77% dikategorikan tidak tuntas. Dengan demikian, perolehan persentase klasikal ketuntasan belajar minimal hasil belajar PPKn responden kelas eksperimen, dapat dilihat pada tabel 4.19 berikut:

Tabel 4.19 Persentase ketercapaian kualitas hasil belajar PPKn responden kelas eksperimen

No	Kelas eksperimen	Frekuensi	Persentase total	Keterangan
1	<i>Pretest</i>	14	56%	Tidak tuntas
2	<i>Posttest</i>	20	80%	Tuntas

Menurut tabel 4.19 menunjukkan bahwa; kriteria ketuntasan minimal (KKM) hasil belajar PPKn, diperoleh menurut hasil perhitungan pemberian *pretest* dan *posttest* responden kelas eksperimen siswa kelas VIII₄ SMPN 3 Tanete Rilau Barru. Menurut hasil perhitungan pemberian *pretest* mencapai frekuensi 14 dengan persentase sebanyak 56%, berarti kriteria ketuntasan minimal (KKM) hasil belajar PPKn sebelum diberikan *treatment* dikategorikan tidak tuntas. Sedangkan hasil perhitungan pemberian *posttest* mencapai frekuensi 20 dengan persentase sebanyak 80%, berarti hasil belajar PPKn sebelum diberikan *treatment* dikategorikan tuntas. Dapat disimpulkan perubahan KKM hasil belajar PPKn sebelum diberikan *treatment* dengan sesudah diberikan *treatment* mengalami perubahan secara positif, karena terdapat peningkatan kategori dari tidak tuntas menjadi tuntas.

2. Deskripsi Hasil Analisis Data

a. Hasil uji keabsahan data

Setiap penggunaan instrumen tes maupun instrumen non tes di dalam penelitian ini, selalu dilakukan uji validasi instrumen. Untuk menguji validitas isi instrumen tes dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan kompetensi yang dikembangkan dan materi pelajaran yang telah dipelajari. Untuk

menyusun instrumen tes yang mempunyai validitas isi, maka instrumen harus disusun berdasarkan materi pelajaran yang telah dipelajari siswa dan kompetensi yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran. Pengembangan tes menggunakan spesifikasi domain isi tes. Spesifikasi ini menjelaskan isi secara rinci dengan spesifikasi cakupan isi dan tipe butir soal. (Widoyoko, 2012: 143).

Sedangkan untuk mengukur validitas instrumen tes TTCT dan non tes observasi digunakan validitas konstruk. Teknik uji validitas konstruk, item dengan korelasi person dilakukan dengan cara mengkorelasikan skor item dengan skor total item, kemudian pengujian signifikansi dilakukan dengan kriteria r tabel pada tingkat signifikansi 0,05 dengan uji 2 sisi. Jika signifikansi $< 0,05$ maka item valid, tetapi jika signifikansi $> 0,05$ maka item itu tidak valid. Cara lain untuk menentukan apakah suatu item valid atau tidak dapat dilakukan dengan membandingkan nilai r hitung (nilai korelasi *pearson correlation*), yaitu jika nilai positif dari r hitung $\leq r$ tabel, maka item dapat dinyatakan tidak valid (demikian pula sebaliknya) (Priyatno, 2012: 117).

Adapun hasil analisis dipaparkan berikut:

1) Hasil uji validasi instrumen

a) Uji validasi instrumen *non test* observasi variabel pemberian stimulus

Hasil uji validasi instrumen *non test* observasi variabel pemberian stimulus dinyatakan butir instrumen tidak valid jika nilai $r_h < r_t$ dan r tabel menggunakan signifikansi 0,05 dengan uji 2 sisi. Karena sampel penelitian ini adalah 25 responden

maka $N = 25 - 2 = 0,396$. Dengan demikian, hasil analisis validitas konstruk butir instrumen sebelum penelitian, dapat dilihat menurut tabel 4.20 berikut:

Tabel 4.20 Hasil validitas konstruk instrumen observasi variabel pemberian stimulus sebelum penelitian

No	Kriteria Valid	Nilai korelasi r (h)	Nilai korelasi r (t)	Keterangan
1	$r(h) > r(t)$	0,879	0,396	Valid
2	$r(h) > r(t)$	0,584	0,396	Valid
3	$r(h) > r(t)$	0,869	0,396	Valid
4	$r(h) > r(t)$	0,679	0,396	Valid
5	$r(h) > r(t)$	0,819	0,396	Valid
6	$r(h) > r(t)$	0,851	0,396	Valid
7	$r(h) > r(t)$	0,793	0,396	Valid
8	$r(h) > r(t)$	0,913	0,396	Valid

Menurut tabel 4.20 bahwa; setiap butir instrumen *non test* observasi variabel pemberian stimulus sebelum penelitian, dari instrumen 1 sampai 8 dinyatakan valid, karena nilai r_{hitung} lebih besar dari nilai r_{tabel} .

b) Uji validasi instrumen tes TTCT variabel kemampuan berpikir kreatif

Hasil uji validasi instrumen *test* TTCT variabel kemampuan berpikir kreatif dinyatakan butir instrumen tidak valid jika nilai $r(h) < r(t)$ dan r tabel menggunakan signifikansi 0,05 dengan uji 2 sisi. Karena sampel penelitin ini adalah 25 responden maka $N = 25 - 2 = 0,396$. Dengan demikian hasil analisis validitas konstruk butir instrumen sebelum penelitian, dapat dilihat menurut tabel 4.21 berikut:

Tabel 4.21 Hasil validitas konstruk instrumen *test* TTCT variabel kemampuan berpikir kreatif sebelum penelitian

No	Kriteria Valid	Nilai korelasi r (h)	Nilai korelasi r (t)	Keterangan
1	$r(h) > r(t)$	0,809	0,396	Valid
2	$r(h) > r(t)$	0,425	0,396	Valid
3	$r(h) > r(t)$	0,801	0,396	Valid
4	$r(h) > r(t)$	0,645	0,396	Valid
5	$r(h) > r(t)$	0,830	0,396	Valid
6	$r(h) > r(t)$	0,833	0,396	Valid
7	$r(h) > r(t)$	0,654	0,396	Valid

Menurut tabel 4.21 bahwa; setiap butir instrumen *test* TTCT variabel kemampuan berpikir kreatif sebelum penelitian, dari instrumen 1 sampai 7 dinyatakan valid, karena masing-masing item nilai r_{hitung} lebih besar dari nilai r_{tabel} .

c) Uji validasi instrumen tes variabel hasil belajar PPKn

Menguji validitas isi instrumen tes dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan kompetensi yang dikembangkan dan materi pelajaran yang telah dipelajari. Untuk menyusun instrumen tes yang mempunyai validitas isi, maka instrumen harus disusun berdasarkan materi pelajaran yang telah dipelajari siswa dan kompetensi yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran. Pengembangan tes menggunakan spesifikasi domain isi tes. Spesifikasi ini menjelaskan isi secara rinci dengan spesifikasi cakupan isi dan tipe butir soal. (Widoyoko, 2012: 143). Dengan demikian, hasil analisis validitas isi dan validasi konstruk instrumen tes uraian sebelum penelitian, dapat dilihat menurut tabel 4.22 berikut:

Tabel 4.22 Hasil validitas isi instrumen tes uraian variabel hasil belajar PPKn sebelum penelitian

No.	Kesesuaian item tes dengan kompetensi dasar dan materi pelajaran
-----	--

item	Kompetensi Dasar (ya/tidak)	Materi Pelajaran (ya/tidak)	Keterangan
1	ya	ya	Sesuai
2	ya	ya	Sesuai
3	ya	ya	Sesuai
4	ya	ya	Sesuai
5	ya	ya	Sesuai
6	ya	ya	Sesuai
7	ya	ya	Sesuai
8	ya	ya	Sesuai
9	ya	ya	Sesuai
10	ya	ya	Sesuai

Menurut tabel 4.22 bahwa; setiap butir instrumen *test* variabel hasil belajar PPKn sebelum penelitian, dari instrumen 1 sampai 10 dinyatakan valid, karena setiap item instrumen tes sesuai dengan kompetensi dasar yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran dan materi pelajaran yang sudah dipelajari oleh siswa.

Sedangkan validasi konstruk konstruk instrumen tes uraian variabel hasil belajar PPKn sebelum penelitian, menurut tabel 4.23 berikut:

Tabel 4.23 Hasil validitas konstruk instrumen tes uraian variabel hasil belajar PPKn sebelum penelitian

No	Kriteria Valid	Nilai korelasi r (h)	Nilai korelasi r (t)	Keterangan
1	$r(h) > r(t)$	0,673	0,396	Valid
2	$r(h) > r(t)$	0,556	0,396	Valid
3	$r(h) > r(t)$	0,421	0,396	Valid
4	$r(h) > r(t)$	0,427	0,396	Valid
5	$r(h) > r(t)$	0,766	0,396	Valid
6	$r(h) > r(t)$	0,448	0,396	Valid
7	$r(h) > r(t)$	0,707	0,396	Valid
8	$r(h) > r(t)$	0,644	0,396	Valid
9	$r(h) > r(t)$	0,375	0,396	Tdk.Valid
10	$r(h) > r(t)$	0,383	0,396	Tdk. Valid

Menurut tabel 4.23 bahwa; setiap butir instrumen tes uraian variabel hasil belajar PPKn sebelum penelitian, dari instrumen 1 sampai 10 dinyatakan valid, karena nilai r_{hitung} lebih besar dari nilai r_{tabel} .

2) Hasil uji reliabilitas instrumen

Sebelum digunakan instrumen tes maupun instrumen non tes observasi di dalam penelitian ini, terlebih dahulu dilakukan uji reliabelitas instrumen. Pengujian reliabilitas instrumen dilakukan dengan menggunakan rumus *Alpha* menurut Widoyoko (2012: 163-164) adalah:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

$$\sigma^2 = \sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}$$

Keterangan:

r_{11} = realibilitas instrumen.

k = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal.

$\sum \sigma_b^2$ = Jumlah varians butir.

σ_t^2 = Varians total.

X = Skor total.

Reliabilitas kurang dari 0,6 adalah kurang baik, sedangkan 0,7 dapat diterima, dan di atas 0,8 adalah baik (Priyatno, 2012: 120). Sedangkan kriteria besarnya koefisien reliabilitas dalam Arikunto (2006: 276) dalam Nurleli (2015: 63) adalah:

0,80 < r ≤ 1,00 reliabilitas sangat tinggi

0,60 < r ≤ 0,80 reliabilitas tinggi

0,40 < r ≤ 0,60 reliabilitas cukup

0,20 < r ≤ 0,40 reliabilitas rendah

$0,00 < r \leq 0,20$ reliabilitas sangat rendah.

