# PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* TERHADAP AKTIVITAS BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK KELAS V NEGERI 1 GEDONG AIR

**(Skripsi)**

**Oleh**

**RIFKA HUMAIDA**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
**UNIVERSITAS LAMPUNG**
**BANDAR LAMPUNG**
**2019**

# ABSTRAK

## PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* TERHADAP AKTIVITAS BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGRI 1 GEDONG AIR

**Oleh**

**RIFKA HUMAIDA**

Masalah dalam penelitian ini adalah aktivitas berpikir kreatif peserta didik kelas V SD Negeri 1 Gedong Air yang masih rendah. Tujuan penlitian ini untuk mengetahui pengaruh model *discovery learning* terhadap aktivitas berpikir kreatif peserta didik kelas V. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-experimental design* dengan desain penelitian *one-shot case study*. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi dengan instrumen penelitian menggunakan lembar observasi berupa rubrik observasi. Sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 1 Gedong Air populasi berjumlah 48 peserta didik dan 24 peserta didik diambil dengan teknik *purposive sampling*. Teknik analisis data menggunakan uji regresi linier sederhana. Berdasarkan analisis data dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model *discovery learning* terhadap aktivitas berpikir kreatif peserta didik kelas V SD Negeri 1 Gedong Air.

**Kata kunci :** aktivitas berpikir kreatif, model *discovery learning.*

## ABSTRACT

### THE EFFECT OF DISCOVERY LEARNING MODEL TOWARDS STUDENT'S CREATIVE THINKING ACTIVITY OF 5 GRADERS ELEMENTARY SCHOOL 1 GEDONG AIR

**BY**

**RIFKA HUMAIDA**

The problem of this research is the low creative thinking activity of fifth grade students of SD Negeri 1 Gedong Air. The purpose of this study was to know the effect of discovery learning towards students creative thinking activity in fifth grade of SD Negeri 1 Gedong Air. The research was pre-experimental design with one-shot case study. The data collecting method was observation, the instrument was observation sheets as assessment. The sample of this research is fifth grade students of SD Negeri 1 Gedong Air are 48 students and 24 students of fifth grade was taken with purposive sampling technique. The data analysis used simple regression linear test with the conclusion that there are relation of discovery learning model with creative thinking activity of fifth grade students of SD Negeri 1 Gedong Air.



**Key words :** creative thinking activity, discovery learning, relation.

# PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* TERHADAP AKTIVITAS BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK KELAS V NEGERI 1 GEDONG AIR

**Oleh**
**RIFKA HUMAIDA**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar**
**SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada**

**Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**
**Universitas Lampung**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
**UNIVERSITAS LAMPUNG**
**BANDAR LAMPUNG**
**2019**

| | |
|---|---|
| Judul Skripsi | : **PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* TERHADAP AKTIVITAS BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 1 GEDONG AIR** |
| Nama Mahasiswa | : Rifka Humaida |
| No. Pokok Mahasiswa | : 1513053087 |
| Program Studi | : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar |
| Jurusan | : Ilmu Pendidikan |
| Fakultas | : Keguruan dan Ilmu Pendidikan |

**MENYETUJUI**

1. Komisi Pembimbing

| Pembimbing I | Pembimbing II |
|---|---|
| **Dr. Rochmiyati, M.Si.** | **Drs. Sugiyanto, M.Pd.** |
| NIP 19571028 198503 2 002 | NIP 19560616 198303 1 003 |

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

**Dr. Riswandi, M.Pd.**
NIP 19760808 200912 1 001

**MENGESAHKAN**

1. Tim Penguji

   Ketua : **Dr. Rochmiyati, M.Si.** .....

   Sekretaris : **Drs. Sugiyanto, M.Pd.** .....

   Penguji Utama : **Drs. M. Coesamin, M.Pd.** .....

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

**Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.**
NIP 19620804 198905 1 001

**Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 14 Agustus 2019**

**PERNYATAAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

| | |
|---|---|
| Nama | : Rifka Humaida |
| NPM | : 1513053087 |
| Program Studi | : Pendidikan Guru Sekolah Dasar |
| Jurusan | : Ilmu Pendidikan |
| Fakultas | : Keguruan dan Ilmu Pendidikan |

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengaruh Model *Discovery Learning* Terhadap Aktivitas Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Gedong Air " tersebut adalah hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia dituntut sesuai dengan peraturan yang berlaku

Bandar Lampung, 14 Agustus 2019

Rifka Humaida
NPM.1513053087

## RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Rifka Humaida lahir di Bandar Lampung, pada tanggal 16 Juni 1996. Penulis adalah anak kedua dari 3 bersaudara, dari pasangan Bapak Kun Permono Hadi dan Ibu Nenden Gustia Dewi.

Penulis mengawali pendidikan formal pada tahun 2001 di TK Dewi Sartika. Pada tahum 2002 SD Negeri 3 Labuhan Dalam. Pada tahun 2008 penulis melanjutkan pendidikan formal ke sekolah menengah pertama di Mts Negeri 2 Bandar Lampung. Setelah 3 tahun belajar di sekolah menengah pertama penulis lulus pada tahun 2011 penulis melanjutkan pendidikan formal ke SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung, lulus pada tahun 2014. Pada tahun 2015 penulis diterima dan terdaftar sebagai mahasiswa di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, melalui jalur SBMPTN dan mengambil Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Tahun 2018, penulis melaksanakan kuliah Kerja Nyata (KKN) dan praktik mengajar melalui Program Pengalaman Lapangan (PPL) di desa Putihdoh dan di SD Negeri 1 Putihdoh , Kecamatan Cukuh Balak, Kabupaten Tanggamus.

## MOTTO

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap.”
(QS. Al-Insyirah, 6-8).

“ Sukses adalah saat persiapan dan kesempatan bertemu”
(Bobby Unser)

“ Bermimpilah seakan kau akan hidup selamanya. Hiduplah seakan kau akan mati hari ini”
(James Dean)

**PERSEMBAHAN**

Dengan mengucap puji syukur atas kehadirat Allah SWT, dan dengan segala Ketulusan serta kerendahan hati, sebentuk karya kecil ini kupersembahkan kepada:

Kedua orang tuaku tercinta, Ayahanda Kun Permono Hadi dan Ibu Nenden Gustia Dewi Terima kasih atas dukungan, motivasi, nasihat, dan do'a yang selalu dipanjatkan demi tercapainya cita-citaku dan kelancaran studiku

Kakakku Reza Winisono dan Triana Rahmadani serta adikku Fajar Hafidz yang telah memberikan cinta dan kasih sayangmu, yang selalu memotivasi, mendoakan dan menantikan keberhasilanku

Para Guru dan Dosen yang telah berjasa memberikan bimbingan dan ilmu yang sangat berharga melalui ketulusan dan kesabaranmu

Almamater Tercinta Universitas Lampung

## SANWACANA

Alhamdulillahirabbil'alamin, Puji syukur kehadirat Alloh SWT yang telah mmemberikan nikmat sehat, rahmat serta hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Pengaruh Model *Discovery Learning* Terhadap Aktivitas Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Gedong Air" adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Penulis ucapkan terimakasih kepada kedua orang tua saya Bapak Kun Permono Hadi dan Ibu Nenden Gustia Dewi yang selalu memberikan dukungan dan motivasi serta mendoakan kesuksesan penulis. Serta Kepada Pembimbing I Dr. Rochmiyati, M.Si., Pembimbing II Drs. Sugiyanto, M.Pd., dan Pembahas Drs. M. Coesamin, M.Pd., yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat, kritik yang membangun serta bantuan selama proses menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya atas keterbatasan kemampuan dan pengetahuan, maka adanya dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak sangat membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.P., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Maman Surhaman, M.Pd., selaku Ketua Program Studi PGSD Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Para dosen PGSD Universitas Lampung yang telah memberikan ilmunya, pengalaman yang sangat berharga dan tak ternilai bagi penulis.
5. Staff Akademik dan Tata Usaha Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah membantu administrasi di Kampus.
6. Ibu Mujilah, S.Pd. M.M., selaku Kepala Sekolah SD Negeri 1 Gedong Air yang telah memberikan izin dan bantuan selama penelitian.
7. Ibu Yuli Permatasari, S.Pd., selaku Wali Kelas V A yang telah membantu dan membimbing selama penelitian.
8. Keluarga Tercinta, Ayahku Kun Permono Hadi dan Ibuku Nenden Gustia Dewi, kakakku Reza Wibisono dan Triana Rahmadani serta adikku Fajar Hafidz. Terimakasih atas pengorbanan, kasih sayang dalam bantuan doa yang tulus, dan selalu memberikan dukungan dalam penyusunan skripsi ini.
9. Sahabat Tersayang "RYWA" Trinita Wulan Sari, S.H., Annisa Putri Mulya, S.Pd., Ahmad Novranzah, S.E., dan Yuniasari, S.Ikom. Terimakasih selama ini sudah memberikan semangat serta dukungan yang tak henti-hentinya.

