

---

**PENGARUH METODE *GUIDED DISCOVERY INQUIRY* DAN BERPIKIR KREATIF  
TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS CERPEN PADA SISWA KELAS X SMA**

**Meliyawati<sup>1</sup>**

**ABSTRAK:** Penelitian ini dilakukan di kelas X-1 dan X-2 SMA Negeri 10 Pandeglang, menggunakan metode eksperimen dengan disain *Experiment by Treatment 2x2*. Data kuantitatif diperoleh melalui tes menulis cerpen dan tes berpikir kreatif. Analisis data menggunakan ANOVA 2 jalur serta diolah menggunakan program SPSS 16. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) terdapat perbedaan yang signifikan antara keterampilan menulis cerpen siswa yang belajar dengan menggunakan metode *Guided Discovery-Inquiry* dengan siswa yang belajar menggunakan metode ekspositori. (2) terdapat perbedaan keterampilan menulis cerpen siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif tinggi dengan siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif rendah. (3) terdapat interaksi metode *Guided Discovery-Inquiry* dan berpikir kreatif dalam pengaruhnya terhadap keterampilan menulis cerpen siswa (4) terdapat perbedaan keterampilan menulis cerpen siswa yang menggunakan metode *Guided Discovery-Inquiry* yang memiliki tingkat berpikir kreatif tinggi dengan yang menggunakan metode pembelajaran ekspositori yang memiliki tingkat berpikir kreatif tinggi. (5) terdapat perbedaan keterampilan menulis cerpen siswa yang menggunakan metode *Guided Discovery-Inquiry* yang memiliki tingkat berpikir kreatif rendah dengan yang menggunakan metode pembelajaran ekspositori yang memiliki tingkat berpikir kreatif rendah.

**Kata Kunci:** Metode *Guided Discovery-Inquiry*, Berpikir Kreatif dan Keterampilan Menulis Cerpen.

**THE EFFECT OF GUIDED DISCOVERY INQUIRY METHODH AND CREATIVE THINKING  
TOWARDS SHORT STORY WRITING SKILL AT CLASS X SMA**

**ABSTRACT:** This research was done at the X-1 and X-2 grade of SMAN 10 Pandeglang by using experimental methods to design *Experiment by Treatment two factorial design*. The quantitative data was gathered by written an creative thinking test. The data analysis used ANOVA 2 way and it was analized by using SPSS 16 programe. The results of data was shown that: (1) there are significant differences short story witting skill between *Guided Discovery-Inquiry* and expository method; (2) there are significant of story writing skill difference between students who have high creative thinking and those who have low creative thinking; (3) the are interaction of *Guided Discovery-Inquiry* method and creative thinking snd its influence toward students short story witting skill; (4) there are difference between students' short story writing skills who used *Guided Discovery-Inquiry* and those who used expository learnig method; (5) there are differences between student's short story writing skill who used low *Guided Discovery-Inquiry* and those who used low axpository learning methods.

**Keywords:** *Guided Discovery-Inquiry*, Creative Thinking and Student's Short Story Witting Skill.

---

<sup>1</sup> Dosen Program Studi Dikstrasiada Universitas Mathla'ul Anwar Banten; Email : meliyawati3@gmail.com

## **Pengaruh Metode *Guided Discovery Inquiry* dan Berpikir Kreatif Terhadap Keterampilan Menulis Cerpen Pada Siswa Kelas X Sma**

**MELIYAWATI**

### **PENDAHULUAN**

Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang diperoleh lewat proses praktik dan latihan secara teratur. Menulis merupakan keterampilan yang berada pada klasifikasi teratas jika dibandingkan dengan keterampilan berbahasa lainnya. Hasani (2013:4) menyatakan bahwa menulis merupakan kegiatan yang produktif dan ekspresif sehingga penulis harus mampu memanfaatkan kemampuan dalam menggunakan tata tulis, stuktur bahasa dan kosakata.