Sedangkan perhitungan reliabilitas instrumen yang menggunakan rumus *alpha* penelitian ini, dilakukan dengan mengoperasikan program SPSS *for windows*. Adapun hasil analisis berikut:

a) Uji reliabilitas instrumen non tes variabel pemberian stimulus

Hasil uji reliabilitas instrumen *non test* observasi variabel pemberian stimulus dinyatakan bahwa; reliabilitas kurang dari 0,6 adalah kurang baik, sedangkan 0,7 dapat diterima, dan di atas 0,8 adalah baik (Priyatno, 2012: 120).

Dengan demikian, hasil analisis reliabilitas instrumen non tes variabel pemberian stimulus sebelum penelitian, dapat dilihat menurut tabel 4.24 berikut:

Tabel 4.24 Hasil reliabilitas instrumen *non test* observasi variabel pemberian stimulus sebelum penelitian

Kriteria	Reliabilitas	Keterangan
Reliabilitas $\geq 0,6$	0,790	Tinggi

Menurut tabel 4.24 bahwa; alat ukur *non test* observasi variabel pemberian stimulus sebelum penelitian, dari instrumen 1 sampai 8 butir instrumen, memiliki reliabilitas tinggi maka alat ukur ini dinyatakan diterima.

a) Uji reliabilitas instrumen tes TTCT variabel kemampuan berpikir kreatif

Hasil uji reliabilitas instrumen *test* TTCT variabel kemampuan berpikir kreatif sebelum penelitian, dapat dilihat menurut tabel 4.25 berikut:

Tabel 4.25 Hasil reliabilitasi instrumen *test* TTCT variabel kemampuan berpikir kreatif sebelum penelitian

Kriteria	Reliabilitas	Keterangan
Reliabilitas \geq 0,6	0,785	Tinggi

Menurut tabel 4.25 bahwa; alat ukur *test* TTCT variabel kemampuan berpikir kreatif sebelum penelitian, dari instrumen 1 sampai 7 butir instrumen, memiliki reliabilitas tinggi maka alat ukur ini dinyatakan diterima.

b) Uji reliabilitas instrumen tes variabel hasil belajar PPKn

Hasil uji reliabilitas instrumen tes variabel hasil belajar PPKn sebelum penelitian, dapat dilihat menurut tabel 4.26 berikut:

Tabel 4.26 Hasil reliabilitasi instrumen *test* variabel hasil belajar PPKn

No. item	Kriteria	Reliabilitas	Keterangan
1	Reliabilitas \geq 0,6	0,739	Tinggi

Menurut tabel 4.26 bahwa; alat ukur *test* uraian variabel hasil belajar PPKn sebelum penelitian, dari instrumen 1 sampai 10 butir instrumen, memiliki reliabilitas tinggi maka alat ukur ini dinyatakan diterima.

2. Hasil uji persyaratan analisis

Sebelum pelaksanaan uji hipotesis penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan analisis. Perhitungan uji persyaratan analisis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan komputer program SPSS, dalam kaitan itu persyaratan yang dimaksud adalah uji normalitas.

a) Uji Normalitas

Uji normalitas data dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui bahwa ada yang diperoleh dari masing-masing variabel penelitian berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak.

Untuk keperluan pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan statistik parametrik dengan metode *One Sample Kolmogorov-Smirnov*. Untuk menentukan normalitas data cukup membaca nilai signifikansi (Asymp Sig 2-tailed). Jika signifikansi kurang dari 0,05, maka kesimpulannya data tidak berdistribusi normal, tetapi jika signifikansi lebih dari 0,05 ($\text{Sig} > 0,05$), maka kesimpulannya data berdistribusi normal. (Priyatno, 2012: 39).

Kajian statistik tersebut dilaksanakan dengan mengoperasikan komputer SPSS *for windows* untuk menguji hipotesis penelitian. Dengan demikian, hasil pengolahan data dapat diuraikan di bawah ini, sebagai berikut:

1) Pemberian stimulus responden kelas eksperimen

Berdasarkan hasil pengolahan data uji normalitas dengan metode *One Sample Kolmogorov Smirnov*, hasil analisis normalitas data pemberian stimulus sebelum penelitian, dapat dilihat menurut tabel 4.27 berikut:

Tabel 4.27 Hasil uji normalitas instrumen *non test* observasi pemberian stimulus untuk responden kelas eksperimen

Kriteria Normal	Asymp Sig 2-tailed	Keterangan
Sig. > 0,05	0,191	Normal

Menurut tabel 4.27 bahwa; hasil statistik SPSS *for windows One Sample Kolmogorov Smirnov post non test*, menunjukkan data variabel pemberian stimulus, responden siswa kelas VIII₄ SMPN 3 Tanete Rilau Barru untuk kelas eksperimen *non test* observasi dinyatakan normal, berarti berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

2) Kemampuan berpikir kreatif responden kelas eksperimen

Berdasarkan hasil pengolahan data uji normalitas dengan metode *One Sample Kolmogorov Smirnov*, hasil analisis uji normalitas data kemampuan berpikir kreatif sebelum penelitian, dapat dilihat menurut tabel 4.28 dan 4,29 berikut ini:

Tabel 4.28 Hasil analisis uji normalitas data *pretest* TTCT kemampuan berpikir kreatif sebelum penelitian

Kriteria Normal	Asymp Sig 2-tailed	Keterangan
Sig. > 0,05	0,698	Normal

Tabel 4.29 Hasil analisis uji normalitas data *posttest* TTCT kemampuan berpikir kreatif sesudah penelitian

Kriteria Normal	Asymp Sig 2-tailed	Keterangan
Sig. > 0,05	0,668	Normal

Menurut tabel 4.28 dan tabel 4.29 bahwa; hasil statistik SPSS *for windows One Sample Kolmogorov Smirnov pretest-posttest*, menunjukkan data variabel kemampuan berpikir kreatif sebelum dan sesudah penelitian, responden siswa kelas

VIII₄ SMPN 3 Tanete Rilau Barru untuk kelas eksperimen *pretest-posttest* TTCT dinyatakan normal, berarti berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

3) Hasil belajar PPKn responden kelas eksperimen

Berdasarkan hasil pengolahan data uji normalitas dengan metode *One Sample Kolmogorov Smirnov*, hasil analisis uji normalitas data hasil belajar PPKn sebelum penelitian, dapat dilihat menurut tabel 4.30 dan tabel 4.31 berikut ini:

Tabel 4.30 Hasil analisis uji normalitas data *pretest* hasil belajar PPKn sebelum penelitian

Kriteria Normal	Asymp Sig 2-tailed	Keterangan
Sig. > 0,05	0,127	Normal

Tabel 4.31 Hasil analisis uji normalitas data *pretest* hasil belajar sebelum penelitian

Kriteria Normal	Asymp Sig 2-tailed	Keterangan
Sig. > 0,05	0,108	Normal

Menurut tabel 4.30 dan tabel 4.31 bahwa; hasil statistik SPSS *for windows One Sample Kolmogorov Smirnov*, menunjukkan data variabel hasil belajar PPKn sebelum dan sesudah penelitian, responden siswa kelas VIII₄ SMPN 3 Tanete Rilau Barru untuk kelas eksperimen dinyatakan normal, berarti berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

3. Hasil analisis inferensial

Statistik inferensial yang digunakan adalah Uji-t sampel berpasangan yaitu: *paired samples t-test, paired samples correlations dan paired samples statistics*. Uji-t *paired samples stitistics* digunakan untuk menguji perbandingan dua rata-rata sampel yang berpasangan. Uji *paired samples correlations* digunakan untuk menguji koreasi atau hubungan signifikansi data dari dua sampel berpasangan. Sedangkan uji *paired samples test* digunakan untuk menguji perbedaan data dari sampel berpasangan. Uji ini dilakukan pada subjek sebelum dan sesudah suatu proses. Adapun hipotesis penelitian ini sebagai berikut:

11. H_0 : Tidak ada perbedaan pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru pada *pretest* dan *posttest*.

H_a : Ada perbedaan pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru pada *pretest* dan *posttest*.

Oleh karena itu, kriteria pengujian hipotesis satu dan dua dapat diuraikan sebagai berikut:

Sedanmgkan kriteria pengujian dinyatakan dengan hipotesis statistik:

Jika nilai $t_{tabel} \leq t_{hitung}$ atau $-t_{hitung} \geq -t_{tabel}$, maka H_0 diterima.

Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $-t_{hitung} < -t_{tabel}$, maka H_0 ditolak.

Kemudian hipotesis dua penelitian ini sebagai berikut:

12. H_0 : Tidak terdapat korelasi atau hubungan signifikansi kemampuan berpikir

kreatif dan hasil belajar PPKn, antara sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*, hubungan yang terjadi semakin lemah.

H_a: Terdapat korelasi atau hubungan signifikansi kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn, antara sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*, hubungan yang terjadi semakin kuat.

Kriteria pengujian hipotesis penelitian ini, dinyatakan dengan hipotesis statistik:

Jika nilai sig. > 0,05 dengan nilai r_h mendekati 0, maka H₀ diterima.

Jika nilai sig. < 0,05 dengan nilai r_h mendekati 1, maka H₀ ditolak.

13. H₀: Pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning* tidak berfungsi efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru.

H_a: Pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning* berfungsi efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru.

Sedangkan kriteria pengujian dinyatakan dengan hipotesis statistik:

Jika $\mu O^1 > \bar{x} > \mu O^2$ dengan normalitas data Sig < 0,05, maka H₀ diterima.

Jika $\mu O^1 \leq \bar{x} \leq \mu O^2$ dengan normalitas data Sig > 0,05, maka H₀ ditolak.

Adapun hasilnya dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Variabel kemampuan berpikir kreatif

Hasil analisis perbandingan data *pretest* dan *posttest* TTCT variabel kemam-

puan berpikir kreatif, dapat dilihat statistik data dari sampel berpasangan, besarnya korelasi atau hubungan antara dua sampel berpasangan dan hasil uji sampel berpasangan (*paired samples t-test*), yaitu sebelum pemberian stimulus dan sesudah pemberian stimulus.