10. Sahabat Terkasih Sarah, DIina, Resta, Diah, Suci. Terimakasih selama ini sudah memberikan semangat serta dukungan yanpg tak henti-hentinya.
11. Teman-teman Susahku Nita, Shella, Anti, Lia, Ois, Icad. Terima kasih sudah menghibur dan selalu ada disaat penulis penat mengerjakan skripsi.
12. Teman seperjuangan PGSD angkatan 2015. Terimakasih atas kekeluargaan dan kebersamaan yang telah diberikan, semoga kekeluargaan kita akan terus terjalin sampai kapanpun.
13. Teman-teman KKN/PPL Kelurahan Putihdoh Kecamatan Cukuh Balak , Kabupaten Tanggamus, Lia, Siska, Silvi, Ike, April, Nadya, Eka, Leni, Sapril, . Terimakasih telah menjadi rekan yang baik selam KKN, semoga kekeluargaan kita tetap terjalin.
14. Dan Bagi pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang turut mendukung peneliti menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata, saya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi sedikit harapan semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Bandar Lampung, 14 Agustus 2019

Penulis,

**Rifka Humaida**

## DAFTAR ISI

**Halaman**


**DAFTAR TABEL** ..... vii

**DAFTAR GAMBAR** ..... viii

**DAFTAR LAMPIRAN** ..... ix

**I. PENDAHULUAN** ..... 1

A. Latar Belakang Masalah ..... 1
B. Identifikasi Masalah ..... 7
C. Pembatasan Masalah ..... 8
D. Rumusan Masalah ..... 8
E. Tujuan Penelitian ..... 8
F. Manfaat Penelitian ..... 8

**II. TINJAUAN PUSTAKA** ..... 10

A. Pembelajaran ..... 10
B. Teori Belajar ..... 11
C. Model Pembelajaran ..... 14
D. Model Pembelajaran *Discovery Learning* ..... 18
E. Keterampilan Berpikir Kreatif ..... 24
F. Impelementasi Model *Discovery Learning* ..... 28
G. Penelitian Yang Relevan ..... 30
H. Kerangka Pikir ..... 34
I. Hipotesis Penelitian ..... 36

**III. METODE PENELITIAN** ..... 37

A. Metode dan Desain Penelitian ..... 37
B. Populasi dan Sampel ..... 37
C. Tempat dan Waktu Penelitian ..... 37
D. Variabel Penelitian ..... 39
E. Definisi Variabel ..... 40
F. Teknik Pengumpulan Data ..... 41
G. Instrumen Penelitian ..... 42
H. Uji Instrumen ..... 46
I. Teknik Analisis Data ..... 48

**IV. HASIL DAN PEMBAHASAN** ..... 52

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian ..... 52
B. Hasil Penelitian ..... 54
C. Pengambilan Data Penelitian ..... 56
D. Analisis Data Penelitian ..... 57
E. Uji Persyaratan Analisis ..... 62
F. Pengujian Hipotesis ..... 64
G. Pembahasan ..... 65

**V. SIMPULAN DAN SARAN** ..... 75

A. Simpulan ..... 75
B. Saran ..... 75

**DAFTAR PUSTAKA** ..... 77

**LAMPIRAN** ..... 80

## DAFTAR TABEL

**Tabel** **Halaman**


1. Hasil Observasi 3
2. Data Hasil Obsevasi Aktivitas Berpikir Kreatif ..... 6
3. Langkah-langkah (sintak) Pembelajaran *Discovery Learning* ..... 20
4. Ciri-ciri Berpikir Kreatif ..... 26
5. Indikator Berpikir Kreatif ..... 27
6. Implementasi *Discovery Learning* dan Berpikir Kreatif dalam Pembelajaran ..... 29
7. Populasi Peserta Didik Kelas V SDN 1 Gedong Air ..... 38
8. Kisi-kisi Aktivitas Peserta Didik Model *Discovery Learning* ..... 43
9. Kategori Model *Discovery Learning* ..... 45
10. Penilaian Aktivitas Berpikir Kreatif pada Proses Pembelajaran ..... 45
11. Kategori Keterampilan Berpikir Kreatif ..... 46
12. Klasifikasi Validitas ..... 47
13. Klasifikasi Reabilitas ..... 48
14. Rekapitulasi Aktivitas Model *Discovery Learning* ..... 58
15. Rekapitulasi Aktivitas Berpikir Kreatif ..... 59
16. Distribusi Frekuensi Aktivitas Model *Discovery Learning* ..... 60
17. Distribusi Frekuensi Aktivitas Berpikir Kreatif ..... 62
18. Rekapitulasi Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana ..... 64

## DAFTAR GAMBAR

**Gambar** **Halaman**

1. Kerangka Pikir Penelitian ..... 35
2. Desain Penelitian ..... 37
3. Histogram Nilai Model *Discovery Learning* ..... 61
4. Histogram Nilai Berpikir Kreatif ..... 62

## DAFTAR LAMPIRAN

**Lampiran** **Halaman**


1. Hasil Uji Coba Observasi ..... 80
2. Rekapitulasi Uji Validitas Lembar Observasi ..... 84
3. Rekapitulasi Uji Reabilitas Lembar Observasi ..... 86
4. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik ..... 88
5. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik ..... 102
6. Hasil Uji Normalitas ..... 102
7. Hasil Uji Homogenitas ..... 114
8. Hasil Uji Hipotesis ..... 116
9. Tabel Nilai *Product Moment* ..... 120
10. Tabel Distribusi Chi Kuadrat ..... 121
11. Tabel Uji F ..... 122
12. Tabel Logaritma ..... 123
13. Tabel Kurva Normal 0-Z ..... 124
14. Hasil Observasi ..... 125
15. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik ..... 127
16. Rubrik Penelitian ..... 131
17. Silabus ..... 139
18. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran ..... 143
19. Foto Kegiatan Penelitian ..... 179
20. Surat Izin Penelitian Pendahuluan ..... 181
21. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan ..... 182
22. Surat Izin Penelitian ..... 183
23. Surat Balasan Izin Penelitian ..... 184

# I. PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu hal penting yang mendasari perkembangan kemampuan dan potensi setiap manusia. Hal tersebut sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa:

> Pendidikan adalah 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, sertaketerampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut Munandar (2009: 12) pendidikan berarti menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuannya secara optimal, sehingga ia dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya, sesuai dengan kebutuhan pribadinya dan kebutuhan masyarakat. Pembahasan di atas ini menunjukkan bahwa pendidikan optimal dari kemampuan berfikir kreatif berhubungan erat dengan cara mengajar.

Salah satu pendekatan yang dapat dijadikan alternatif agar peserta didik aktif dan berfikir kreatif dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan pendekatan konstruktivis. Berpikir memecahkan masalah dan menghasilkan sesuatu yang baru adalah kegiatan yang kompleks dan berhubungan erat satu dengan yang lain. Slameto (2003 : 142) mengatakan suatu masalah umumnya

tidak dapat dipecahkan tanpa berpikir, dan banyak masalah memerlukan pemecahan yang baru bagi orang-orang atau kelompok. Sebaliknya, menghasilkan sesuatu (benda-benda, gagasan-gagasan) yang baru bagi seseorang, menciptakan sesuatu, itu mencakup pemecahan masalah.

Tingkatan berpikir yang lebih spesifik salah satunya berpikir kreatif. Berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah, merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan. Munandar (2009 : 43) menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif meliputi empat kriteria, antara lain kelancaran, kelenturan, keaslian dalam berpikir dan elaborasi atau keteperincian dalam mengembangkan gagasan. Kelancaran dalam berpikir merupakan kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan dan jawaban penyelesaian dan suatu masalah yang relevan, arus pemikiran lancar. Kelenturan (fleksibilitas) dalam berpikir kemampuan untuk memberikan jawaban/gagasan yang seragam namun arah pemikiran yang berbeda-beda, mampu mengubah cara atau pendekatan dan dapat melihat masalah dari berbagai sudut pandang tinjauan, keaslian (orisinalitas). Kemampuan melahirkan ungkapan yang baru, unik dan memikirkan cara yang tidak lazim, yang lain dari yang lain, yang diberikan kebanyakan orang. Keterperincian (elaborasi) dalam berpikir merupakan kemampuan untuk memperkaya, mengembangkan menambah suatu gagasan, memperinci detail-detail dan memperluas suatu gagasan.