Keterampilan menulis merupakan keterampilan yang tidak mudah. Keterampilan ini menuntut kemampuan seseorang untuk menuangkan ide, gagasan, pikiran, dan perasaan untuk menjadi buah karya sehingga orang lain dapat memahami karya tersebut. Menurut Suyatinah (2005: 406) yang mengutip pendapat Dowson bahwa salah satu bentuk praktik dan latihan untuk memperoleh penguasaan menulis dilakukan melalui kegiatan pembelajaran. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran menulis kurang mendapat perhatian yang sewajarnya, tidak ditangani sebagaimana mestinya, dan pengajaran mengarang dianaktirikan. Hal ini mengakibatkan keterampilan menulis para siswa tidak memadai.

Pada konteks pembelajaran, keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang harus diajarkan kepada siswa. Standar kompetensi mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia untuk kelas X tingkat SMA untuk aspek menulis disebutkan bahwa siswa harus mampu mengungkapkan pengalaman diri sendiri dan orang lain ke dalam cerpen.

Setiap karya sastra mempunyai nilai dan ciri tersendiri, baik dalam segi bahasa, isi, maupun tema yang disampaikan. Inti sari dari karya sastra akan dapat dijadikan sebagai jembatan antara pembaca dan pencipta karya sastra. Sastra tidak menyuguhkan ilmu pengetahuan dalam bentuk jadi. Sastra erat kaitannya dengan segala aspek kehidupan manusia dan alam seperti kebahagiaan, kebencian, kesetiaan, keputusan dan kematian. Karya sastra menghadirkan banyak hal, apabila dihayati benar-benar akan semakin menambah pengetahuan orang yang menghayatinya.

Pengajaran sastra dewasa ini dinilai kurang mendapat perhatian dari para siswa, karena munculnya anggapan bahwa pengajaran sastra tidak penting dibandingkan dengan pengajaran bahasa lainnya. Padahal pengajaran sastra apabila dilaksanakan dengan baik akan membantu dan memberikan sumbangan yang berarti terhadap pendidikan, khususnya dalam membantu pendidikan secara utuh dalam empat aspek, yaitu membantu keterampilan berbahasa, meningkatkan pengetahuan budaya, mengembangkan cipta rasa dan menunjang pembentukan watak.

Keterampilan menulis cerpen bukanlah sesuatu yang dapat diajarkan melalui uraian atau penjelasan semata-mata. Keterampilan menulis cerpen dapat ditingkatkan dengan melakukan kegiatan menulis cerpen secara terus-menerus sehingga akan memengaruhi hasil dan prestasi siswa dalam menulis cerpen. Hasil dan prestasi dapat meningkat apabila ada perubahan sikap dan tingkah laku siswa, baik pada aspek pengetahuan, keterampilan, maupun psikomotor.

Salah satu faktor penting dalam penerapan keberhasilan pembelajaran adalah ketepatan guru memilih dan menggunakan metode pembelajaran. Hal ini dianggap penting. Ketepatan dalam memilih metode pembelajaran dapat memberikan keuntungan bagi pelaksanaan pembelajaran yakni suasana pembelajaran menjadi

## **Pengaruh Metode *Guided Discovery Inquiry* dan Berpikir Kreatif Terhadap Keterampilan Menulis Cerpen Pada Siswa Kelas X Sma**

**MELIYAWATI**

lebih menarik, merangsang dan dapat menimbulkan gairah belajar yang tinggi. Harapannya menimbulkan prestasi belajar yang baik dan memuaskan.

Dari segi proses, pembelajaran pada survei awal masih dilakukan secara konvensional. Secara terinci, pembelajaran menulis cerpen tersebut dilakukan guru dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) guru menugaskan siswa untuk membaca cerpen yang ada dalam buku teks; (2) guru menjelaskan unsur-unsur intrinsik cerpen, siswa diharuskan mencatat; (3) guru menanyakan unsur intrinsik cerpen yang terdapat dalam cerpen yang telah dibaca; (4) guru menugaskan siswa untuk menulis cerpen dengan satu tema yang telah ditentukan guru; (5) guru mengumpulkan cerpen yang telah ditulis siswa, seadanya; (6) guru menilai cerpen siswa.

Berdasarkan kondisi di atas, maka perlu dikembangkan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, sehingga dapat bekerja lebih baik dengan bimbingan guru. Hal ini dapat diwujudkan secara intensif yaitu melalui penerapan metode pembelajaran *Guided Discovery-Inquiry*.