Adapun hasil analisis statistik data dari sampel data tes TTCT variabel kemampuan berpikir kreatif sebelum dan sesudah pemberian stimulus, menurut tabel 4.32 berikut:

Tabel 4.32 Hasil analisis *paired samples statistics* data variabel kemampuan berpikir kreatif sebelum dan sesudah pemberian stimulus

<i>Paired Samples Statistics</i>					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	<i>Pretest</i> variabel kemampuan Berpikir kreatif	17,56	25	3,863	,773
	<i>Posttest</i> variabel kemampuan berpikir kreatif	21,80	25	2,739	,548

Menurut tabel 4.32 tersebut, hasil analisis statistik data dari sampel data observasi variabel kemampuan berpikir kreatif sebelum dan sesudah pemberian stimulus, menunjukkan statistik data sebelum dan sesudah pemberian stimulus. Untuk data sebelum pemberian stimulus nilai rata-rata non tesnya 17,56 jumlah data 25, standar deviasi 3,863, dan standar error mean 0,773. Sedangkan data sesudah pemberian stimulus nilai rata-rata non tesnya 21,80 jumlah data 25, standar deviasi 2,739, dan standar error mean 0,548.

Sedangkan hasil analisis korealsi atau hubungan sampel data *test* TTCT variabel kemampuan berpikir kreatif, sebelum dan sesudah pemberian stimulus, me-

nurut tabel 4.33 berikut:

Tabel 4.33 Hasil analisis *paired samples correlations* data variabel kemampuan berpikir kreatif sebelum dan sesudah pemberian stimulus

<i>Paired Samples Correlations</i>				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	<i>Pretest- Posttets</i> Variabel kemampuan berpikir kreatif .	25	,598	,002

Menurut tabel 4.33 tersebut, besarnya korelasi atau hubungan antara sampel data *test* TTCT variabel kemampuan berpikir kreatif, sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*. Sebagai sampel berpasangan, jika menunjukkan signifikansi (Sig) < 0,05, maka terdapat hubungan yang signifikansi antara sebelum dan sesudah pemberian stimulus. Diketahui nilai korelasinya sebesar 0,598 dengan sig 0,02, karena signifikansi 0,02 < 0,05, maka disimpulkan terjadi hubungan yang signifikan antara nilai tes TTCT variabel kemampuan berpikir kreatif, sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*. Namun jika nilai semakin mendekati 1, maka hubungannya semakin kuat. Sedangkan jika nilai korelasinya semakin mendekati 0, maka hubungannya semakin lemah. Karena nilai korelasi 0,598 (semakin mendekati 1), maka hubungan antara nilai tes TTCT variabel kemampuan berpikir kreatif, sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning* yang terjadi adalah kuat.

Selanjutnya hasil analisis *paired sample t-test* data *test* TTCT variabel kemampuan berpikir sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *dis-*

covery learning, menurut tabel 4.34 berikut:

Tabel 4.34 Hasil analisis *paired samples t-test* data variabel kemampuan berpikir kreatif, sebelum dan sesudah pemberian stimulus

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	<i>Pr test - Posttest</i> (Y1)	-4,240	3,126	,625	-5,530	-2,950	-6,781	24	,000

Menurut tabel 4.34 tersebut, hasil uji sampel *t-test* data TTCT variabel kemampuan berpikir kreatif, menunjukkan jika $\text{sig} < 0,05$ maka ada perbedaan nilai tes TTCT variabel kemampuan berpikir kreatif, antara sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*. Karena nilai $\text{sig} 0,000 < 0,05$, maka ada perbedaan nilai tes TTCT variabel kemampuan berpikir kreatif, sebelum dan sesudah pemberian stimulus.

b. Variabel hasil belajar PPKn

Hasil analisis perbandingan data *pretest* dan *posttest* variabel hasil belajar PPKn dapat dilihat statistik data dari sampel berpasangan, besarnya korelasi atau hubungan antara dua sampel berpasangan dan hasil uji perbandingan rata-rata sampel berpasangan (*paired samples t-test*), yaitu sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*. Adapun hasil analisis data sampel tes uraian variabel hasil belajar menurut tabel 4.35 berikut:

Tabel 4.35 Hasil analisis *paired samples statistics* data variabel hasil belajar PPKn sebelum dan sesudah pemberian stimulus

<i>Paired Samples Statistics</i>					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	<i>Pretest</i> Hasil Belajar PPKn	71,62	25	17,241	3,448
	<i>Posttest</i> Hasil Belajar PPKn	80,00	25	13,601	2,720

Menurut tabel 4.35 tersebut, hasil analisis ini menunjukkan statistik data sampel tes uraian variabel hasil belajar PPKn, sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*. Untuk data sebelum pemberian stimulus nilai rata-rata tes 71,62 jumlah data 25, standar deviasi 17,241, dan standar error mean 3,448. Sedangkan data sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*, nilai rata-rata tes 80 jumlah data 25, standar deviasi 13,601, dan standar error mean 2,720.

Sedangkan hasil analisis korelasi atau hubungan sampel data tes uraian variabel hasil belajar PPKn, sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*, menurut tabel 4.36 berikut:

Tabel 4.36 Hasil analisis *paired samples correlations* data variabel hasil belajar PPKn sebelum dan sesudah pemberian stimulus

<i>Paired Samples Correlations</i>				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	<i>Pretest-Posttest</i> Hasil Belajar PPKn	25	,642	,001

Menurut tabel 4.36 tersebut, besarnya korelasi atau hubungan antara sampel

data tes uraian variabel hasil belajar PPKn sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*. Sebagai sampel berpasangan, jika menunjukkan signifikansi (Sig) < 0,05, maka terdapat hubungan yang signifikansi sampel data tes uraian variabel hasil belajar PPKn, antara sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*. Diketahui nilai koreasinya sebesar 0,642 dengan sig 0,01, karena signifikansi 0,01 < 0,05, maka disimpulkan terjadi hubungan yang signifikan antara nilai tes uraian variabel hasil belajar PPKn, sebelum dan sesudah pemberian stimulus. Namun jika nilai semakin mendekati 1, maka hubungannya semakin kuat. Jika nilai korelasinya semakin mendekati 0, maka hubungannya semakin lemah. Karena nilai korelasi 0,642 (semakin mendekati 1), maka hubungan antara nilai tes uraian variabel hasil belajar PPKn, sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*, yang terjadi adalah kuat.

Selanjutnya hasil analisis *paired sample t-test* data tes uraian variabel hasil belajar PPKn, sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*, menurut tabel 4.37 berikut:

Tabel 4.37 Hasil analisis *paired samples t-test* data variabel hasil belajar PPKn, sebelum dan sesudah pemberian stimulus

		Paired Samples Test					t	df	Sig. (2-tailed)
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest-Posttest Hasil Belajar PPKn	-8,380	13,465	2,693	-13,938	-2,822	-3,112	24	,005

Menurut tabel 4.37 tersebut, hasil uji sampel menunjukkan jika $\text{sig} < 0,05$, maka ada perbedaan nilai tes antara sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*. Karena nilai $\text{sig} (0,005) < 0,05$, maka ada perbedaan nilai tes uraian variabel hasil belajar PPKn, sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*.

4. Pengujian Hipotesis Penelitian

Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini, adalah: (1) Ada perbedaan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*. Artinya nilai tes TTCT kemampuan berpikir kreatif dan nilai tes uraian hasil belajar PPKn, sebelum pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*, berbeda dengan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*. Menunjukkan H_0 ditolak jika nilai $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ atau $-t_{\text{hitung}} < -t_{\text{tabel}}$, maka H_0 ditolak. (2) Terdapat korelasi atau hubungan signifikansi kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn, antara sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan

discovery learning, hubungan yang terjadi semakin kuat. Artinya nilai tes TTCT kemampuan berpikir kreatif dan nilai tes uraian hasil belajar PPKn, sebelum pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*, terdapat korelasi atau hubungan yang signifikansi dan hubungan yang terjadi kuat, dengan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*. Menunjukkan H_0 ditolak, jika nilai $\text{sig} > 0,05$ dengan nilai r_h mendekati 1. (3) Pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning* berpengaruh efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru. Artinya nilai rerata tes TTCT variabel kemampuan berpikir kreatif dan nilai rerata tes uraian hasil belajar PPKn siswa kelas VIII₄ SMPN 3 Tanete Rilau Barru, lebih tinggi sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*, dibandingkan sebelum pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*. Menunjukkan H_0 ditolak, jika nilai $\mu O^1 \leq \bar{x} \leq \mu O^2$ dengan normalitas data $\text{Sig} > 0,05$.

Hipotesis ini merupakan hipotesis tandingan dari nol adalah: (1) Tidak ada perbedaan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning* terhadap. Artinya tidak ada perbedaan nilai tes TTCT kemampuan hasil berpikir kreatif dan nilai tes uraian hasil belajar PPKn siswa SMPN 3 Tanete Rilau Barru, sebelum pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*. Menunjukkan H_0 diterima jika nilai $t_{\text{tabel}} \leq t_{\text{hitung}}$ atau $-t_{\text{hitung}} \geq -t_{\text{tabel}}$, maka H_0 diterima. (2) Tidak terdapat korelasi atau hubungan signifikansi kemampuan

berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn, antara sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*, hubungan yang terjadi semakin lemah. Artinya nilai tes TTCT kemampuan berpikir kreatif dan nilai tes uraian hasil belajar PPKn, sebelum pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*, tidak ada korelasi atau hubungan yang signifikan dan hubungan yang terjadi lemah, dengan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*. Menunjukkan H_0 diterima, jika nilai $\text{sig} < 0,05$ dengan nilai r_h mendekati 0. (3) Pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning* tidak berpengaruh efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru. Artinya nilai rerata tes TTCT variabel kemampuan berpikir kreatif dan nilai rerata tes uraian hasil belajar PPKn siswa kelas VIII₄ SMPN 3 tanete Rilau Barru, lebih rendah sesudah pemberian stimulus dibandingkan sebelum pemberian stimulus. Menunjukkan H_0 diterima. Jika nilai $\mu O^1 > \bar{x} > \mu O^2$ dengan normalitas data $\text{sig} < 0,05$.

Untuk keperluan pengujian hipotesis satu dilakukan dengan menggunakan uji-t sampel berpasangan yaitu *paired samples t-test*. *Paired samples t-test* digunakan untuk menguji perbandingan perbedaan dua sampel yang berpasangan. Uji ini dilakukan pada subjek sebelum dan sesudah suatu proses, untuk mengetahui perbedaan atau tidak kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru, sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*. Adapun kriteria pengujian, sebagai berikut:

Jika nilai $t_{\text{tabel}} \leq t_{\text{hitung}}$ atau $-t_{\text{hitung}} \geq -t_{\text{tabel}}$, maka H_0 diterima.

Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $-t_{hitung} < -t_{tabel}$, maka H_0 ditolak.