Peraturan Mentri Pendidikan dan Kebudayan Republik Indonesia Nomor 81 A lampiran IV Tahun 2013 dijelaskan tentang Pedoman Umum Pembelajaran. Peserta didik didorong untuk menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan yang sudah ada dalam ingatannya, dan melakukan pengembangan menjadi informasi atau kemampuan yang sesuai dengan lingkungan dan jaman tempat dan waktu ia hidup. Kurikulum 2013 menganut pandangan dasar bahwa pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari pendidik ke peserta didik. Peserta didik adalah subjek yang memiliki kemampuan untuk secara aktif mencari, mengolah, mengkonstruksi, dan menggunakan pengetahuan. Pembelajaran harus berkenaan dengan kesempatan yang diberikan kepada peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuan dalam proses kognitifnya. Agar benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, peserta didik perlu didorong untuk bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, dan berupaya keras mewujudkan ide-idenya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di empat sekolah dasar yaitu : SDN 1 Segala Mider, SDN 1 Gedong Air, SDN 2 Gedong Air dan SDN 8 Gedong Air mengenai berpikir kreatif peserta didik, peneliti mendapatkan informasi sebagai berikut:

**Tabel 1. Hasil Observasi**

| No. | Nama Sekolah | Hasil Observasi |
|---|---|---|
| 1. | SDN 1 Segala Mider | 1. Sudah melaksanakan kurikulum 2013 sepenuhnya.<br><br>2. Cara berpikir kreatif peserta didik seperti:<br>• Berpikir lancar (peserta didik sebagian besar sudah dapat menghasilkan gagasan yang relevan).<br>• Berpikir lentur (peserta didik sebagian besar sudah dapat menghasilkan gagasan-gagasan yang seragam).<br>• Berpikir orisinil (peserta didik sebagian besar sudah dapat memberkan jawaban yang lain daripada yang lain ).<br>• Berpikir terperinci (elaborasi) (peserta didik sebagian besar sudah dapat memperluas suatu gagasan)<br><br>3. Pendidik belum sepenuhnya menggunakan model pembelajaran saat proses belajar mengajar berlangsung. |
| 2. | SDN 1 Gedong Air | 1. Sudah melaksanakan kurikulum 2013 sepenuhnya.<br><br>2. Cara berfikir kreatif peserta didik seperti :<br>• Berfikir lancar ( peserta didik sebagian kecil yang sudah dapat menghasilkan gagasan-gagasan yang relevan).<br>• Berfikir lentur (peserta didik sebagian kecil yang sudah dapat menghasilkan gagasan-gagasan yang seragam)<br>• Berpikir orisinil (peserta didik sebagian kecil sudah dapat memberkan jawaban yang lain daripada yang lain ).<br>• Berpikir terperinci (elaborasi) (peserta didik sebagian kecil sudah dapat memperluas suatu gagasan)<br><br>3. Pendidik belum menggunakan model pembelajaran saat proses belajara mengajar berlangsung. |
| 3. | SDN 2 Gedong Air | 1. Sudah melaksakan kurikulum 2013 sepenuhnya.<br><br>2. Cara berfikir kreatif peserta didik seperti:<br>• Berfikir lancar (peserta didik sebagian besar sudah dapat menghasilkan gagasan yang relevan).<br>• Berfikir lentur (peserta didik sebagian besar sudah dapat menghasilkan |

| | | |
|---|---|---|
| | | gagasan-gagasan yang seragam).<br>• Berfikir orisinil (peserta didik sebagian besar sudah dapat memberkan jawaban yang lain daripada yang lain ).<br>• Berpikir terperinci (elaborasi) (peserta didik sebagian besar sudah dapat memperluas suatu gagasan)<br><br>3. Pendidik belum sepenuhnya menggunakan model pembelajaran pada saat proses belajar mengajar berlangsung. |
| 4. | SDN 8 Gedong Air | 1. Belum menggunakan kurikulum 2013 sepenuhnya.<br><br>2. Cara berfikir kreatif peserta didik seperti:<br>• Berfikir lancar (peserta didik sebagian kecil sudah dapat menghasilkan gagasan yang relevan).<br>• Berfikir lentur (peserta didik sebagian kecil sudah dapat menghasilkan gagasan-gagasan yang seragam).<br>• Berfikir orisinil (peserta didik sebagian kecil sudah dapat memberikan jawaban yang lain daripada yang lain ).<br>• Berpikir terperinci (elaborasi) (peserta didik sebagian kecil sudah dapat memperluas suatu gagasan)<br><br>3. Pendidik belum sepenuhnya menggunakan model pembelajaran pada saat proses belajar mengajar berlangsung. |

Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di SDN 1 Gedong Air. Tabel di atas menunjukan bahwa berpikir kreatif yang dimiliki peserta didik di SDN 1 Gedong Air sangat beragam yaitu, masih banyak peserta didik yang cara berfikirnya masih belum menghasilkan gagasan-gagasarn yang relevan. Kemudian sebagian besar peserta didik belum dapat memperluas suatu gagasan dalam proses pembelajaran. Rendahnya kemampuan berfikir kreatif diduga karena selama ini pendidik tidak berusaha menggali pengetahuan dan pemahaman peseta didik tentang berfikir kreatif. Hasil observasi di atas pendidik harus meningkatkan berpikir kreatif peserta didik. Meningkatkan

berpikir kreatif peserta didik dengan cara menggunakan model pembelajaran. SDN 1 Gedong Air belum menggunakan model pembelajaran dalam proses pembelajran dengan menggunakan model pembelajaran pendidik dapat meningkatkan cara berpikir peserta didik dalam proses pembelajara.

**Tabel 2. Data Hasil Observasi Aktivitas Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Gedong Air**

| Kelas | Tingkat Keberhasilan | Frekuensi | Nilai (%) | Keterangan |
|---|---|---|---|---|
| V A | ≥80 | 14 | 58,3 | Sangat Kreatif |
| | 60 – 79 | 7 | 25,1 | Kreatif |
| | 50 – 59 | 3 | 16,6 | Cukup Kreatif |
| | < 50 | - | - | Kurang Kreatif |
| Jumlah | | 24 | 100 | |
| V B | ≥ 80 | - | - | Sangat Kreatif |
| | 60-79 | - | - | Kreatif |
| | 50-59 | 11 | 45,8 | Cukup Kratif |
| | <50 | 13 | 54,2 | Kurang Kreatif |
| Jumlah | | 24 | 100 | |

Berdasarkan tabel  di atas, dapat diketahui bahwa aktivitas kelas V B lebih rendah dibandingkan pada kelas V A. Hasil aktivitas di kelas V B memiliki frekuensi tertinggi sebesar 13 dengan tingkat keberhasilan (<50) kategori kurang kreatif dan frekuensi terendah sebesar 11 dengan tingkat keberhasilan (60-79) kategori kreatif. Sedangkan hasil aktivitas di kelas V A memiliki frekuensi tertinggi sebesar 14 dengan tingkat keberhasilan (>80) kategori sangat kreatif, frekuensi 7 dengan tingkat keberhasilan (60-79) kategori kreatif dan frekuensi terendah sebesar 3 dengan tingkat keberhasilan (50-59) kategori cukup kreatif.

Model pembelajaran yang bisa digunakan untuk mengatasi masalah di atas yaitu *dicovery learning. Discovery learning* merupakan model yang

mengarahkan siswa menemukan konsep melalui berbagai informasi atau data yang diperoleh melalui pengamatan atau percobaan. Menurut Sani (2014: 97-98) *discovery learning* adalah metode belajar yang menuntut pendidik lebih kreatif menciptakan situasi yang membuat peserta didik belajar aktif dan menemukan pengetahuan sendiri. Menurut Maharani & Hardini (2017: 552) *discovery learning* adalah proses pembelajaran yang penyampaian materinya tidak utuh, karena model *discovery learning* menuntut peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan menemukan sendiri suatu konsep pembelajaran. Proses pembelajaran peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima penjelasan, tetapi peserta didik yang harus aktif untuk menggali pengetahuanya sendiri, pendidik bukanlah satu-satunya sumber utama dalam menemukan suatu pengetahuan, tetapi pendidik hanya bertindak sebagai mediator dan fasilitator.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik mengadakan penelitian dengan judul "Pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap berpikir kreatif peserta didik kelas V SD Negeri 1 Gedong Air."

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi permasalahan yaitu sebagai berikut.

1. Peserta didik kurang berpikir kreatif dalam proses pembelajaran.
2. Pembelajaran yang dilakukan masih berpusat pada pendidik *(teacher center)*.
3. Pendidik belum menerapkan model pembelajaran.

4. Pendidik belum menggunakan *Discovery Learning* dalam proses pembelajaran.

## C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dan diidentifikasi masalah, peneliti membatasi masalah tentang berpikir kreatif peserta didik dalam model pembelajaran *discovery learning*.

## D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka pembatasan masalah pada penelitian ini yaitu pmasalah berpikir kreatif peserta didik, sehingga didapat rumusan masalah adalah sebagai berikut.

”Apakah model pembelajaran *discovey learning* berpengaruh terhadap aktivitas berpikir kreatif peserta didik di SDN 1 Gedong Air?”

## E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *discovery learnng* terhadap berpikir kreatif peserta didik kelas V SD Negeri 1 Gedong Air.

## F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi:

1. Peserta didik

   Menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik bagi peserta didik.