Keterampilan menulis cerpen melalui metode *Guided Discovery-Inquiry* diasumsikan dapat mengatasi permasalahan siswa dalam pembelajaran keterampilan menulis cerpen karena metode ini mengarahkan siswa pada kegiatan yang dapat mengembangkan penemuan konsep oleh siswa sendiri. Peran guru, yaitu menyediakan bimbingan atau petunjuk kepada siswa.

Pembelajaran dengan *Guided Discovery-Inquiry*, diharapkan para siswa dapat meningkatkan cara berpikir kreatif dan menumbuhkan rasa sosial yang tinggi. Kemampuan peserta didik dalam proses belajar memahami dan menyerap pelajaran pasti berbeda-beda tingkatannya. Ada yang cepat, sedang, ada pula yang lambat. Semua itu dapat dilihat dari kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik yang dapat dikategorikan menjadi kemampuan berpikir kreatif tinggi dan berpikir kreatif rendah. Pentingnya mengajarkan dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dipandang sebagai sesuatu yang urgen dan tidak dapat disepelekan lagi.

Penguasaan berpikir kreatif tidak cukup dijadikan sebagai tujuan pendidikan semata, tetapi juga sebagai proses fundamental yang memungkinkan siswa untuk mengatasi ketidakpastian masa mendatang. Apa itu berpikir kreatif? Berpikir kreatif merupakan kemampuan untuk menghasilkan gagasan, ide atau cara baru dalam menyelesaikan suatu permasalahan-permasalahan yang sedang dihadapi, karena pada umumnya berpikir kreatif dipicu dari segenap permasalahan-permasalahan yang menantang. Kemampuan berpikir kreatif lebih ditekankan kepada prosesnya, yakni proses kreatifitas. Oleh karena itu kreatifitas adalah adalah sebuah metode berpikir yang tidak menerima suatu data tanpa bukti atau sebab yang jelas. Sungguh sangat naif apabila kemampuan berpikir kreatif diabaikan oleh guru.

### **METODE**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen yakni suatu metode untuk mendapatkan data dengan cara mengadakan perlakuan percobaan. Metode eksperimen ini merupakan kegiatan yang direncanakan dan dilaksanakan oleh peneliti untuk mengungkapkan bukti-bukti yang ada hubungannya dengan hipotesis.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran *Guided Discovery Inquiry* (A) dan berpikir kreatif (B) yang masing-masing diklasifikasikan

**Pengaruh Metode *Guided Discovery Inquiry* dan Berpikir Kreatif Terhadap Keterampilan Menulis Cerpen Pada Siswa Kelas X Sma**

**MELIYAWATI**

menjadi dua taraf. Model pembelajaran terdiri atas pembelajaran *Guided Discovery Inquiry* dan pembelajaran ekspositori. Variabel bebas yang kedua adalah berpikir kreatif.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian *Eksperimental* atau eksperimen semu dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini dimaksudkan untuk memperoleh data penelitian dari kelas eksperimen yang diberikan perlakuan penggunaan metode pembelajaran *guided discovery-inquiry* dan kelas kontrol yang diberikan perlakuan model ekspositori.

### **DISKUSI**

Data keseluruhan yang dianalisis dalam penelitian adalah rekapitulasi data berpikir kreatif belajar dan keterampilan menulis cerpen pada kelompok metode ekspositori yaitu kelas X-2 serta kelompok metode *guided discovery inquiry* kelas X-1. Selanjutnya data rekapitulasi tersebut dikelompokkan menjadi empat kelompok dengan membagi berpikir kreatif kedalam dua kategori yaitu berpikir kreatif rendah dan berpikir kreatif tinggi. Keempat kelompok tersebut adalah: 1) metode ekspositori dengan berpikir kreatif rendah; 2) metode ekspositori dengan berpikir kreatif tinggi; 3) metode *guided discovery inquiry* dengan berpikir kreatif rendah; 4) metode *guided discovery inquiry* dengan berpikir kreatif tinggi.