Untuk keperluan pengujian hipotesis dua dilakukan dengan menggunakan uji-t sampel berpasangan yaitu *paired samples correlations*. *Paired samples correlations* digunakan untuk menguji perbandingan hubungan/korelasi dua sampel yang berpasangan. Uji ini dilakukan pada subjek sebelum dan sesudah suatu proses, untuk mengetahui korelasi atau hubungan signifikansi antara sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*. Adapun kriteria pengujian, sebagai berikut:

Jika nilai sig. $< 0,05$ dengan nilai r_h mendekati 0, maka H_0 diterima.

Jika nilai sig. $> 0,05$ dengan nilai r_h mendekati 1, maka H_0 ditolak.

Untuk keperluan pengujian hipotesis tiga dilakukan dengan menggunakan uji-t sampel berpasangan yaitu *paired samples statistics*. *Paired samples statistics* digunakan untuk menguji perbandingan rata-rata dua sampel yang berpasangan. Uji ini dilakukan pada subjek sebelum dan sesudah suatu proses, untuk mengetahui berfungsi efektif atau tidak pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru. Adapun kriteria pengujian, sebagai berikut:

Jika nilai $\mu O^1 \leq \bar{x} \leq \mu O^2$ dengan normalitas data Sig $> 0,05$, maka H_0 ditolak.

Jika nilai $\mu O^1 > \bar{x} > \mu O^2$ dengan normalitas data Sig $< 0,05$, H_0 diterima.

Dimana:

O^1 : *Pretest* kelas eksperimen.

O^2 : *Posttest* kelas eksperimen.

Nilai \bar{x} , menunjukkan rerata kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn.

Nilai $O^1 \leq \bar{x} \leq O^2$ dengan normalitas data Sig > 0,05, menunjukkan berfungsi efektif pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru.

Berdasarkan perhitungan yang dilakukan, dapat diperoleh hasil uji sebagai berikut:

- a. Hasil uji *paired samples t-test* kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa kelas VIII₄ SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru

Paired samples t-test digunakan untuk menguji perbandingan perbedaan dua sampel yang berpasangan, yaitu perbedaan nilai tes TTCT kemampuan berpikir kreatif dan tes uraian hasil belajar PPKn, sebelum dan sesudah diberikan stimulus melalui *discovery learning*. Untuk mengetahui perbedaan atau tidak kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru, sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*. Hasil uji, dapat dilihat pada tabel 4.38 dan tabel 4.39 berikut:

Tabel 4.38 Hasil uji *paired samples t-test* kemampuan berpikir kreatif sebelum dan sesudah pemberian stimulus

No	T- Test	Sig.(2 tailed)	Hasil uji	Keterangan
1	Kemampuan berpikir kreatif <i>pretest-posttest</i> kelas eksperimen	.000	$0.00 < 0,05$	Ho ditolak

Tabel 4.39 Hasil uji *paired samples t-test* hasil belajar PPKn sebelum-sesudah pemberian stimulus

No	T- Test	Sig.(2 tailed)	Hasil uji	Keterangan
1	Hasil belajar PPKn <i>pretest-posttest</i> kelas eksperimen	.020	.020 < 0,05	Ho ditolak

Berdasarkan tabel 4.38 dan tabel 4.39 tersebut, hasil uji signifikansi (uji-*t test* sampel berpasangan) untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*, dapat diuraikan sebagai berikut:

Hasil uji signifikansi (uji-*t*) terhadap kemampuan berpikir kreatif *pretest-posttest* kelas eksperimen dengan nilai sig .000 < 0,05, memberikan arti H_0 ditolak. Dengan demikian, hasil ini membuktikan bahwa ada perbedaan kemampuan berpikir kreatif sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning* siswa kelas VIII₄ SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru.

Hasil uji signifikansi (uji-*t*) terhadap hasil belajar PPKn *pretest-posttest* kelas eksperimen dengan nilai sig .020 < 0,05, memberikan arti H_0 ditolak. Dengan demikian, hasil ini membuktikan bahwa ada perbedaan hasil belajar PPKn sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning* siswa kelas VIII₄ SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru.

- b. Hasil uji *paired samples correlations* variabel kemampuan berpikir kreatif dan variabel hasil belajar PPKn, siswa kelas VIII₄ SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru

Paired samples correlations digunakan untuk menguji perbandingan hubu-

ngan/korelasi dua sampel yang berpasangan, korelasi atau hubungan nilai tes TTCT kemampuan berpikir kreatif dan tes uraian hasil belajar PPKn, sebelum dan sesudah diberikan stimulus melalui *discovery learning*. Untuk mengetahui korelasi atau hubungan signifikansi antara sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*. Hasil uji, dapat dilihat pada tabel 4.40 dan tabel 4.41 berikut:

Tabel 4.40 Hasil uji *paired samples correlations* kemampuan berpikir kreatif sebelum dan sesudah pemberian stimulus

No	Correlations	r_h	Sig.(2 tailed)	Hasil uji	Keterangan
1	Kemampuan berpikir kreatif <i>pretest-posttest</i> kelas eksperimen	0,598	.002	0.00 < 0,05, nilai korelasi 0,598	Ho ditolak

Tabel 4.41 Hasil uji *paired samples correlations* hasil belajar PPKn sebelum-sesudah pemberian stimulus

No	Correlations	r_h	Sig.(2 tailed)	Hasil uji	Keterangan
1	Hasil belajar PPKn <i>pretest-posttest</i> kelas eksperimen	0,642	.001	0.00 < 0,05, nilai korelasi 0,642	Ho ditolak

Berdasarkan tabel 4.40 dan tabel 4.41 tersebut, hasil uji *paired samples correlations* kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn, untuk mengetahui korelasi atau hubungan signifikansi antara sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*, dapat diuraikan sebagai berikut:

Hasil uji *paired samples correlation* kemampuan berpikir kreatif *pretest-posttest* kelas eksperimen dengan nilai sig .002 < 0,05 dengan nilai r_h (0,598) berarti

mendekati 1, memberikan arti H_0 ditolak. Dengan demikian, hasil ini membuktikan bahwa ada korelasi atau hubungan kemampuan berpikir kreatif sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning* siswa kelas VIII₄ SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru dan hubungan atau korelasi yang terjadi semakin kuat.

Hasil uji hasil uji *paired samples correlations* hasil belajar PPKn *pretest-posttest* kelas eksperimen dengan nilai sig $.002 < 0,05$ dengan nilai r_h (642) berarti mendekati 1, memberikan arti H_0 ditolak. Dengan demikian, hasil ini membuktikan bahwa ada hubungan atau korelasi hasil belajar PPKn sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning* siswa kelas VIII₄ SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru.

c. Hasil uji *paired samples statistics* kemampuan berpikir dan hasil belajar PPKn siswa kelas VIII₄ SMPN 3 tanete Rilau kabupaten Barru

Paired samples statistics digunakan untuk menguji perbandingan rata-rata dua sampel yang berpasangan. Untuk mengetahui berfungsi efektif atau tidak pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru, dapat dilihat pada tabel 4.42 dan tabel 4.43 berikut:

Tabel 4.42 Hasil uji *paired samples statistics* kemampuan berpikir kreatif sebelum dan sesudah pemberian stimulus

No	Statistik	Rerata	Normal	Hasil Uji	Keterangan
----	-----------	--------	--------	-----------	------------

1	<i>Pretest</i> kemampuan berpikir kreatif	17,56	Sig. 0,698	$\mu O^1 \leq 17,56 \leq 21,80 O^2$ dengan nilai normalitas data Sig 0,668 > 0,05	Ho ditolak
2	<i>Posttest</i> kemampuan berpikir kreatif.	21,80	Sig. 0,668		

Tabel 4.43 Hasil uji *paired samples statistics* hasil belajar PPKn sebelum dan sesudah pemberian stimulus

No	Statistik	Rerata	Normal	Hasil Uji	Keterangan
1	<i>Pretest</i> hasil belajar PPKn	71,62	Sig. 0,127	$\mu O^1 \leq 17,62 \leq 78,12 O^2$ dengan normalitas data Sig 0,108 > 0,05	Ho ditolak
2	<i>Posttest</i> hasil belajar PPKn	78,12	Sig. 0,108		

Menurut tabel 4.42 dan tabel 4.43 tersebut, hasil uji *paired samples statistics* kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn, untuk mengetahui berfungsi efektif atau tidak pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru, dapat diuraikan sebagai berikut:

Hasil uji *paired samples statistics* kemampuan berpikir kreatif *pretest-posttest* kelas eksperimen dengan nilai $\mu O (17,62) \leq 17,62 \leq O2 (78,12)$ dengan normalitas data Sig 0,108 > 0,05, memberikan arti H_0 ditolak. Dengan demikian, hasil ini membuktikan bahwa pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning* berfungsi efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru.

- d. Kesimpulan hasil uji *paired samples t-test* kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn sebelum-sesudah pemberian stimulus

Kesimpulan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa kelas VIII₄ SMPN 3 Tanete Rilau Barru, memperoleh hasil uji *paired samples t-test* pada pelaksanaan *pre-post test* TTCT dan *pretest-posttest* uraian kelas eksperimen. Hasil uji, dapat dilihat pada tabel 4.44 dan tabel 4.45 berikut:

Tabel 4.44 Simpulan hasil uji *paired samples t-test* kemampuan berpikir kreatif sebelum-sesudah pemberian stimulus

No	<i>Paired Samples Test</i>	(t) hitung	(t) tabel	Hasil uji	Keterangan
1	<i>Pretest-posttest</i> hasil belajar PPKn kelas eksperimen	-6,781	-2,064	-6,781 > -2,064	Ho ditolak

Tabel 4.45 Simpulan hasil uji *paired samples t-test* hasil belajar PPKn sebelum-sesudah pemberian stimulus

No	<i>Paired Samples Test</i>	(t) hitung	(t) tabel	Hasil uji	Keterangan
1	Hasil belajar PPKn <i>pretest-posttest</i> eksperimen	-3,112	-2,064	-3,112 > -2,064	Ho ditolak

Berdasarkan tabel 4.44 dan tabel 4.45 tersebut, hasil uji *paired samples t-test* kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn sebelum-sesudah pemberian stimulus. Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*, dapat diuraikan sebagai berikut:

Simpulan hasil uji *paired samples t-test* kemampuan berpikir kreatif *pretest-*

posttest kelas eksperimen, nilai $t_{hitung} -6,781 > t_{tabel} -2.064$, memberikan arti H_0 ditolak. Simpulan hasil uji *paired samples test* hasil belajar PPKn *pre-post test* kelas eksperimen dengan nilai $t_{hitung} -3,112 > t_{tabel} -2.064$, memberikan arti H_0 ditolak. Dengan demikian, hasil ini membuktikan bahwa ada perbedaan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*, siswa kelas VIII₄ SMPN 3 tanete Rilau kabupaten Barru.