2. Pendidik

   Memberikan pemahaman kepada pendidik tentang model *discovery learning* untuk diterapkan sesuai dengan kurikulum serta sebagai alternatif pendidik dalam proses belajar dengan menggunakan *Discovery Learning* yang dapat diterapkan untuk meningkatkan berpikir kreatif peserta didik.

3. Kepala Sekolah

   Sebagai bahan refleksi Kepala Sekolah mengenai penerapam model *Discovery Learning.*

4. Penelitian lain

   Sebagai sumber informasi dan tambahan referensi bagi peneliti-peneliti lain yang ingin meneliti lebih mendalam mengenai model pembelajaran *discovery learning.*

# II. TINJAUAN PUSTAKA

## A. Pembelajaran

### 1. Pengertian pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik, baik secara langsung maupun tidak langsung. Pembelajaran menurut Permendikbud Pasal 1 ayat 20 menyebutkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Rusman (2017: 85) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses menciptakan kondisi yang kondusif agar terjadi interaksi komunikasi belajar mengajar antara pendidik, peserta didik, dan komponen pembelajaran lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Sedangkan menurut Suprihatiningrum (2013: 76) menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses yang menggabungkan pekerjaan dengan pengalaman. Apapun yang dikerjakan orang di dunia menjadikan pengalaman baginya. Pengalaman tersebut akan menambah keterampilan, pengetahuan dan pemahaman. Selanjutnya menurut Sanjaya (2008: 102) mengemukakan kata pembelajaran adalah terjemahan dari instruction, yang diasumsikan dapat mempermudah peserta didik mempelajari segala sesuatu melalui berbagai macam media.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas peneliti mengambil kesimpulan bahawa pembelajaran merupakan proses interaksi yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik baik dilakukan secara langsung maupun tidak langsung yang membuat peserta didik belajar. Pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan pendidik untuk membantu peserta didik agar dapat menerima pengetahuan yang diberikan dan membantu memudahkan pembelajaran.

## B. Teori Belajar

### 1. Teori Belajar

Teori belajar merupakan penjelasan bagaimana terjadinya belajar. melalui teori belajar peserta didik dapat memahami segala yang berhubungan dengan aktivitas belajar. Menurut Riyanto (2012: 5–17) teori belajar terdiri dari berbagai aliran sebagai berikut :

1. Aliaran Behavioristik
   Pandangan tentang belajar menurut aliaran behavioristik perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon.
2. Aliran Kognitif
   Merupakan suatu teori belajar yang lebih mementingkan proses belajar itu sendiri.
3. Aliran Humanistik
   Proses belajar yang bermuara pada manusia itu sendiri.
4. Aliaran Sibernetika
   Teori belajar sibernetika adalah teori berkembang yang sejalan dengan perkembangan teknologi.
5. Aliran Konstruktivisme
   Teori belajar Kontruktivisme merupakan suatu teknik pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk membina sendiri secara aktif pengetahuan dengan menggunakan pengetahuan yang telah ada dalam diri mereka masing masing.

Teori belajar secara umum dapat dikelompokkan menjadi empat aliran menurut Suprihatiningrum (2013: 15-34) yaitu:

1. Teori Belajar Behavioristik
   Menurut penganut teori ini, belajar adalah perubahan perilaku yang dapat diamati, diukur, dan dinilai secara konkret. Teori behavioristik hanya menganalisis perilaku yang tampak saja, yang dapat diukur, dilukiskan dan diramalkan.
2. Teori Belajar Konstruktivistik
   Teori konstruktivistik ini menyatakan bahwa peserta didik harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak sesuai.
3. Teori Belajar Humaristik
   Teori humaristik lebih mengedepankan sisi humanis manusia dan tidak menuntut jangka waktu pembelajar mencapai pemahaman yang diingkan. Teori ini lebih menekankan pada isi/materi yang harus dipelajari agar membentuk manusia seutuhnya.
4. Teori Belajar Sibernetik
   Menurut teori ini, belajar adalah pengolahan informasi. Teroi ini mempunyai kesamaan dengan teori kognitif yang mementingkan proses. Namun, teori ini lebih menekankan pada "sistem informasi" yang di proses.

Berkembangnya psikologi dalam pendidikan, maka bersamaan dengan itu bermunculan pula berbgai teori tentang belajar. Setiap periode perkembangan aliran psikologi tersebut bermunculan teori-teori tentang belajar menurut Dalyono (2007: 29-33) sebagai berikut:

1. Teori Belajar Behavioristik
   Teori belajar behavioristik mekemukakan bahwa tingkah laku manusia itu dikendalikan oleh ganjaran *(reward)* atau penguatan *(reinforcement)* dari lingkungan. Pandangan ini berpendapat bahwa tingkah laku peserta didik merupakan reaksi-reaksi terhadap lingkungan mereka pada masa lalu dan masa sekarang.
2. Teori Belajar Kognitif
   Teori Belajar Kognitif tingkah laku seseorang senantiasa didasarkan pada kognisi, yaitu tindakan mengenal atau memikirkan situasi di aman tingkah laku itu terjadi. Dalam situasi belajar, seseorang terlibat langsung dalam situasi itu dalam memperoleh *"insight"* untuk pemecahan masalah.
3. Teori Belajar Humaristik

> Teori Belajar Humaristik tertuju pada masalah bagaimana tiap-tiap individu dipengaruhi dan dibimbing oleh pengalaman mereka sendiri. Aliran humaristik penyusunan dan penyajian materi pelajaran harus sesuai dengan perasaan dan perhatian peserta didik.

Berdasarkan pendapat ahli diatas bahwa dalam penelitian ini menggunakan teori belajar kontruktivistik. Alasan menggunakan teori konstruktivistik karena teori ini peserta didik di berikan kesempatan oleh pendidik untuk menemukan atau menerapkan ide-ide mereka sendiri. Menurut teori belajar konstruktivistik satu prinsip yang paling penting yaitu pendidik hanya sekedar memberikan pengetahuan di dalam benak peserta didik.

**2. Teori Kontruktivistik**

Teori kontruktivistik menyatakan bahwa peserta didik harus menentukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak sesuai lagi. Menurut teori belajar konstruktivistik, satu prinsip yang paling penting dalam psikologi pendidikan adalah pendidik tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada peserta didik. Peserta didik harus membangun sendiri pengetahuan di dalam benaknya. Menurut Trianto (2011: 28) teori kontruktivisme menyatakan bahwa peserta didik harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasibaru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak sesuai lagi.

Pendidik dapat memberikan kemudahan untuk proses ini, dengan memberi kesempatan peserta didik untuk menemukan atau ide-ide mereka sendiri. Menurut Husamah dan Yanur (2013: 54) konsep belajar menurut teori kontruktuvisme yaitu pengertahuan baru dikonstruksi sendiri oleh peserta didik secara aktif berdasarkan pengetahuan yang telah di peroleh sebelumnya. Sedangkan menurut Suprihatiningrum (2013: 22) mengatakan teori kontruktivistik menyatakan bahwa peserta didik harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi komplek, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak lagi sesuai.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa, teori belajar konstruktivisme adalah suatu teori yang didasarkan pada pemberian masalah. Permasalahan yang disajikan berdasarkan skenario yang telah di buat oleh pendidik., kemudian peserta didik bertugas untuk mentransformasikan informasi kompleks yang di sajikan dengan berbagai aturan. Hal ini menjadikan peserta didik untuk dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajar yang di alami.

## C. Model Pembelajaran

### 1. Pengertian model pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu rancangan dalam proses pembelajaran untuk membuat peserta didik menjadi lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Menurut Sutirman (2013: 32) mengemukakan bahwa model pembelajaran sebagai berikut:

> Model pembelajaran adalah rangkaian pendekatan, strategi, metode, tekhnik, dan taktik pembelajaran. Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh pendidik. Dengan kata lain model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai penerapan suatu pendekatan, strategi, metode, dan tekhnik pembelajaran. Dalam dunia pendidikan dikenak berbagai macam model pembelajaran, antara lain: *cooperative Learning, problem based learning, project based learning, work based learning, web based learning,* dan lain – lain.

Sedangkan menurut Trianto (2013: 52) bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Selanjutnya menurut Suprijono (2014: 46) model pembelajaran merupakan adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan proses belajar di kelas maupun tutorial.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas peneliti mengambil kesimpulan bahwa model pembelajaran adalah bentuk suatu gambaran suatu proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan isi materi dimana pendidik dijadikan sebagai penyaji dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

**2. Macam – macam model pembelajaran**

Model pembelajaran adalah contoh pola pembelajaran peserta didik yang didesain, diterapkan, dan dievaluasi secara sistematis oleh pendidik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat banyak model pembelajaran yang berkembang untuk membantu peserta didik berfikir kreatif dan produktif. Bagi pendidik, model-model ini penting dalam

merancang pelaksanaan kurikulum pada peserta didik. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 65 Tahun 2013 tentang standar proses, model pembelajaran yang diutamakan dalam implementasi Kurikulum 2013 adalah model pembelajaran Inkuiri (*Inquiry Leraning*), model pembelajaran discovery (*Discovery Leraning*), model pembelajaran berbasis projek ( *Project Based Leraning*), dan model pembelajaran berbasis masalah (Problem based learning).