Data berpikir kreatif pada siswa yang memiliki berpikir kreatif tinggi yang diperoleh melalui tes berpikir kreatif yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Data hasil belajar diperoleh sebanyak (n) = 24 dengan data terendah = 103 ; data tertinggi = 125; rata-rata = 112,71; standart deviasi (SD) = 5,989. Penyajian data secara bergolong kedalam interval kelas dengan range (R) = 22 , banyak kelas (k) =  $1 + 3,3 \log n = 6$  dan lebar kelas (i) =  $R/k = 3,67$  dibulatkan menjadi 4. Dari hasil perhitungan tersebut dapat dibuat tabel dan grafik sebagai berikut.

Tabel 1.

Distribusi Frekuensi Berpikir Kreatif Tinggi

#### **DISTRIBUSI\_FREKUENSI**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	103-106	2	8.3	8.3	8.3
	107-110	8	33.3	33.3	41.7
	111-114	7	29.2	29.2	70.8
	115-118	2	8.3	8.3	79.2
	119-122	3	12.5	12.5	91.7
	123-126	2	8.3	8.3	100.0
	Total	24	100.0	100.0	

Sumber : analisis data diolah dengan SPSS versi 16.

Pada variabel berpikir kreatif tinggi, pada interval 103-106 jumlah siswa sebanyak 2 orang (8,3%), pada interval 107-110 jumlah siswa sebanyak 8 orang (33,3), pada interval 111-114 jumlah siswa sebanyak 7 orang (29,2%), pada interval 115-118 jumlah siswa sebanyak 2 orang (8,3%), pada interval 119-122 jumlah

**Pengaruh Metode *Guided Discovery Inquiry* dan Berpikir Kreatif Terhadap Keterampilan Menulis Cerpen Pada Siswa Kelas X Sma**

**MELIYAWATI**

siswa sebanyak 3 orang (12,5), pada interval 123-126 jumlah siswa sebanyak 2 orang ( 8,3%),

Data berpikir kreatif pada siswa yang memiliki berpikir kreatif rendah yang diperoleh melalui tes berpikir kreatif yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Data berpikir kreatif diperoleh sebanyak (n) = 24 dengan data terendah = 57; data tertinggi = 103 ; rata-rata = 85,29; standart deviasi (SD) = 10,825.

Penyajian data secara bergolong ke dalam interval kelas dengan range (R) = 46 , banyak kelas (k) =  $1+3,3 \log n = 6$  dan lebar kelas (i) =  $R/K= 7,7$  dibulatkan menjadi 8.

Dari hasil perhitungan tersebut dapat dibuat tabel dan grafik sebagai berikut.

Tabel 2  
Distribusi Frekuensi Berpikir Kreatif Rendah  
**DISTRIBUSI FREKUENSI**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 57-64	2	8.3	8.3	8.3
65-72	1	4.2	4.2	12.5
73-80	2	8.3	8.3	20.8
81-88	12	50.0	50.0	70.8
89-96	6	25.0	25.0	95.8
97-104	1	4.2	4.2	100.0
Total	24	100.0	100.0	

Sumber : analisis data diolah dengan SPSS versi 16.

Pada variabel berpikir kreatif rendah, interval 57-64 jumlah siswa sebanyak 2 orang (8,3%), pada interval 65-72 jumlah siswa sebanyak 1 orang (4,2), pada interval 73-80 jumlah siswa sebanyak 2 orang (8,3%), pada interval 81-88 jumlah siswa sebanyak 12 orang (50%), pada interval 97-104 jumlah siswa sebanyak 1 orang (4,2%).

Data keterampilan menulis cerpen pada siswa diperoleh melalui tes hasil belajar yang dilakukan setelah berakhirnya pembelajaran dan telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Data hasil belajar diperoleh sebanyak (n)= 24 dengan data terendah = 18; data tertinggi = 25; rata-rata = 21,92 ; standar deviasi (SD) = 2,5.