e. Simpulan hasil uji *paired samples correlations* kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn sebelum-sesudah pemberian stimulus

Kesimpulan hasil uji *paired samples correlations* kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa kelas VIII₄ SMPN 3 Tanete Rilau Barru, memperoleh hasil uji *paired samples correlations* pada pelaksanaan *pretest-posttest* TTCT dan *pretest-posttest* uraian kelas eksperimen. Hasil uji, dapat dilihat pada tabel 4.46 dan tabel 4.47 berikut:

Tabel 4.46 Simpulan hasil uji *paired samples correlations* kemampuan berpikir kreatif sebelum-sesudah pemberian stimulus

No	<i>Paired Samples Test</i>	Sig	r (h)	Hasil uji	Keterangan
1	<i>Pretest-posttest</i> kemampuan berpikir kreatif kelas eksperimen	0,002	0,598	0,002 > 0,05 r (h) 0,598	Ho ditolak

Tabel 4.47 Simpulan hasil uji *paired samples correlations* hasil belajar PPKn sebelum-sesudah pemberian stimulus

No	Correlations	Sig	r (h)	Hasil uji	Keterangan
1	Pr test-posttest hasil belajar PPKn kelas eksperimen	0,001	0,642	0,001 > 0,05 r(h) 0,642	Ho ditolak

Berdasarkan tabel 4.46 dan tabel 4.47 tersebut, hasil uji *paired samples correlations* hasil belajar PPKn sebelum-sesudah pemberian stimulus, untuk mengetahui terdapat tidaknya korelasi atau hubungan signifikansi kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*, dapat diuraikan sebagai berikut:

Simpulan hasil uji *paired samples correlations* kemampuan berpikir kreatif *pretest-posttest* kelas eksperimen, nilai $0,002 < 0,05$ dengan nilai $r(h) 0,598$, berarti mendekati 1, memberikan arti H_0 ditolak. Dengan demikian, hasil ini membuktikan bahwa terdapat korelasi atau hubungan signifikansi kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*, siswa kelas VIII₄ SMPN 3 tanete Rilau kabupaten Barru dan hubungan yang terjadi semakin kuat.

- f. Kesimpulan hasil uji *paired samples statistics* kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn sebelum-sesudah pemberian stimulus

Sedangkan hasil uji *paired samples statistics* kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn sebelum-sesudah pemberian stimulus, dapat dilihat menurut tabel

4.48 dan 4.49 berikut:

Tabel 4.48 Hasil uji *paired samples statistics* kemampuan berpikir kreatif sebelum-sesudah pemberian stimulus

No	Statistics	Mean O ¹	Mean O ²	Normal (O ¹)	Normal (O ²)	Hasil uji	Keterangan
1	Pretest-posttest kemampuan berpikir kreatif kelas eksperimen	17,56	21,80	Sig 0,698	Sig 0,668	17,56 < 21,80 Sig. 0,668 > 0,05	Ho ditolak

Tabel 4.49 Hasil uji *paired samples statistics* hasil belajar PPKn sebelum-sesudah pemberian stimulus

No	Statistics	Mean O ¹	Mean O ²	Normal (O ¹)	Normal (O ²)	Hasil uji	Keterangan
1	Pretest-posttest hasil Belajar PPKn kelas eksperimen	71,62	80	0,127	0,108	71,62 < 80 Sig. 0,108 > 0,05	Ho ditolak

Berdasarkan tabel 4.48 dan tabel 4.49 tersebut, *paired samples statistics* kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa kelas VIII₄ SMPN 3 Tanete Rilau kabupatenn Barru, untuk mengetahui berfungsi efektif atau tidak pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru, dapat diuraikan sebagai berikut:

Hasil uji *paired samples statistics*, menjelaskan bahwa statistik data kemampuan berpikir kreatif dari sampel berpasangan, yaitu sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*, nilai $\mu O^1 \leq \bar{x} \leq \mu O^2$ dengan normalitas data Sig > 0,05, maka Ho ditolak. Untuk data sebelum pemberian

stimulus, rata-rata tes TTCT kemampuan berpikir kreatif adalah 17,56 dengan normalitas data 0,698. Sedangkan untuk data sesudah pemberian stimulus, nilai rata-rata non tes observasi 21,80 dengan normalitas data 0,668. Oleh karena hasil uji menunjukkan $O^1(17,56) < O^2(21,80)$ dengan normalitas data Sig. 0,668 > 0,05, maka H_0 ditolak. Dapat diketahui bahwa rata-rata nilai tes TTCT kemampuan berpikir kreatif sesudah pemberian stimulus lebih tinggi dari sebelum pemberian stimulus. Hal ini dapat diartikan bahwa adanya pemberian stimulus dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VIII₄ SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru.

Hasil uji *paired samples statistics*, menjelaskan bahwa statistik data hasil belajar PPKn dari sampel berpasangan, yaitu sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*, nilai $\mu O^1 \leq \bar{x} \leq \mu O^2$ dengan normalitas data Sig > 0,05, maka H_0 ditolak. Untuk data sebelum pemberian stimulus, rata-rata tes TTCT kemampuan berpikir kreatif adalah 71,62 dengan normalitas data 0,127. Sedangkan untuk data sesudah pemberian stimulus, nilai rata-rata tes uraian 80 dengan normalitas data 0,108. Oleh karena hasil uji menunjukkan $O^1(71,62) > O^2(80)$ dengan normalitas data Sig. 0,108 > 0,05, maka H_0 ditolak. Dapat diketahui bahwa rata-rata nilai tes hasil belajar PPKn sesudah pemberian stimulus lebih tinggi dari sebelum pemberian stimulus. Hal ini dapat diartikan bahwa adanya pemberian stimulus dapat meningkatkan hasil belajar PPKn siswa kelas VIII₄ SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru.

Dengan demikian, hasil ini membuktikan bahwa: Sesudah pemberian pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning* dapat berfungsi efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn dibandingkan dengan sebelum pemberian stimulus, siswa kelas VIII₄ SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru.

Berdasarkan hasil uji *paired samples t-test* kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa kelas VIII₄ SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru, sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*. Dengan demikian, disimpulkan bahwa: ada perbedaan kemampuan berpikir kreatif sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning* siswa kelas VIII₄ SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru. Dari rata-rata (*mean*) data kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn dari sampel berpasangan, yaitu data *pretest/posttest* dengan normalitas data sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*. Dapat diketahui bahwa rata-rata nilai tes TTCT kemampuan berpikir kreatif dan rata-rata nilai tes uraian hasil belajar PPKn sesudah pemberian stimulus lebih tinggi dari sebelum pemberian stimulus. Hal ini dapat diartikan bahwa adanya pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*, dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa kelas VIII₄ SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa: Pemberian stimulus dapat berfungsi efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa kelas VIII₄ SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru.

J. Pembahasan Hasil Penelitian

Masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimana kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru, sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*? (2) Apakah ada perbedaan atau tidak kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru, sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*? (3) Bagaimana korelasi atau hubungan signifikansi kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn, antara sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*? (4) Apakah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning* berfungsi efektif atau tidak terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru?

Untuk menjawab permasalahan tersebut, mengenai kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru, sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*, dapat dilihat dengan membandingkan hasil uji statistik deskriptif data sebelum dan sesudah pemberian stimulus kelas eksperimen. Sedangkan mengenai perbedaan atau tidak kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru, dapat dilihat dengan membandingkan hasil uji *paired samples t-test* antara data sebelum dan sesudah pemberian stimulus kelas eksperimen. Kemudian untuk mengetahui terdapat korelasi/hubungan atau tidak kemampuan berpikir kreatif

dan hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru sebelum dan sesudah pemberian stimulus, dapat dilihat hasil uji *paired samples correlations* kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn sebelum dan sesudah pemberian stimulus. Selanjutnya untuk mengetahui berfungsi efektif atau tidak pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru, dapat dilihat hasil uji *paired samples statistics* kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn.

Sedangkan rujukan yang terdapat di dalam kajian pustaka dikaitkan dalam pembahasan, dapat diuraikan sebagai berikut:

Populasi adalah sekelompok individu, objek atau peristiwa yang memiliki sifat sama yang merupakan objek penelitian dalam kaitan dengan adanya informasi atau data terhadap masalah yang diteliti. Sejalan pengertian ini, maka populasi dari penelitian adalah siswa kelas VIII₄ yang berjumlah 25 orang, yang dijadikan sebagai sampel. Populasi kelas eksperimen ini, menurut urutan nama dalam absensi semester satu tahun pelajaran 2016/2017.

Disamping itu, Arikunto (1986:107) juga berpendapat bahwa: "...apabila subjeknya kurang dari 100 orang, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi (sampel populasi). Selanjutnya jika itulah subjeknya besar dapat diambil dari antara 10 sampai 15% atau lebih".

Sejalan pendapat yang dikemukakan oleh Ali (1984) bahwa "Dalam melakukan penelitian ada kalanya peneliti menjadikan keseluruhan objek yang diteliti sebagai sampel".

Berdasarkan pendapat ahli tersebut di atas, maka besarnya sampel yang ditetapkan adalah 100% dari 25 orang kelas yang diteliti di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru. Dengan kata lain, sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampel total. Artinya keseluruhan populasi responden yang berjumlah 25 orang kelas eksperimen, yakni kelas Er yang diberikan *pretest* dan *posttest*. Kelas Er adalah kelas eksperimen diberikan *pretest* sebelum diberikan perlakuan. Kelas Er adalah kelas eksperimen yang diberikan perlakuan. Sesudah diberikan perlakuan kelas Er adalah kelas eksperimen diberikan *posttest*.

Pemberian stimulus adalah ransangan yang diberikan oleh guru kepada peserta didik, agar mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, dan mampu mengkonstruksi pengetahuan baru dalam upaya meningkatkan penguasaan lebih baik terhadap materi pelajaran.

Discovery learning adalah kegiatan belajar yang dilakukan melalui sintak *discovery learning*, menuntut guru lebih kreatif menciptakan situasi yang dapat membuat peserta didik belajar aktif menemukan pengetahuan sendiri. Tidak disajikan dalam bentuk akhir, tetapi siswa dituntut untuk melakukan berbagai kegiatan menghimpun informasi, membandingkan, mengkategorikan, menganalisis, mengintegrasikan, mereorganisasikan bahan serta membuat kesimpulan-kesimpulan. Sintak kegiatan yaitu: (1) Stimulasi/pemberian rangsangan. (2) Pernyataan/identifikasi masalah. (3) Pengumpulan data. (4) Pengolahan data. (5) Pembuktian. (6) Menarik kesimpulan/generalisasi.