Sedangkan menurut Trianto (2014: 41-164) terdapat beberapa model pembelajaran yaitu:

1. Model *project based learning*
2. Model *problem based instruction*
3. Model *inquiry learning*
4. Model *direct learning*
5. Model *cooperative learning*
6. Model *contextual teaching dan learning*
7. Model pembelajaran diskusi kelas

Berikut ini adalah macam-macam model pembelajaran menurut Daryanto (2014: 23-37) :

1. Model Pembelajaran Kooperatif.
   Model pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara berlompok, peserta didik dalam satu kelas dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen terdiri dari empat sampai lima orang. Pembelajaran kooperatif menuntut peserta didik untuk dapat bekerja sama dan dalam kelompok kecil yang kemampuannya berbeda-beda dalam menyelesaikan tugas kelompok.
2. Model Pembelajaran Berbasis Masalah
   Model pembelajaran bebasis masalah merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang konstektual sehingga merangsang peserta didik untuk belajar. Pembelajaran berbasis masalah ini menuntut peserta didik dalam memecahkan masalah dunia nyata dalam proses pembelajaranya. Pembelajaran berbasis masalah akan membuat peserta didik lebih mandiri dalam kemampuan berfikirnya.

3. Pembelajaran Berbasis Proyek
   Pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai media. Pembelajaran berbasis proyek menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengertahuan baru berdasarkan pengalaman dalam beraktifitas secara nyata.

Berdasarkan macam-macam model pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa setiap model pembelajaran memiliki karakteristik masing-masing. Model pembelajaran yang diterapkan harus sesuai dengan situasi dan kebutuhan peserta didik. Oleh sebab itu pendidik harus mampu menyesuaikan model pembelajaran dengan materi yang disampaikan. Model pembelajaran seharusnya membuat peserta didik lebih aktif dan bermakna dalam proses pembelajaran. Peserta didik harus mempu menguasai model pembelajaran yang ingin diterapkan dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Namun dalam kenyataanya masih banyak peserta didik yang belum paham pada materi yang disampaikan oleh pendidik karena kurang nya keterlibatan peserta ddidik dalam proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan peserta didik menjadi pasif dalam menerima pembelajaran.

Peneliti memilih menggunakan model pembelajaran *discovery learning* karena model pembelajaran ini memungkinkan peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran dan meningkatkan berfikir kreatif peserta didik. Model *discovery learning*, diharapkan peserta didik terlibat dalam penyelidikan suatu hubungan, mengumpulkan data, dan menggunakannya untuk menemukan hukum atau prinsip yang berlaku pada kejadian

tersebut. Pembelajaran *discovery learning* mempunyai kaitan intelektual yang jelas dengan pembelajaran berdasarkan masalah.

## D. Model pembelajaran *Discovery Learning*

### 1. Pengertian Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model pembelajaran *discovery learning* merupakan satu model pembelajaran dimana pendidik tidak secara langsung memberikan hasil akhir atau kesimpulan dari materi yang disampaikannya. Menurut Supratiningrum (2016:241 ) pembelajaran *discovery learning* mempunyai kaitan intelektual yang jelas dengan pembelajaran berdsarkan masalah. Pendidik menekankan keterlibatan siswa secara aktif, orientasi induktif lebih ditekankan dari pada deduktif, dan siswa menemukan atau mengonstruksi pengetahuan mereka sendiri.

Pembelajaran *discovery learning*, pendidik mengajukan pertanyaan dan memperolehkan peserta didik untuk menemukan ide dan teori mereka sendiri. Menurut Sund dalam Roestiya ( 2008 : 20 ) *discovery learning* adalah proses mental dimana peserta didik mampu mengasimilasikan suatu konsep atau prinsip.Proses mental tersebut antara lain: mengamati, mencerna, mengerti, menggolong – golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan, dan sebagainya. Sedangkan Model pembelajaran *discovery learning* menurut Bruner dalam Markaban (2009: 9) belajar dengan *discovery* adalah belajar dengan menemukan, dimana seorang peserta didik dihadapkan dengan

suatu masalah atau situasi yang tempaknya ganjil sehingga peserta didik dapat mencari jalan pemecahan.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas peneliti meyimpulkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* adalah proses pembelajaran yang menuntut peserta didik menemukan suatu konsep yang belum di ketahui sebelumnya dengan cara melakukan suatu proses pengamatan dan penelitian dari masalah yang diberikian oleh pendidik yang bertujuan agar peserta didik berperan sebagai subjek belajar terlibat secara aktif dalam pembelajaran kelas.

**2. Langkah-Langkah Model *Discovery Laerning***

Model *discovery learning* membantu peserta didik untuk meningkatkan keterampilan belajar dan tercapainya suatu tujuan belajar sehingga peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang baik. Terdapat langkah – langkah penerapan model *discovery learning* yang harus di perhatikan agar pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ingin di capai. Kurniasih dan Sani (2014: 68-71) langkah – langkah model pembelajaran *discovery learning* yakni :

> 1.Menemukan tujuan pembelajaran, 2. Melakukan identifikasi karakteristik peserta didik (kemampuan awal, minat, gaya belajar, dan sebagainya), 3. Memilih materi pelajaran, 4. Menentukan topik–topik yang harus dipelajari peserta didik secara induktif (dari contoh–contoh generalisasi), 5. Mengembangkan baha – bahan ajar yang berupa contoh– contoh ilustrasi, tugas dan sebagainya untuk di pelajari peserta didik.

Langkah – langkah model pembelajaran *dicovery learning* menurut Suciati dan Prasetyo Irawan dalam Budiningsih (2005: 50) adalah:

1.Menentukan tujuan pembelajaran, 2. Melakuan identifikasi karakteristik siswa (kemampuan awal, minat, gaya belajar dan sebagainya), 3. Memilih materi pelajaran, 4. Menentukan topi – topik yang harus dipelajarai peserta didik secra induktif (dari contoh–contoh generalisasi), 5. Mengembangkan bahan–bahan belajar yang berupa contoh–contoh, ilustrasi, tugas dan sebagainya untuk di pelajari peserta didik, 6. Mengatur topik–topik pelajaran dari yang sederhana ke kompleks, dari yang konkret ke abstrak, atau dari tahap enaktif, ikonik sampai ke simbolik, 7. Melakukan penilaian proses hasil belajar peserta didik.

Sedangkan menurut Mulyasa (2015: 144) dalam mengaplikasikan *Discovery Learning* di kelas, ada beberapa prosedur yang harus di laksanakan dalam proses pembelajaran secara umum sebagai berikut:

1. *Stimulation* ( Stimulasi/Pemberian rangsangan), 2. *Problem Statement* (Pernyataan/Identifikasi masalah), 3. *Data Collection* (Pengumpulan Data), 4. *Data Procesing* (Pengolahan Data), 5. *Verfication* (Pembuktian), 6. *Generalization* (Menarik kesimpulan/Genealisasi).

Berikut merupakan langkah – langkah atau sintak model pembelajaran *Discovery Learning* dalam bentuk tabel menurut Mulyasa (2015: 144).

**Tabel 3. Langkah – langkah (Sintak) Pembelajaran *Discovery Learning***

| Tahap | Aktivitas Pendidik dan Peserta didik |
|---|---|
| Tahap 1 Stimulasi/Pemberian rangsangan | Pada kegiatan ini pendidik memberikan stimulan, dapat berupa bacaan, gambar, dan cerita sesuai dengan materi pembelajaran yang akan dibahas sehingga peserta didik mendapat pengalaman belajar melalui kegiatan membaca, mengamati situasi atau melihat gambar. |
| Tahap 2 Pernyataan/Identifikasi masalah | Pada tahap ini peserta didik diharuskan menemukan permasalahan apa saja yang dihadapi dalam pembelajaran, mereka diberikan pengalaman untuk menanya, mengamati, mencari informasi, dan mencoba merumuskan masalah. |
| Tahap 3 Pengumpulan Data | Pada tahap ini peserta didik diberikan pengalaman mencari dan mengumpulkan data atau informasi yang dapat digunakan untuk menemukan alternatif untuk pemecahan masalah yang dihadapi. Kegiatan ini juga melatih ketelitian, akurasi, dan kejujuran, serta membiasakan peserta didik untuk mencari atau merumuskan berbagai alternatif pemecahan masalah. |
| Tahap 4 Pengolahan Data | Kegiatan mengolah data akan melatih peserta didik untuk mencoba dan mengeksplorasi kemampuan konseptualnya |

| | |
|---|---|
| | untuk di aplikasikan pada kehidupan nyata, sehingga kegiatan ini juga akan melatih keterampilan berpikir logis dan aplikatif. |
| Tahap 5<br>Verifikasi | Tahap ini mengarahkan peserta didik untuk mengecek kebenaran dan keabsahan hasil pengolahan data, melalui berbagai kegiatan, antar lain bertanya kepada teman, berdiskusi, dan mencari berbagai sumber yang relevan, serta mengasosiasikannya, sehingga menjadi suatu kesimpulan. |
| Tahap 6<br>Menarik kesimpulan/ Generalisasi | Pada kegiatan ini peseta didik digiring untuk menggeneralisasikan hasil simpulannya pada suatu kejadian apa permasalahan yang serupa, sehingga kegiatan ini juga dapat melatih pengtahuan metakognisi peserta didik. |

(*Sumber: Mulyasa: 2015: 144*)

Berdasarkan sumber dalam menentukan langkah–langkah (Sintak) *discovery learning*, maka peneliti akan mengemukakan sintak yang di ungkapkan oleh Mulyasa (2015: 144) dalam menyusun langkah pembelajaran model *discovery learning.* Alasannya adalah sintak yang dikemukakan oleh Mulyasa (2015: 144) sederhana, tetapi langkah pemecahan masalah terlihat jelas. Diawali dengan stimulasi/pemberian rangsangan, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengelolahan data, pembuktian, penarikan kesimpulan/generalisasi. Keenam langkah tersebut juga sesuai dengan langkah berpikir secara ilmiah.