Penyajian data secara bergolong ke dalam interval kelas dengan range (R) = 7; banyak kelas (k) =  $1+3,3 \log n = 6$  dan lebar kelas (i) = 1,2. Dari hasil perhitungan tersebut dapat dibuat tabel dan grafik sebagai berikut:

Tabel 3  
Keterampilan Menulis Cerpen dengan Metode *Guided Discovery Inquiry* (GDI)

**Distribusi Frekuensi**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 18-19.2	3	12.5	12.5	12.5

**Pengaruh Metode *Guided Discovery Inquiry* dan Berpikir Kreatif Terhadap Keterampilan Menulis Cerpen Pada Siswa Kelas X Sma**

**MELIYAWATI**

19.3-20.5	4	16.7	16.7	29.2
20.6-21.8	5	20.8	20.8	50.0
21.9-23.1	3	12.5	12.5	62.5
23,2-24.4	4	16.7	16.7	79.2
24.5-25.7	5	20.8	20.8	100.0
Total	24	100.0	100.0	

Sumber : analisis data diolah dengan SPSS versi 16.

Pada variabel berpikir kreatif dari kelas X-1, interval 18-19,2 jumlah siswa sebanyak 3 orang (12,5%), pada interval 19,9-20,5 jumlah siswa sebanyak 4 orang (16,74%), pada interval 20,6-21,8 jumlah siswa sebanyak 5 orang (20,8%), pada interval 21,9-23,1 jumlah siswa sebanyak 3 orang (12,5%), pada interval 23,2-24,4 jumlah siswa sebanyak 4 orang (16,7%), pada interval 24,5-25,7) jumlah siswa sebanyak 5 orang ( 20,8 %), Berarti interval terbanyak berada pada 20.6-21.8 dan interval 24.5-25.7 sebanyak 5 siswa (20.8%).

Data keterampilan menulis cerpen pada siswa kelas eksperimen X-1 yang memiliki berpikir kreatif tinggi yang diperoleh melalui tes hasil belajar yang dilakukan setelah berakhirnya pembelajaran dan telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Data hasil belajar diperoleh sebanyak (n) = 12 dengan data terendah = 21; data tertinggi = 25 ; rata-rata 23,67; standart deviasi (SD) = 1,497. Penyajian data secara bergolong ke dalam interval kelas dengan range (R) = 4 , banyak kelas (k) =  $1+3,3 \log n = 5$  dan lebar kelas (i ) =  $R/k = 0,8$  dibulatkan menjadi 1.

Dari hasil perhitungan tersebut dapat dibuat tabel dan grafik sebagai berikut.

Tabel 4  
Keterampilan Menulis Cerpen pada Siswa yang Memiliki Berpikir Kreatif Tinggi dengan Metode *Guided Discovery Inquiry*  
**Distribusi\_Frekuensi**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulativ e Percent
Valid 20.5-21.5	2	16.7	16.7	16.7
22.7-23.7	3	25.0	25.0	41.7
23.8-24.8	2	16.7	16.7	58.3
24.9-25.9	5	41.7	41.7	100.0
Total	12	100.0	100.0	

Sumber : analisis data diolah dengan SPSS versi 16.

Pada variabel berpikir kreatif kelas eksperimen X-1, interval 20,5-21,5 jumlah siswa sebanyak 2 orang (16,7%), pada interval 22,7-23,7 jumlah siswa sebanyak 3 orang (25,0 %), pada interval 23,8-24,8 jumlah siswa sebanyak 2 orang (16,7%), pada interval 24,9-25,9 jumlah siswa sebanyak 5 orang (41,7%) Berarti interval terbanyak berada pada 24,9-25,9 (41,7%).

**Pengaruh Metode *Guided Discovery Inquiry* dan Berpikir Kreatif Terhadap Keterampilan Menulis Cerpen Pada Siswa Kelas X Sma**

**MELIYAWATI**

Data keterampilan menulis cerpen pada siswa kelas X-1 yang memiliki berpikir kreatif rendah yang diperoleh melalui tes hasil belajar yang dilakukan setelah berakhirnya pembelajaran dan telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Data hasil belajar diperoleh sebanyak (n) = 12 dengan data terendah = 18 ; data tertinggi = 24 ; rata-rata = 20,17 ; standart deviasi (SD) = 2,125. Penyajian data secara bergolong ke dalam interval kelas dengan range (R) = 6 , banyak kelas (k) = 1+3,3 log n= 4,8 dibulatkan menjadi 5 dan lebar kelas (i) = 1,2.