Dengan demikian, pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning* yang digunakan dalam penelitian ini, siswa di kelas VIII₄ SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru adalah ransangan apa saja yang dapat diberikan oleh guru kepada peserta didik melalui alat peraga, pedoman, cara/teknik tertentu, dalam belajar melalui sintak *discovery learning*. Agar mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, dan mampu mengkonstruksi pengetahuan baru dalam upaya meningkatkan penguasaan lebih baik terhadap materi pelajaran. Sintak *discovery learning* yaitu: (1) Stimulasi/pemberian rangsangan. (2) Pernyataan/identifikasi masalah. (3) Pengumpulan data. (4) Pengolahan data. (5) Pembuktian. (6) Menarik kesimpulan/generalisasi.

Berpikir kreatif adalah kemampuan mengembangkan ide yang tidak biasa, berkualitas dan sesuai tugas, melalui tiga kombinasi proses penyelesaian masalah yaitu kefasihan, fleksibel dan kebaruan dengan cara-cara berpikir divergen, sehingga dapat menciptakan sesuatu yang baru. Berpikir divergen artinya proses berpikir melalui pertimbangan beberapa alternatif dalam mengambil keputusan.

Hasil belajar materi PPKn adalah pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran PPKn melalui proses perubahan tingkah laku, ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru kepada peserta didik melalui tes akhir, setelah melakukan suatu kegiatan belajar materi PPKn dalam waktu tertentu.

Kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru melalui efektivitas pemberian stimulus dalam kegiatan *discovery*

learning. Pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning* berfungsi efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn. Untuk mengukur efektivitas pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning* dan berfungsi terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru, kelompok ditetapkan sebagai sasaran yang diberi *treatment*. Kemudian dibandingkan hasil observasi awal, merupakan temuan yang bermasalah pada peserta didik, atas pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*.

Untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru, diperlukan efektivitas pemberian stimulus dalam kegiatan *discovery learning*. Untuk mengukur perbedaan efektivitas kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru, diberikan *pretest* kemudian diberikan *treatment* baru diberikan *posttest*. Untuk memahami perbedaan hasil non tes/tes dan fungsi efektif pemberian stimulus, data dianalisis dengan menggunakan uji-t dan analisis deskriptif. Dari hasil uji -t dan hasil analisis deskriptif diketahui adanya temuan. Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan bantuan komputer program SPSS program *for windows*, yang dikemukakan pada bagian sebelumnya, diperoleh hasil yang dapat dijelaskan berikut ini.

Jawaban permasalahan pertama bahwa: Bagaimana kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru, sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*. Telah ditetapkan interpretasi standar ketercapaian kategori klasikal kemampuan berpikir

kreatif dan hasil belajar PPKn. Kategori kemampuan berpikir kreatif ditetapkan dua kategori, yaitu mampu bila mencapai skor rerata (21- 28) atau persentase 72%-100%, sedangkan kategori tidak mampu jika mencapai skor rerata (0-20) atau persentase 0-71%. Selanjutnya kategori hasil belajar PPKn adalah jika skor rerata mencapai 78-100 atau persentase 78%-100% adalah kategori tidak tuntas dan tuntas jika mencapai skor rerata 0-77 atau persentase 0%-77%. Menurut hasil perhitungan pemberian *pretest* kemampuan berpikir kreatif, mencapai frekuensi 8 dengan persentase sebanyak 32%, berarti kemampuan berpikir kreatif sebelum diberikan *treatment* dikategorikan tidak mampu. Sedangkan hasil perhitungan pemberian *posttest* kemampuan berpikir kreatif, mencapai frekuensi 19 dengan persentase sebanyak 76%, berarti kemampuan berpikir kreatif sesudah diberikan *treatment* dikategorikan mampu. Dapat disimpulkan perubahan kemampuan berpikir kreatif sebelum diberikan *treatment* dengan sesudah diberikan *treatment* mengalami perubahan secara positif, karena terdapat peningkatan kategori dari tidak mampu menjadi mampu. Sedangkan menurut hasil perhitungan hasil belajar PPKn *pretest* mencapai frekuensi 14 dengan persentase sebanyak 56%, berarti kriteria ketuntasan minimal (KKM) hasil belajar PPKn sebelum diberikan *treatment* dikategorikan tidak tuntas. Sedangkan hasil perhitungan pemberian *posttest* mencapai frekuensi 20 dengan persentase sebanyak 80%, berarti hasil belajar PPKn sebelum diberikan *treatment* dikategorikan tuntas. Dapat disimpulkan perubahan KKM hasil belajar PPKn sebelum diberikan *treatment* dengan sesudah diberikan *treatment* mengalami perubahan secara positif, karena terdapat peningkatan kategori dari tidak tuntas menjadi tuntas.

Jawaban permasalahan kedua adalah: Apakah ada perbedaan atau tidak kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru, sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*? Perlu menentukan taraf signifikansinya dan membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} *paired samples t-test* dalam program SPSS *for windows*. Hasil perhitungan *paired samples t-test* dari sampel berpasangan, yaitu kemampuan berpikir kreatif siswa yang diberikan *pretest-posttest* TTCT dalam kelas eksperimen, hasil uji signifikansi dengan nilai t_{hitung} dan nilai t_{tabel} , menunjukkan sig. $0,000 < 0,05$ berarti H_0 ditolak, dengan nilai $t_{hitung} (-6,781) > t_{tabel} (-2,064)$, berarti H_0 ditolak. Pernyataan H_0 adalah tidak ada perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru, sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*. Sedangkan Hasil perhitungan *paired samples t-test* dari sampel berpasangan, yaitu hasil belajar PPKn siswa yang diberikan *pretest-posttest* uraian dalam kelas eksperimen, hasil uji signifikansi dan t_{hitung} dan t_{tabel} , menunjukkan sig. $0,005 < 0,05$ berarti H_0 ditolak, dengan nilai $t_{hitung} (-3,112) > t_{tabel} (-2,064)$, berarti H_0 ditolak. Pernyataan H_0 adalah tidak ada perbedaan hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru, sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*. Hasil ini membuktikan bahwa ada perbedaan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru, sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*.

Dengan demikian, perbandingan hasil uji *paired samples t-test* dari kedua sampel berpasangan, yaitu *pretest-posttest* kelas eksperimen, menunjukkan perbedaan hasil uji signifikansi dan uji *paired samples t-test*, dimana hasil uji signifikansi dan uji *paired samples t-test pretest* kelas eksperimen-*posttest* kelas eksperimen menunjukkan hipotesis nol ditolak, berarti hal ini memberikan kesimpulan hasil uji siswa kelas VIII₄ SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru, terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn sebelum pemberian stimulus dengan sesudah pemberian stimulus. Dengan demikian, hasil kesimpulan ini dapat memberikan jawaban terhadap permasalahan pertama.

Selanjutnya jawaban dari permasalahan ketiga bahwa: Korelasi atau hubungan signifikansi kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn, antara sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*. Perlu menentukan besarnya korelasi atau hubungan dari dua sampel berpasangan, dan menentukan nilai sig. $< 0,05$ dengan nilai r_h mendekati 1, dalam menggunakan program SPSS *for windows*. Hasil perhitungan *paired samples correlations* dari sampel berpasangan, yaitu kemampuan berpikir kreatif siswa yang diberikan *pretest-posttest* TTCT dalam kelas eksperimen, hasil uji signifikansi sig. $< 0,05$ dengan nilai r_h mendekati 1, menunjukkan sig. $0,002 < 0,05$ berarti H_0 ditolak, dengan nilai r_h 0,598 berarti mendekati 1, maka H_0 ditolak. Pernyataan H_0 adalah tidak terdapat korelasi atau hubungan signifikansi kemampuan berpikir kreatif siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru, sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*. Sedangkan Hasil perhitungan *paired samples correlations* dari

sampel berpasangan, yaitu hasil belajar PPKn siswa yang diberikan *pretest-posttest* uraian dalam kelas eksperimen, hasil uji signifikansi dengan nilai r_h , menunjukkan sig. $0,001 < 0,05$ berarti H_0 ditolak, dengan nilai t_h (0,642) berarti mendekati 1, maka H_0 ditolak. Pernyataan H_0 adalah tidak ada korelasi atau hubungan hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru, sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*. Hasil ini membuktikan bahwa ada korelasi atau hubungan signifikansi kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru sesudah pemberian stimulus melalui *discovery learning* dan hubungan yang terjadi adalah kuat.

Dengan demikian, perbandingan hasil uji *paired samples correlations* dari kedua sampel berpasangan, yaitu *pretest-posttest* kelas eksperimen, menunjukkan perbedaan hasil uji signifikansi dan uji *paired samples correlations*, dimana hasil uji signifikansi dan uji *paired samples correlations pretest* kelas eksperimen-*posttest* kelas eksperimen menunjukkan hipotesis nol ditolak. Berarti hal ini memberikan kesimpulan hasil uji siswa kelas VIII₄ SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru, terdapat hubungan atau korelasi kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn sebelum pemberian stimulus dengan sesudah pemberian stimulus. Dengan demikian, hasil kesimpulan ini dapat memberikan jawaban terhadap permasalahan pertama.

Selanjutnya jawaban dari permasalahan keempat bahwa: Pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning* berfungsi efektif atau tidak terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru? Pertama-tama diketahui hasil perhitungan *paired samples statistics* dan

normalitas data bahwa rata-rata *pretest* kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn kelas eksperimen. Nilai rata-rata *pretest* kemampuan berpikir sebesar 17,56 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 21,80 dengan nilai normalitas data sig 0,668 > 0,05. Sedangkan nilai rata-rata *pretest* hasil belajar PPKn sebesar 71,62 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 80 dengan nilai normalitas data sig 0,108 > 0,05. Kenyataan ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kualitas nilai rata-rata kemampuan berpikir dan hasil belajar PPKn siswa kelas eksperimen. Berarti hal ini memberikan kesimpulan hasil uji siswa kelas VIII₄ SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru, berfungsi efektif pemberian stimulus terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn sesudah pemberian stimulus dibandingkan sebelum pemberian stimulus ditunjang dengan data normal. Dengan demikian, hasil kesimpulan ini dapat memberikan jawaban terhadap permasalahan ketiga.