### 3. Kelebihan dan Kelemahan Model *Discovery Learning*

#### a. Kelebihan model *Discovery Larning*

Kelebihan Model Pembelajaran *Discovery Learning* merupakan sebagai hasil dari pencapain yang lebih stelah menerapkan model *Discovery Laerning*. Kelebihan model *Discovery Learning* menurut Hosnan (2014: 287) adalah sebagai berikut:

1.Membantu peserta didik untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan–keterampilan dan proses–proses kognitif usaha bagaimana cara belajarnya.

2. Pengetahuan yang diperoleh melalui metode ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan dan transfer. 3. Model pembelajaran ini menginginkan peserta didik berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatannya sendiri. 4. Membantu siswa memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lainnya. 5. Berpusat pada gagasan. Bahkan pendidik pun dapat bertindak sebagai peserta didik, dan sebagai peneliti di dalam situasi diskusi. 6. Peserta didik akan mengerti konsep dasar dan ide–ide lebih baik.
7. Dapat mengembangkan dan kecakapan induvidu.

Menurut Kurniasih (2014: 66) mengungkapkan bahwa keuntungan model *Discovery Learning* sebagai berikut:

1.Pengetahuan yang diperoleh melalaui model ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan, dan transfer.
2.Menimbulkan rasa senang pada peserta didik, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil.
3.Menyebabkan peserta didik mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akalnya dari motivasi sendiri.
4.Membantu peserta didik menghilangkan keraguan–raguan.
5.Mendorong peserta didik berfikir dan merumuskan hipotesis sendiri.

Sedangkan menurut Roestiyah (2008: 20) bahwa kelebihan model *discovery learning* sebagai berikut:

1.Teknik ini mampu membantu peserta didik untuk mengembangkan, perbanyak kesiapan, serta penguasaan keterampilan dalam proses kognitif atau pengenalan peserta didik.
2. Peserta didik memperoleh pengetahuan yang bersifat sangat pribadi/ individual sehingga dapat kokoh/ mendalam tertinggal daalam jiwa pesereta didik. 3. Dapat membangkitkan kegairahan belajar para peserta didik . 4. Teknik ini mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berkembang dan maju sesuai dengan kemampuannya masing–masing. 5. Mampu mengarahkan cara peserta didik belajar, sehingga lebih memiliki inovasi yang kuat untuk belajaar lebih giat. 6. Membantu peserta didik untuk memperkuat dan menambah kepercayaan pada diri sendiri dengan proses penemuan sendiri.7. Strategi itu berpusat pada peserta didik tidak pada pendidik. Pendidik hanya sebagai teman balajar saja, membantu bila di perlukan.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli diatas, peneliti mengambil kesimpulan bahwa kelebihan model *discovery learning* yaitu menguatkan ingatan, memperkuat ingatan sendiri, menghilangkan keraguan–keraguan, dan peserta didik lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

**b. Kelemahan Model *Discovery Learning***

Kelemahan atau hal yang kurang efektif terdapat pada model *discovery learning* ini, menurut Hosnan (2014: 31) mengemukakan bahwa kelemahan model *discovery learning* sebagai berikut:

> 1. Menimbulkan asumsi bahwa ada kesiapan pikiran untuk belajar, bagi peserta didik yang kurang pandai, akan mengalami kesulitan abstrak atau berpikir atau mengungkapkan hubungan antara konsep–konsep, yang tertulis, atau lisan, sehingga pada gilirannya akan menimbulkan frustasi. 2.Tidak efisien waktu untuk mengajar jumlah peserta didik yang banyak, karena membutuhkan waktu yang lama untuk membantu merekan menemukan teori atau pemecahan masalah lainnya. 3.Harapan–harapan yang terkandung dalam model ini dapat buyar berhadapan dengan peserta didik dan guru yang telah terbiasa dengan cara–cara belajar yang lama. 4.Pengajaran *Discovery* lebih cocok untuk mengembangkan pemahaman, sedangkan mengembangkan aspek konsep, ketermapilan, dan emosi secara keseluruhan kurang mendapatkan perhatian.

Kelemahan model *discovery learning* menurut Kurniasih (2014: 66) sebagai berikut:

> 1. Bagi peserta didik yang kurang pandai, akan mengalami kesulitan abstrak atau berfikir atau menungkapkan hubungan antar konsep–konsep. 2.Harapan–harapan yang terkandung dalam model ini dapat buyar berhadapan dengan peserta didik dan pendidik yang telah terbiasa dengan cara–cara belajar yang lama. 3.Tidak menyediakan kesempatan–kesempatan untuk berfikir yang akan ditemukan oleh peserta didik karena telah dipilih terlebih dahulu oleh pendidik.

Kelemahan Model Pembelajaran *discovery learning* menurut Roestiyah (2008:21) mengemukakan:

> 1.Pada peserta didik harus ada kesiapan kematangan mental untuk cara bekaajar. Peserta didik harus berani dan berkeinginan untuk mengetahui keadaan dengan baik. 2.Bila kelas terlalu besar penggunaan teknik ini kurang berhasil. 3.Bagi pendidik dan peserta didik yang sudaah terbiasa dengan perencanaan dan pengajaran tradisional mungkin akaan sangat kecewa bila di ganti dengan teknik penemuan. 4.Dengan teknik ini ada yang berpendapat bahwa proses pengertian saja, kurang memperhaatikaan perkembangan atau pembentukan sikap dan keterampilan baagi peserta didik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti memgambil kesimpulan bahwa kelemahan *discovery learning* yaitu tidak efisiennya waktu yang lama untuk membantu peserta didik menemukan teori serta kesulitan belajar. Cara untuk mengurangi kelemahan model *discovery learning* yaitu diperlukan bantuan pendidik. Bantuan pendidik dapat dimulai dengan mengajukan beberapa pertanyaan dan dengan memberikan informasi tersebut dapat dimuat dalam lembar kerja siswa (LKS) yang telah dipersiapkan pendidik sebelum pembelajaran dimulai.

## E. Keterampilan Berpikir Kreatif

### 1. Pengertian Berpikir Kreatif

Kreatif adalah kemampuan dan sikap individu untuk membuat produk yang baru. Berpikir kreatif kemampuan berdasarkan data atau informasi yang tersedia menemukan kemungkinan banyak jawaban terhadap suatu masalah. Menurut Nickerson dalam Abidin (2016: 173) mengemukakan bahwa berpikir kreatif adalah berpikir secara luas, inovatif inventif,

pemikiran tak terbatas. Menurut Siswono dan Novitasari (2015: 2) berpikir kreatif adalah proses berpikir yang menghasilkan berbagai macam kemungkinan jawaban. Berpikir kreatif tampak jelas dalam upaya penemuan, menuntut fleksibilitas dan bergantung pada keberagaman, sehingga berpikir kreatif menyerupai pemecahan masalah seperti usaha mencapai produksi kreatif. Sedangkan menurut Abidin (2016: 163) menyatakan berfikir kreatif adalah keterampilan berfikir untuk menghasilkan ide-ide baru, ide-ide yang berguna serta ide-ide alternatif yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa berfikir kreatif adalah keterampilan berfikir yang dapat menghasilkan sesuatu baru yang bertsifat inovatif untuk memecahkan masalah. Kreativitas sangat berhubungan dengan melakukan sesuatu. Seseorang yang kreatif adalah seseorang yang berfikir, membuat dan menghasilkan sesuatu inovasi yang baru.

a. Ciri-ciri Berpikir Kreatif

   Pendidik dan peserta didik di kelas selama proses pembelajaran juga dapat melakukan kegiatan berpikir dan berbuat untuk hal-hal yang kreatif. Berikut ini ciri-ciri pendidik dan peserta didik yang kreatif menurut Mulyasa (2015: 76)