Dari hasil perhitungan tersebut dapat dibuat tabel dan grafik sebagai berikut.

Tabel 5.  
Keterampilan Menulis Cerpen pada Siswa yang Memiliki Berpikir Kreatif Rendah dengan Metode *Guided Discovery Inquiry*

**DISTRIBUSI FREKUENSI**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 17.5-18.7	3	25.0	25.0	25.0
18.8-20.0	4	33.3	33.3	58.3
20.1-21.3	3	25.0	25.0	83.3
22.7-23.9	2	16.7	16.7	100.0
Total	12	100.0	100.0	

Sumber : analisis data diolah dengan SPSS versi 16.

Pada variabel ini pada kelas eksperimen X-1, interval 17,5-18,77 jumlah siswa sebanyak 3 orang (25%), pada interval 18,8-20.0 jumlah siswa sebanyak 4 orang (33,3%), pada interval 20,1.-21.3 jumlah siswa sebanyak 3 orang (25%), pada interval 22,7-23,9 jumlah siswa sebanyak 2 orang (16,7%) Berarti interval terbanyak berada pada 18,8-20.0 (33,3 %)

Uji komparasi ganda efek utama (berpikir kreatif belajar) dilakukan untuk membuktikan apakah ada pengaruh atau perbedaan keterampilan menulis cerpen antara anak yang memiliki berpikir kreatif belajar rendah dan berpikir kreatif belajar tinggi. Berikut ini hasil uji statistik tersebut:

Tabel 4.17.  
Nilai Uji Tindak Lanjut Perbandingan antara Berpikir Kreatif Tinggi dengan Berpikir Kreatif Rendah

**Independent Samples Test**

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper

**Pengaruh Metode *Guided Discovery Inquiry* dan Berpikir Kreatif Terhadap Keterampilan Menulis Cerpen Pada Siswa Kelas X Sma**

MELIYAWATI

Berpikir_Kreatif	Equal variances assumed	1.880	.177	3.872	46	.000	2.833	.732	1.360	4.306
	Equal variances not assumed			3.872	44.388	.000	2.833	.732	1.359	4.308

Sumber : Analisis data diolah dengan SPSS versi 16.

Berdasarkan hasil uji t hitung dengan metode *scheefe* diperoleh nilai Fhitung untuk perbandingan berpikir kreatif belajar rendah dan berpikir kreatif belajar tinggi sebesar 3.872 dengan tingkat signifikansi  $0,000 < \alpha = 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan keterampilan menulis cerpen antara siswa yang memiliki berpikir kreatif belajar rendah dengan siswa yang memiliki berpikir kreatif belajar tinggi.

Dari uji hipotesis tersebut terutama pada faktor utama B dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh berpikir kreatif belajar terhadap keterampilan menulis cerpen.

**Perbedaan Metode pembelajaran Metode *Guided Discovery Inquiry* dan Metode Ekspositori terhadap Keterampilan Menulis Cerpen.**

Hasil analisis data penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran berpengaruh terhadap keterampilan menulis cerpen siswa. Secara lebih spesifik, keterampilan menulis cerpen siswa yang mendapat metode pembelajaran *guided discovery inquiry* lebih baik daripada siswa yang mendapat metode pembelajaran dengan metode ekspositori. Hal tersebut karena hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar mengajar (Nasution, 2006:36).

Hasil interaksi tindak pembelajaran dapat berupa pemilihan metode pembelajaran, penggunaan media pembelajaran, dan lain sebagainya. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Baharuddin dan Wahyuni (2008, 19-28) bahwa terdapat faktor-faktor eksternal lingkungan nonsosial yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu lingkungan alamiah, faktor instrumental, faktor materi pelajaran yang diajarkan ke siswa.

Untuk mencapai interaksi yang optimal antara siswa dan metode maka perlu pemilihan metode yang tepat dan sesuai dengan tujuan belajar untuk digunakan pada saat pembelajaran. Pemilihan metode yang tepat dan sesuai dengan tujuan belajar akan mampu meningkatkan pengalaman belajar sehingga anak didik bisa mempertinggi hasil belajar (Indriana, 2011: 47).