Selanjutnya dibuktikan hasil uji keabsahan data, yaitu hasil uji validitas dan reliabilitas instrumen. Sebelum diberikan *pretest-posttest* kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn, terlebih dahulu diuji cobakan instrumen tersebut, baru digunakan instrumen untuk pemberian *pretest-posttest*. Adapun Instrumen kemampuan berpikir kreatif terdiri 7 butir item total, instrumen hasil belajar PPKn terdiri 10 butir item total dan instrumen pemberian stimulus terdiri 8 butir item total. Uji validitas instrumen digunakan adalah validitas isi untuk tes hasil belajar PPKn dan validitas konstruk untuk tes TTCT kemampuan berpikir kreatif dan tes hasil belajar PPKn. Untuk menyusun instrumen tes yang mempunyai validitas isi, maka instrumen harus disusun berdasarkan materi pelajaran yang telah dipelajari siswa

dan kompetensi yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran. Pengembangan tes menggunakan spesifikasi domain isi tes. Validitas konstruk menggunakan kriteria jika $r(h) < r(t)$ dinyatakan tidak valid. Sedangkan reliabilitas instrumen yang digunakan kriteria adalah kurang dari 0,6 adalah kurang baik, sedangkan 0,7 dapat diterima, dan di atas 0,8 adalah baik (Priyatno, 2012: 120). Sedangkan kriteria besarnya koefisien reliabilitas dalam Arikunto (2006: 276) dalam Nurleli (2015: 63) adalah: (a) $0,80 < r \leq 1,00$ reliabilitas sangat tinggi. (b) $0,60 < r \leq 0,80$ reliabilitas tinggi. (c) $0,40 < r \leq 0,60$ reliabilitas cukup. (d) $0,20 < r \leq 0,40$ reliabilitas rendah. (e) $0,00 < r \leq 0,20$ reliabilitas sangat rendah.

Hasil perhitungan validitas instrumen pemberian stimulus yaitu setiap butir instrumen *test* TTCT variabel pemberian stimulus sebelum penelitian, dari instrumen 1 sampai 8 dinyatakan valid, karena nilai korelasi hitung lebih besar dari nilai r tabel.

Hasil perhitungan validitas instrumen kemampuan berpikir kreatif, yaitu setiap butir instrumen *test* TTCT variabel kemampuan berpikir kreatif sebelum penelitian, dari instrumen 1 sampai 7 dinyatakan valid, karena nilai korelasi hitung lebih besar dari nilai r tabel.

Hasil perhitungan validitas hasil belajar PPKn untuk validitas isi setiap butir instrumen *pretest* dan *posttest* variabel hasil belajar PPKn sebelum penelitian, dari instrumen 1 sampai 10 dinyatakan valid, karena setiap item instrumen tes sesuai dengan kompetensi dasar yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran dan materi pelajaran yang sudah dipelajari oleh siswa. Sedangkan validitas konstruk, yaitu setiap butir instrumen tes uraian variabel hasil belajar PPKn sebelum penelitian,

dari instrumen 1 sampai 10 dinyatakan valid, karena nilai korelasi hitung lebih besar dari nilai r tabel.

Sedangkan hasil perhitungan reliabilitas instrumen pemberian stimulus adalah $0,790 \geq 0,6$, tinggi. Berarti alat ukur *test* TTCT variabel pemberian stimulus sebelum penelitian, dari instrumen 1 sampai 8 butir instrumen, memiliki reliabilitas tinggi maka alat ukur ini dinyatakan diterima. Hasil perhitungan reliabilitas instrumen kemampuan berpikir kreatif adalah $0,785 \geq 0,6$, tinggi. Alat ukur *test* TTCT variabel kemampuan berpikir kreatif sebelum penelitian, dari instrumen 1 sampai 7 butir instrumen, memiliki reliabilitas tinggi maka alat ukur ini dinyatakan diterima. Hasil perhitungan reliabilitas instrumen kemampuan berpikir kreatif adalah $0,739 \geq 0,6$, tinggi. Alat ukur *test* uraian variabel hasil belajar PPKn sebelum penelitian, dari instrumen 1 sampai 10 butir instrumen, memiliki reliabilitas tinggi, alat ukur ini dinyatakan diterima.

Selanjutnya dibuktikan hasil uji analisis prasyarat analisis, dilihat hasil perhitungan normalitas data pemberian stimulus, *pretest-posttest* kemampuan berpikir kreatif, *pretest-posttest* hasil belajar PPKn, dapat diuraikan berikut:

Hasil perhitungan normalitas data pemberian stimulus, yaitu $0,191 \geq 0,05$, normal. Hasil ini menunjukkan data variabel pemberian stimulus, responden siswa kelas VIII₄ SMPN 3 Tanete Rilau Barru untuk kelas eksperimen *test* TTCT dinyatakan normal, berarti berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Hasil perhitungan normalitas data *pretest* kemampuan berpikir kreatif, yaitu $0,698 \geq 0,05$, normal dan *posttest* yaitu $0,668 \geq 0,05$, normal. Hasil ini hasil statistik

SPSS for windows *One Sample Kolmogorov Smirnov pre-posttest*, menunjukkan data variabel kemampuan berpikir kreatif sebelum dan sesudah penelitian, responden siswa kelas VIII₄ SMPN 3 Tanete Rilau Barru untuk kelas eksperimen *pretest-posttest* TTCT dinyatakan normal, berarti berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Hasil perhitungan normalitas data *pretest* hasil belajar PPKn, yaitu $0,127 \geq 0,05$, normal dan *posttest* yaitu $0,108 \geq 0,05$, normal. Hasil ini hasil statistik SPSS for windows *One Sample Kolmogorov Smirnov pretest-posttest*, menunjukkan data variabel hasil belajar PPKn sebelum dan sesudah penelitian, responden siswa kelas VIII₄ SMPN 3 Tanete Rilau Barru untuk kelas eksperimen *pretest-posttest* uraian dinyatakan normal, berarti berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Berdasarkan perhitungan *paired samples test* kelas eksperimen sebelum dan sesudah pemberian stimulus. Pernyataan H_0 adalah tidak ada perbedaan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru, sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*. Hasil ini membuktikan bahwa ada perbedaan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru, sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*. Dengan demikian, perbandingan hasil uji *paired samples test* kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn dari kedua sampel berpasangan, *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen, menunjukkan ada perbedaan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn, hasil uji *paired samples test*, dimana hasil uji t data pada *pretest* kelas eksperimen-

posttest kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn kelas eksperimen memberikan instruksi pada kelas eksperimen bahwa H_0 ditolak. Maka ditarik kesimpulan bahwa ada perbedaan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru, sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*.

Berdasarkan perhitungan *paired samples correlations* kelas eksperimen sebelum dan sesudah pemberian stimulus. Pernyataan H_0 adalah tidak terdapat korelasi atau hubungan signifikansi kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn, antara sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*, hubungan yang terjadi semakin lemah. Hasil ini membuktikan bahwa terdapat korelasi atau hubungan signifikansi kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn, antara sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*, hubungan yang terjadi semakin kuat. Dengan demikian, perbandingan hasil uji *paired samples correlations* kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn dari kedua sampel berpasangan, *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen, terdapat korelasi atau hubungan signifikansi kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn, hasil uji *paired samples correlations*, dimana hasil uji *correlations* data pada *pretest* kelas eksperimen-*posttest* kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn kelas eksperimen memberikan instruksi pada kelas eksperimen bahwa H_0 ditolak. Maka ditarik kesimpulan bahwa terdapat korelasi atau hubungan signifikansi kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn, antara

sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*, hubungan yang terjadi semakin kuat.

Berdasarkan perhitungan *paired samples statistics* kelas eksperimen sebelum dan sesudah pemberian stimulus, ditunjang uji normalitas data. Pernyataan H_0 adalah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning* tidak berfungsi efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru. Hasil ini membuktikan bahwa pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning* berfungsi efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru. Dengan demikian, perbandingan hasil uji *paired samples statistics* kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn dari kedua sampel berpasangan, *pretest-posttest* kelas eksperimen, menunjukkan berfungsi efektif pemberian stimulus, hasil uji *paired samples statistics* dengan nilai normalitas data, dimana hasil uji mean dengan nilai normalitas data pada *pretest* kelas eksperimen-*posttest* kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn kelas eksperimen memberikan instruksi pada kelas eksperimen bahwa H_0 ditolak. Maka ditarik kesimpulan bahwa pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning* berfungsi efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Setelah dilakukan analisis dan pembahasan hasil penelitian, peneliti dapat menarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Menurut hasil perhitungan statistik deskriptif *pretest-posttest* kemampuan berpikir kreatif sebelum dan sesudah diberikan *treatment*. *Pretest* mencapai frekuensi 8 dengan persentase sebanyak 32%, dikategorikan tidak mampu dan *posttest* mencapai frekuensi 19 dengan persentase sebanyak 76%, dikategorikan mampu. Menurut hasil perhitungan hasil belajar PPKn *pretest-posttest* sebelum dan sesudah diberikan *treatment*. *Pretest* mencapai frekuensi 14 dengan persentase sebanyak 56%, berarti dikategorikan tidak tuntas dan *posttest* mencapai frekuensi 20 dengan persentase sebanyak 80%, berarti dikategorikan tuntas. Dengan demikian, disimpulkan bahwa: Hasil penelitian ditemukan, yaitu kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn sebelum dengan sesudah diberikan *treatment* mengalami perubahan secara positif, karena kemampuan berpikir kreatif terdapat peningkatan persentase selisih 44% dan meningkat kategori tidak mampu menjadi mampu. Peningkatan persentase hasil belajar PPKn selisih 60%, meningkat kategori dari tidak tuntas menjadi tuntas.
2. Hasil perhitungan *paired samples t-test* kemampuan berpikir kreatif siswa yang diberikan *pretest-posttest* TTCT kelas eksperimen ditemukan bahwa: Hasil uji

menunjukkan sig. $0,000 < 0,05$ berarti H_0 ditolak, dengan nilai $t_{hitung} (-6,781) > t_{tabel} (-2,064)$, berarti H_0 ditolak. Sedangkan hasil belajar PPKn siswa yang diberikan *pretest-posttest* uraian kelas eksperimen, hasil uji signifikansi dan t_{hitung} dan t_{tabel} , menunjukkan sig. $0,005 < 0,05$ berarti H_0 ditolak, dengan nilai $t_{hitung} (-3,112) > t_{tabel} (-2,064)$, berarti H_0 ditolak. Hal ini memberikan bukti bahwa ada perbedaan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru, sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*. Dengan demikian, disimpulkan bahwa: Hasil penelitian ditemukan, yaitu ada perbedaan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru, sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning*.