**Tabel 4. Ciri-ciri Berpikir Kreatif**

| Ciri peserta didik yang kreatif | Ciri pendidik yang Kreatif |
|---|---|
| 1. Pembelajaran selalu mencari hal-hal yang baru dan diterapkan pada kehidupan sehari-hari. | Membuat alat-alat sederhana. |
| 2. Berinisiatif mengembangkan ilmu yang diterima di sekolah. | Menciptakan suasana pembelajaran diluar kelas. |
| 3. Mengajukan pertanyaan dengan baik. | Menggunakan metode yang tepat dan bervariasi sesuai materi. |
| 4. Melakukan percobaan. | Mengelola kelas secara efektif. |
| 5. Menuliskan kesimpulan | Menyajikan materi secara sistematis. |
| 6. Melaporkan hasil kegiatan. | Memodifikasi bahan agar terlihat baru dikalangan peserta didik. |
| | Melibatkan seluruh peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. |

*Sumber : Mulyasa (2015: 76)*

Berdasarkan ciri di atas dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang kreatif selalu mencari hal-hal yang baru serta mengajukan pertanyaan untuk melakukan percobaan sendiri lalu peserta didik dapat menyimpulkan dan melaporkan hasil kegiatan. Berbeda dengan pendidik yang kreatif dapat membuat media pembelajaran yang bervariasi sesuai materi untuk mengelola kelas secara efektif yang melibatkan seluruh peserta didik untuk berperan aktif dalam pembelajaran.

b. Indikator berpikir kreatif

Agar mengetahui tingkat kekreatifan seseorang, perlu adanya penilaian terhadap kemampuan berpikir kreatif pada orang tersebut. Penilai tersebut harus meliputi empat kriteria dari berpikir kreatif, yaitu kelancaran, kelenturan, keaslian, dan keterperincian dalam

mengemukakan gagasan. Munandar (2009: 192) memberikan uraian untuk mengukur kreativitas peserta didik sebagai berikut:

**Tabel 5. Indikator Berpikir Kreatif**

| No. | Berpikir Kreatif | Indikator |
|---|---|---|
| 1. | Keterampilan Berpikir Lancar | 1. Menghasilkan banyak gagasan/ jawaban yang relevan<br>2. Menghasilkan motivasi belajar<br>3. Arus pemikiran lancar |
| 2. | Keterampilan berpikir lentur (fleksibel) | 1. Menghasilkan gagasan-gagasan yang seragam<br>2. Mampu mengubah cara dan pendekatan<br>3. Arah pemikiran yang berbeda |
| 3. | Keterampilan berfikir orisinil | 1. Memberikan jawaban yang tidak lazim<br>2. Memberikan jawaban yang lain daripada yang lain.<br>3. Memberikan jawaban yang jarang diberikan kebanyakan orang. |
| 4. | Keterampilan berfikir terperinci | 1. Mengembangkan, menambah, memperkaya suatu gagasan.<br>2. Memperinci detail-detail<br>3. Memperluas suatu gagasan |

*Sumber : Munandar (2009 : 192)*

Kemampuan berpikir kreatif meliputi empat kriteria, antara lain kelancaran, kelenturan, keaslian dalam berpikir dan elaborasi atau terperinci dalam mengembangkan gagasan Munandar (2009 : 43). Berpikir kreatif memilik empat komponen yaitu : (1) Keterampilan berpikir lancar, (2) Keterampilan berpikir lentur (fleksibel), (3) Keterampilan berpikir orisinil, (4) Keterampilan berpikir terperinci.

Dari indikator di atas bahwa kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan seorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relative berbeda dengan yang pernah

ada sebelumnya. Sesuatu yang baru disini tidak harus hasil/ciptaan yang benar-benar baru walaupun hasil akhirnya mungkin akan tampak sebagai sesuatu yang baru, tetapi dapat berupa hasil pengembangan atau penggabunggan dua atau lebih konsep-konsep yang sudah ada.

## F. Implementasi Model *Discovery Learning* dalam pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu tindakan belajar peserta didik dan bimbingan pendidik yang bernilai pendidikan. Proses interaksi yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik, baik secara langsung maupun tidak langsung dalam kegiatan membuat peserta didik belajar. Kegiatan pembelajaran melibatkan komponen-komponen yang satu dengan yang lainnya saling terkait dan menunjang dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran yaitu model *discovery learning.*

Model pembelajaran *discovery learning* merupakan sutu model pembelajaran dimana pendidik tidak secara langsung memberikan hasil akhir atau kesimpulan dari materi yang disampaikannya. *Discovery Learning* adalah proses pembelajaran yang menuntut peserta didik menemukan suatu konsep yang belum di ketahui sebelumnya dengan cara melakukan suatu proses pengamatan dan penelitian dari masalah yang diberikan oleh pendidik yang bertujuan agar peserta didik berperan sebagai subjek belajar terlibat secara aktif dalam pembelajaran kelas.

Salah satu kelebihan model *discovery learning* yaitu dapat merangsang perkembangan keterampilan berfikir kreatif peserta didik. Keterampilan

berfikir kreatif memiliki beberapa indikator antara lain keterampilan berfikir lancar, keterampilan berfikir luwes, keterampilan berpikir asli dan keterampilan berpikir terperinci.

**Tabel 6. Implementasi *Discovery Learning* dan Berpikir Kreatif dalam Pembelajaran**

| No. | Sintaks *Discovery Learning* | Aktivitas Peserta Didik | Berpikir Kreatif |
|---|---|---|---|
| 1. | Stimulasi/Pemberian rangsangan | 1. Peserta didik mendapat pengalaman belajar melalui kegiatan membaca, mengamati situasi atau melihat gambar. | Lancar mengemukakan ide mengenai pemecahan suatu masalah. |
| 2. | Pernyataan/Identifikasi Masalah | 2. Peserta didik diberikan pengalaman untuk menanya, mengamati, mencari informasi, dan mencoba merumuskan masalah. | Memberikan pandangan yang berbeda terhadap suatu masalah. |
| 3. | Pengumpulan data | 3. Peserta didik diberikan pengalaman mencari dan mengumpulkan data atau informasi yang dapat digunakan untuk menemukan alternatif untuk pemecahan masalah yang dihadapi. | Memiliki pendapat yang berbeda dengan pendapat temannta saat berdiskusi. |
| 4. | Pengolahan Data | 4. Peserta didik mencoba dan mengeksplorasi kemampuan konseptualnya untuk di aplikasikan pada kehidupan nyata, sehingga kegiatan | Mengajukan pendapat dengan hal-hal yang baru |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | ini juga akan melatih keterampilan berpikir logis dan aplikatif. | |
| 5. | Verifikasi | 5. Peserta didik mengecek kebenaran dan keabsahan hasil pengolahan data, melalui berbagai kegiatan, antar lain bertanya kepada teman, berdiskusi, dan mencari berbagai sumber yang relevan, serta mengasosiasikanny a, sehingga menjadi suatu kesimpulan. | Melakukan langkah-langkah terperinci dalam memecahkan masalah. |
| 6. | Menarik kesimpulan/ Generalisasi | 6. Peseta didik digiring untuk menggeneralisasik an hasil simpulannya pada suatu kejadian apa permasalahan yang serupa, sehingga kegiatan ini juga dapat melatih pengtahuan metakognisi peserta didik. | Mencoba untuk menguji detail-detail dalam melihat arah yang akan ditempuh. |

## G. Penelitian Relevan

1. Hasil penelitian dari Tamurun dkk dalam jurnal Universitas Pendidikan Indonesia Vol.1 No.1 (2016). Penelitian ini bertujuan untuk melihat peningkatan keterampilan berpikir kreatif dengan menggunakan model discovery learning dan model konvensional. Berdasarkan hasil penelitian pembelajaran dengan model discovery learning dan model konvensional mampu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa. Namun

pembelajaran dengan model discovery learning lebih mampu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa.

2. Hasil penelitian dari Muslim dalam jurnal Universitas Siliwangi Tasikmalaya Vol.2 No.1 (2016). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dan menginterpretasi kemampuan berpikir kreatif matematik dengan. model *discovery learning.* Data hasil posttest terdiri dari data kemampuan berpikir kreatif matematik siswa. Data yang diperoleh dari hasil penelitian digunakan untuk menganalisis kontribusi kemampuan berpikir kreatif matematik peserta didik yaitu data hasil postes kemampuan berpikir kreatif matematik peserta didik baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol.
3. Hasil penelitian dari Nurjanah dalam jurnal Universitas Subang Vol.3 No.1 (2017). Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif dengan penerapan model *discovery learning* lebih baik daripada kemampuan berpikir kreatif dengan menggunakan model ekspositori; 2) Untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran matematika dengan penerapan model *discovery learning*. Demikian dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematika siswa yang menggunakan model *discovery learning* lebih tinggi dari pada model ekspositori.
4. Hasil penelitian dari Indiastuti dalam jurnal Pendidikan Matematika JPM RAFA Vol.2, No.1, September 2016. Tujuan dalam penelitian ini menghasilkan perangkat pembelajaran matematika dengan model

Discovery Learning berpendekatan Saintifik untuk meningkatkan berpikir kreatif dan karakter rasa ingin tahu siswa yang valid, praktis, dan efektif.