Seperti pada penggunaan metode pembelajaran metode *guided discovery inquiry* untuk pembelajaran menulis cerpen. Dengan digunakannya metode pembelajaran metode *guided discovery inquiry* telah mampu memberikan keterampilan menulis cerpen yang baik.

**Perbedaan Keterampilan Menulis Cerpen antara Siswa yang Berpikir Kreatif Tinggi dengan Siswa yang Berpikir Kreatif Rendah.**

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak pembelajaran dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru (Dimiyati dan Mudjiono, (2002:36). Interaksi tindak belajar tersebut salah satunya adalah penggunaan



## **Pengaruh Metode *Guided Discovery Inquiry* dan Berpikir Kreatif Terhadap Keterampilan Menulis Cerpen Pada Siswa Kelas X Sma**

**MELIYAWATI**

metode pembelajaran. Selain penggunaan metode pembelajaran, dari hasil penelitian didapatkan terdapat faktor lain yang juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Salah satunya adalah faktor psikologis. Faktor psikologis adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat mempengaruhi proses belajar. Beberapa faktor psikologis yang utama memengaruhi proses belajar adalah kecerdasan siswa, berpikir kreatif, motivasi, minat, sikap, dan bakat. Salah satu faktor yang diteliti dalam penelitian ini adalah berpikir kreatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa berpikir kreatif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Berpikir kreatif mampu menjadi pendorong siswa untuk belajar dengan sungguh-sungguh sehingga hasil akhir berupa hasil belajar akan bertambah baik.

### **Pengaruh Interaksi antara Metode Pembelajaran dan Tingkat Berpikir Kreatif terhadap Keterampilan Menulis Cerpen Siswa Kelas X SMAN 10 Pandeglang**

Telah diketahui secara terpisah bahwa metode pembelajaran dan tingkat berpikir kreatif berpengaruh terhadap keterampilan menulis cerpen siswa. Penggunaan metode pembelajaran yang baik seperti metode *guided discovery inquiry* dapat memberikan peningkatan dan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Tingkat berpikir kreatif siswa yang tinggi juga memiliki pengaruh yang baik terhadap keterampilan menulis cerpen siswa. Perpaduan antara penggunaan metode pembelajaran *guided discovery inquiry* dan tingkat berpikir kreatif yang tinggi memberikan dampak terhadap keterampilan menulis cerpen yang sangat baik. Hal tersebut karena adanya perpaduan antara faktor internal dan eksternal siswa terhadap proses belajar mengajar yang diwujudkan dalam nilai hasil belajar.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Baharuddin dan Wahyuni (2008:19-28) bahwa faktor eksternal yang meliputi lingkungan alamiah, faktor instrumental, faktor materi pelajaran yang diajarkan ke siswa. Dalam hal ini faktor instrumen pembelajaran (metode pembelajaran) memiliki peran penting dalam meningkatkan hasil belajar.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis data dan simpulan pengujian hipotesis terhadap hubungan penggunaan metode pembelajaran metode *guided discovery inquiry* terhadap keterampilan menulis cerpen ditinjau dari tingkat berpikir kreatif siswa, maka penelitian ini memperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Pada efek utama A (Metode Pembelajaran), nilai  $F_{hitung} = 61.111 > F_{tabel} = 3,07$  maka  $H_0$ 1 ditolak. Hal ini berarti terdapat pengaruh yang sangat signifikan antara penerapan metode pembelajaran dengan metode ekspositori kelas X-2 dan metode *guided discovery inquiry* kelas X-1 terhadap keterampilan menulis cerpen siswa SMA Negeri 10 Pandeglang.
2. Pada efek B (berpikir kreatif), nilai  $F_{hitung} = 34.886 > F_{tabel} = 3,07$  maka  $H_0$ 2 ditolak. Berarti terdapat pengaruh yang sangat signifikan antara siswa yang memiliki berpikir kreatif terhadap keterampilan menulis cerpen siswa kelas X-1 SMA Negeri 10 Pandeglang.
3. Pada interaksi efek AB (metode pembelajaran dan berpikir kreatif siswa) nilai  $F_{hitung} = 11.931 > F_{tabel} = 3,07$  maka  $H_0$ 3 ditolak. Berarti terdapat interaksi yang signifikan antara penggunaan metode pembelajaran dan berpikir kreatif

## **Pengaruh Metode *Guided Discovery Inquiry* dan Berpikir Kreatif Terhadap Keterampilan Menulis Cerpen Pada Siswa Kelas X Sma**

**MELIYAWATI**

siswa terhadap keterampilan menulis cerpen siswa kelas X-1 SMA Negeri 10 Pandeglang.