3. Hasil perhitungan *paired samples correlations* dari sampel berpasangan, yaitu kemampuan berpikir kreatif siswa yang diberikan *pretest-posttest* TTCT dalam kelas eksperimen, hasil uji signifikansi menunjukkan sig. $0,002 < 0,05$ berarti H_0 ditolak, dengan nilai r_h 0,598 berarti mendekati 1, maka H_0 ditolak. Sedangkan hasil perhitungan *paired samples correlations* dari sampel berpasangan, yaitu hasil belajar PPKn siswa yang diberikan *pretest-posttest* uraian dalam kelas eksperimen, hasil uji signifikansi menunjukkan sig. $0,001 < 0,05$ berarti H_0 ditolak, dengan nilai t_h (0,642) berarti mendekati 1, maka H_0 ditolak. Hasil ini membuktikan bahwa ada korelasi atau hubungan signifikansi kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru sesudah pemberian stimulus melalui *discovery learning* dan hubungan yang

terjadi adalah kuat. Dengan demikian, disimpulkan bahwa: Hasil penelitian ditemukan, yaitu terdapat korelasi atau hubungan signifikansi kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn, antara sebelum dan sesudah pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning* dan hubungan yang terjadi adalah kuat.

4. Hasil perhitungan *paired samples statistics* dan normalitas data *pretest* kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn kelas eksperimen. Nilai rata-rata *pretest* kemampuan berpikir sebesar 17,56 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 21,80 dengan nilai normalitas data sig 0,668 > 0,05. Sedangkan nilai rata-rata *pretest* hasil belajar PPKn sebesar 71,62 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 80 dengan nilai normalitas data sig 0,108 > 0,05. Kenyataan ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kualitas nilai rata-rata kemampuan berpikir dan hasil belajar PPKn siswa kelas eksperimen ditunjang keadaan data normal. Berarti hal ini memberikan kesimpulan hasil uji siswa kelas VIII₄ SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru, berfungsi efektif pemberian stimulus terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn sesudah pemberian stimulus dibandingkan sebelum pemberian stimulus. Dengan demikian, disimpulkan bahwa: Hasil penelitian ditemukan, yaitu pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning* berfungsi efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar PPKn siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru.

B. Saran

Berdasarkan simpulan hasil temuan dalam penelitian ini, penulis menyarankan sebagai berikut:

1. Hendaknya guru PPKn efektif dalam memberikan stimulus melalui kegiatan *discovery learning*, agar dapat meningkatkan dan mempunyai pengaruh yang kuat terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil Belajar PPKn siswa kelas VIII₄ pada khususnya dan siswa di SMPN 3 Tanete Rilau kabupaten Barru pada umumnya.
2. Ketika pemberian stimulus melalui kegiatan *discovery learning* pada materi PPKn, seharusnya sesuai karakteristik materi yang bersangkutan dan hendaknya fokus pada efektivitas dalam pemberian stimulus.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. 2014. *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konsteks Kurikulum 2013*. Bandung. PT Refika Aditama.
- Anonim. 2010. *Belajar dan Hasil Belajar*. <http://techonly13.wordpress.com/2010/07/03/belajar-dan-hasil-belajar/>.
- Anonim. 2011. *Meningkatkan-Kemampuan-Berpikir-Kreatif-Siswa*. suaraguru.wordpress.com/....Diakses: 7/5/2011.
- Anonim. 2014a. *Definis -hasil-belajar-menurut-para-ahli*. <https://himitsuqalbu.wordpress.com/2014/03/21/definisi-hasil-belajar-menurut-para-ahli/>. Diakses: 16 Nopember 2016.

Anonim. 2014b. *Model Silabus PPKn Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Tingkat SMP*. Jakarta: BP Dharma Bhakti.

Anonim. 2014c. *Buku Guru PPKn Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Tingkat SMP Kelas VII*. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan.

Anonim. 2014d. *Buku Siswa PPKn Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Tingkat SMP Kelas VII*. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan.

Anonim. 2014e. *Buku Guru PPKn Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Tingkat SMP Kelas VIII*. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan.

Anonim. 2014f. *Buku Siswa PPKn Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Tingkat SMP Kelas VIII*. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan.

Anonim. 2014g. *Buku Guru PPKn Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Tingkat SMP Kelas IX*. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan.

Anonim. 2014h. *Buku Siswa PPKn Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Tingkat SMP Kelas IX*. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan.

Anonim. 2014i. *Model Pembelajaran penemuan-Discovery*. <http://7rppterbaru.blogspot.co.id/2014/07/model-pembelajaran-penemuan-discovery.html>.

Anonim. 2014j. <https://himitsuqalbu.wordpress.com/2014/03/21/definisi-hasil-belajar-menurut-para-ahli/>

Anonim. 2015a. <http://edutaka.blogspot.co.id/2015/03/model-pembelajaran-discovery-learning.html>.

Anonim. 2015b. *Panduan Penilaian untuk Sekolah Menengah Pertama (SMP)*. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan.

Asrori, Muhammad, H. 2008. *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.

Fidyawati, Vicky. 2009. Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Pembelajaran Matematika dengan Tugas Pengajuan Soal (Problem Posing). Skripsi tidak diterbitkan: Surabaya: UNESA.

Haling, Abdul., Parumbuan., Pattaufi., Arsal, H, Nurhikmah., Arnidah., Pebrianti, Faridah. 2007. *Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: UNM.

Priyatno, Duwi. 2012. *Belajar Cepat Olah Data Statistik dengan SPSS*. Yogyakarta. CV Andi Offset.

Priyatno, Duwi. 2013. *Analisis Korelasi, Regresi dan Multivariate dengan SPSS*. Yogyakarta. Gava Media.

Priyatno, Duwi. 2016. *Belajar Alat Analisis Data dan Cara Pengolahannya dengan SPSS*. Yogyakarta. Gava Media.

Ramli, Nurlili. 2015. Pengaruh Penempatan Karyawan dan Kepuasan Kerja Karyawan Terhadap produktivitas Kerja Karyawan pada PT Reski Laif. Tesis tidak diterbitkan.

Riyanto, Yatim, H. 2009. *Paradikma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

- Sani, Abdullah, Ridwan. 2015. *Pembelajaran Sainifik utnuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta. PT Bumi Aksara.
- Setiawan, Risky., Nayazik, Akhmad. 2015. *Aplikasi Statistik untuk Penelitian*. Yogyakarta. Nuha Medika.
- Sinambela, Poltak, Lijan. 2014. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. 2015a. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015b. *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sugono, Dendy. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Edisi keempat. Depdiknas. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kompetensi dan Parktisnya)*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Tiro, Arif, Muhammad. 2010. *Analisis Korelasi Regresi*. Makassar: Andira Publisher.
- Widoyoko, Putro, Eko, S. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta. Pustaka pelajar.

Yandianto. 1996. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Bandung. M2S.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. 2014. *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konsteks Kurikulum 2013*. Bandung. PT Refika Aditama.
- Anonim. 2010. *Belajar dan Hasil Belajar*. <http://techonly13.wordpress.com/2010/07/03/belajar-dan-hasil-belajar/>.
- Anonim. 2011. *Meningkatkan-Kemampuan-Berpikir-Kreatif-Siswa*. suaraguru.wordpress.com/....Diakses: 7/5/2011.
- Anonim. 2014a. *Definis -hasil-belajar-menurut-para-ahli*. <https://himitsuqalbu.wordpress.com/2014/03/21/definisi-hasil-belajar-menurut-para-ahli/>. Diakses: 16 Nopember 2016.
- Anonim. 2014b. *Model Silabus PPKn Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Tingkat SMP*. Jakarta: BP Dharma Bhakti.
- Anonim. 2014c. *Buku Guru PPKn Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Tingkat SMP Kelas VII*. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan.
- Anonim. 2014d. *Buku Siswa PPKn Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Tingkat SMP Kelas VII*. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan.
- Anonim. 2014e. *Buku Guru PPKn Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Tingkat SMP Kelas VIII*. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan.
- Anonim. 2014f. *Buku Siswa PPKn Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Tingkat SMP Kelas VIII*. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan.
- Anonim. 2014g. *Buku Guru PPKn Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Tingkat SMP Kelas IX*. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan.
- Anonim. 2014h. *Buku Siswa PPKn Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Tingkat SMP Kelas IX*. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan.
- Anonim. 2014i. *Model Pembelajaran penemuan-Dicovery*. <http://7rppterbaru.blogspot.co.id/2014/07/model-pembelajaran-penemuan-discovery.html>.
- Anonim. 2014j. <https://himitsuqalbu.wordpress.com/2014/03/21/definisi-hasil-belajar-menurut-para-ahli/>

- Anonim. 2015a. <http://edutaka.blogspot.co.id/2015/03/model-pembelajaran-discovery-learning.html>.
- Anonim. 2015b. *Panduan Penilaian untuk Sekolah Menengah Pertama (SMP)*. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan.
- Asrori, Muhammad, H. 2008. *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Fidyawati, Vicky. 2009. Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Pembelajaran Matematika dengan Tugas Pengajuan Soal (Problem Posing). Skripsi tidak diterbitkan: Surabaya: UNESA.
- Haling, Abdul., Parumbuan., Pattaufi., Arsal, H, Nurhikmah., Arnidah., Pebrianti, Faridah. 2007. *Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: UNM.
- Priyatno, Duwi. 2012. *Belajar Cepat Olah Data Statistik dengan SPSS*. Yogyakarta. CV Andi Offset.
- Priyatno, Duwi. 2013. *Analisis Korelasi, Regresi dan Multivariate dengan SPSS*. Yogyakarta. Gava Media.
- Priyatno, Duwi. 2016. *Belajar Alat Analisis Data dan Cara Pengolahannya dengan SPSS*. Yogyakarta. Gava Media.
- Ramli, Nurleli. 2015. Pengaruh Penempatan Karyawan dan Kepuasan Kerja Karyawan Terhadap produktivitas Kerja Karyawan pada PT Reski Laif. Tesis tidak diterbitkan.
- Riyanto, Yatim, H. 2009. *Paradikma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sani, Abdullah, Ridwan. 2015. *Pembelajaran Sainifik unruk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta. PT Bumi Aksara.
- Setiawan, Risky., Nayazik, Akhmad. 2015. *Aplikasi Statistik untuk Penelitian*. Yogyakarta. Nuha Medika.
- Sinambela, Poltak, Lijan. 2014. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. 2015a. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015b. *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.

- Sugono, Dendy. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Edisi keempat. Depdiknas. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kompetensi dan Parktisnya)*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Tiro, Arif, Muhammad. 2010. *Analisis Korelasi Regresi*. Makassar: Andira Publisher.
- Widoyoko, Putro, Eko, S. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yokyakarta. Pustaka pelajar.
- Yandianto. 1996. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Bandung. M2S.