4. Terdapat perbedaan keterampilan menulis cerpen yang memiliki tingkat kemampuan berpikir tinggi dan tingkat berpikir rendah dari model pembelajaran ekspositori pada kelas X-2. Hal ini dibuktikan dari tabel deskriptif statistik menunjukkan bahwa siswa dengan skor berpikir kreatif yang tinggi memperoleh nilai rata-rata 19,25, sedangkan siswa dengan skor berpikir kreatif rendah hanya memperoleh nilai rata-rata sebesar 17,08.
5. Terdapat perbedaan keterampilan menulis cerpen antara siswa yang diberi perlakuan metode pembelajaran *Guided Discovery Inquiry* (GDI) kelas X-1 dengan siswa yang diberi perlakuan metode ekspositori kelas X-2 ditinjau dari cara berpikir kreatif rendah. Hal ini dibuktikan dari tabel deskriptif statistik menunjukkan bahwa siswa yang diberi perlakuan *Guided Discovery Inquiry* (GDI) kelas X-1 memperoleh nilai rata-rata sebesar 20,17 sedangkan siswa yang diberi perlakuan metode ekspositori pada kelas X-2 hanya memperoleh nilai rata-rata sebesar 17,08.

### **REFERENSI**

- Akhadiyah, Sabarti. (2006). *Pembinaan Kemampuan Menulis*, Jakarta: Erlangga
- Brown, H. Douglas. (2000). *Principles of Language Learning and Teaching*. New Jersey: Prentice Hall, Englewood Cliff.
- abrohim. (2003). *Membina Kemampuan Berbahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Hadi, Sutrisno. (2008). *Metodologi Reseach*. Yogyakarta: Andi Offset
- Hasani, Aceng. (2013). *Ihwal Menulis*. Yogyakarta: Framepublishing.
- Hamalik. Oemar. (2008). *Metode Belajar dan Kesulitan Belajar*. Bandung: Tarsito,
- Nurgiantoro, Burhan. (2010). *Pengkajian Teori Sastra*. Yogyakarta: BPEE
- Roestiyah, N.K. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Reanika Cipta
- Sanjaya. (2013). *Metode Inquiry*. Bandung: Pustaka Prima
- Semi, Atar. (2007). *Anatomi Sastra*. Padang: Angkasa Raya
- Subana, (2009). *Metode Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sudjiman, Panuti. (2009). *Memahami Cerita Rekaan*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Sukada, Made. (2007). *Pembinaan Kritik Sastra Indonesia Masalah Sistematika Analisis Struktur Fiksi*. Bandung: Angkasa

**Pengaruh Metode *Guided Discovery Inquiry* dan Berpikir Kreatif Terhadap Keterampilan Menulis Cerpen Pada Siswa Kelas X Sma**

**MELIYAWATI**

- Sumardjo, Jakob dan Saini KM. (2006). *Apresiasi Kesusastraan*. Jakarta: Gramedia
- Supyadi, dkk. (2005). *Materi Pokok Bahasa Indonesia 4 Modul 1-9*. Jakarta: Depdiknas
- Sutawijaya, Alam & Nian Rumini. (2002). *Buku Materi Pokok Sanggar Sastra*. Depdikbud: UT
- Sutedjo dan Kasnadi. (2008). *Menulis Kreatif Kiat Cepat Menulis Puisi dan Cerpen*. Yogyakarta: Nadi Pustaka.
- Tarigan, H.G. (2004). *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- The Liang Gie. (2010). *Pengantar Dunia karang Mengarang*. Yogyakarta : Penerbit Liberty.