5. Hasil penelitian dari Rudyanto dalam jurnal IKIP PGRI Madiun Vol. 4 No.1(2014). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran model *discovery learning* dengan pendekatan saintifik bermuatan karakter untuk meningkatkan berpikir kreatif yang valid, praktis, dan efektif. Hasil penelitian menunjukkan, (1) perangkat pembelajaran yang dikembangkan valid. (2) Perangkat pembelajaran dinyatakan praktis. (3) Pembelajaran matematika dinyatakan efektif.
6. Hasil penelitian dari Anugraheni, Indri, dkk dalam jurnal Universitas Kriten Satya Wacana Vol. 32 No. 1 (2018). Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti menunjukkan bahwa model *discovery learning* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa. Namun dari dua penelitian tersebut memiliki beberapa kekurangan sehingga diperbaiki pada penelitian ini. Penelitian ini memiliki keunggulan, yaitu (1) menekankan dua aspek sekaligus, yaitu berpikir kreatif dan hasil belajar; dan (2) penelitian ini menggunakan media yang ada di lingkungan sekitar siswa dan menggunakan permasalahan yang ada di sekitar kehidupan siswa, sehingga penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar.
7. Hasil penelitian dari Sujana, Atep, dkk dalam jurnal Universitas Pendidikan Indonesia Sumedang Vol. 1 No.1 (2016). Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas IV SDN Gudangkopi I Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang pada materi

perubahan wujud benda dengan penerapan model *discovery learning* diperoleh kesimpulan pada perencanaan, pelaksanaan, dan peningkatan hasil belajar siswa. Perencanaan pembelajaran dengan model *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa tentang materi perubahan wujud benda di kelas IV SDN Gudangkopi I, perencanaan pembelajaran dapat dibuat secara optimal sesuai dengan tahapan model *discovery learning*.

8. Hasil penelitian dari Apriadi, Fery, dkk dalam jurnal Universitas Majalengka Vol. 1 No. 2 (2015). Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh peneliti terhadap data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan uji-t menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif awal siswa pada kedua kelas tidak berbeda secara signifikan. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kemampuan awal siswa pada kedua kelas adalah sama. Pada data *pretest* kelas eksperimen maupun control banyak siswa yang termasuk ke dalam kategori berpikir kreatif sangat rendah.
9. Hasil penelitian dari Sridana, Nyoman, dkk dalam jurnal Universitas Mataram Vol.12 No. 1 (2017). Peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam penelitian ini disebabkan penerapan model pembelajaran *discovery* yang merupakan perpaduan antara pendekatan saintifik dengan model pembelajaran *discovery* yang berpotensi mengembangkan kemampuan peserta didik. Menurut Rahmatina [9] peserta didik memiliki tingkat ingin tahu yang besar untuk menyelesaikan masalah, karena berpikir kreatif membuka banyak kemungkinan jawaban yang bisa mereka dapatkan dan menuntut untuk dapat memberikan bentuk atau cara baru dalam menyelesaikan masalah. Hal yang demikian

merupakan suatu yang menantang dan menyenangkan bagi peserta didik untuk mencari tahu jawabannya.

10. Hasil penelitian dari Ellianawati, dkk dalam jurnal internasional Universitas Negeri Semarang Vol. 1 No. 1 (2012). pembahasan dapat ditarik simpulan bahwa penerapan model pembelajaran discovery terbimbing dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini sesuai dengan hasil uji gain ternormalisasi yang menunjukan terjadi peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada siswa yang diajar menggunakan discovery terbimbing, sedangkan peningkatan rata-rata hasil belajar siswa yang diajar menggunakan metode diskusi .

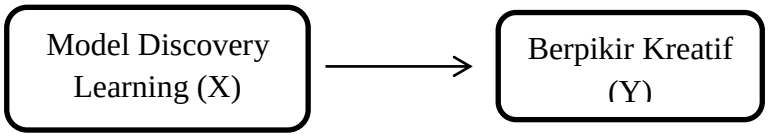
## H. Kerangka Pikir

Model pembelajaran *discovery learning* merupakan salah satu model pembelajaran berbasis penemuan yang mengedepankan proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan nyaman. Model ini menuntut peserta didik menemukan suatu konsep yang belum di ketahui sebelumnya dengan cara melakukan suatu proses pengamatan dan penelitian dari masalah yang diberikian oleh pendidik. Pendidik didalam model *discovery learning* hanya sebagai fasilitator yang bertujuan agar peserta didik berperan sebagai subjek belajar terlibat secara aktif dalam pembelajaran kelas. Pemilihan model pembelajaran yang tepat mendatangkan keefektifan kualitas pembelajaran di kelas dalam hal ini dapat meminimalisir kebosanan peserta didik, menjadikan peserta didik penuh semangat dalam belajar dan kreatif.

Keberhasilan pencapaian kreativitas belajar dalam kelas salah satunya tergantung dari proses penyelenggaraan pembelajaran yang dilakukan. Seorang pendidik

memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap keberhasilaan peserta didik. Oleh sebab itu, kualitas dan keberhasilan pembelajaran sangan dipengaruhi oleh kemampuan dan ketepatan pendidik dalam memilih., menyampaikan, menggunakan berbagai sarana, serta fasilitas ataupun strategi, metode dan model pmeblajaran yang digunakan. Penggunaan model yang tepat akan mempengaruhi keterampilan berpikir kreatif peserta didik dengan menciptakan proses pembelajaran yang kondusif yaitu peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut maka kerangka pikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:




Gambar. 1 Kerangka Fikir Penelitian

Keterangan :

X : Variabel bebas

Y : Variabel Terikat

Pengaruh : ➡

Berdasarkan gambar diatas dapat dijelaskan bahwa model *discovery learning* berpengaruh terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik. Penelitian menggunakan model *discovery learning* sebagai variable independent (X) dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung yang dapat mempengaruhi berpikir kreatif sebagai variable (Y) membuat peserta didik lebih kreatif untuk meningkatkan aktivitas belajar. Semakin sering dilakukan model pembelajaran

ini maka aktivitas peserta didik akan menjadi aktif dan keterampilan berpikir kreatif peserta didik semakin meningkat.

## I. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam kalimat pernyataan setelah peneliti mengemukakan landasan teori dan kerangka fikir (Sugiyono, 2012: 96). Terdapat dua hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu hipotesis kosong (Ho) dan hipotesis alternatif (Ha). Berdasarkan landasan teori di atas dan kerangka pikir, maka hipotesis penelitian yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Ho : Tidak ada pengaruh model *discovery learning* terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Gedong Air.

Ha : Ada pengaruh model *discovery learning* terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Gedong Air.

# III. METODE PENELITIAN

## A. Metode dan Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *eksperimen* dengan jenis *pre-exsperimental design*, desain yang digunakan adalah one-shot case study. Desain ini digunakan untuk meneliti pada satu kelompok dengan pemberian satu kali perlakuan dan pengukuranya dilakukan satu kali. Menurut Sugiono (2015: 110) bentuk *pre-exsperimental design* ada beberaapa macam yaitu *one-shot case study, one-group pretest-postest design, dan intact-group comparison.* Sugiyono (2015: 109) menyatakan bahwa penelitian *pre-eksperimental* design hasilnya merupakan variabel dependen bukan semata-mata dipengaruhi variabel independen.

**Gambar 2. Desain Penelitian**

| Subjek | Treatment | Observasi |
|---|---|---|
| 1 kelompok | X | O |

*Sumber: Sugiyono (2015:110)*

**Keterangan:**
X :*Treatment* atau perlakuan dengan *discovery learning*
O :Observasi setelah diberikan perlakuan

## B. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang

ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan**.** Jadi populasi merupakan keseluruhan objek dan individu yang memiliki karakteristik tertentu. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V A dan V B SD Negeri 1 Gedong Air Tahun pelajaran 2018/2019.

**Tabel 7. Populasi peserta didik kelas V SDN 1 Gedong Air**

| **No.** | **Kelas** | **Jumlah siswa** |
|---|---|---|
| 1. | V A | 24 |
| 2. | V B | 24 |
| Jumlah | | 48 |

**2. Sampel Penelitian.**

Penelitian ini menggunakan teknik sampling purposive. Menurut Sugiyono (2015: 124) sampling purpose adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan. Populasi sebanyak 49 peserta didik, peneliti mengambil kelas V B dengan 25 peserta didik sebagai kelas eksperimen. Pemilihan sampel tersebut didasarkan pada pertimbangan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan dengan pendidik kelas V B menunjukan bahwa berpikir kreatif kelas V B lebih rendah dibandingkan dengan kelas V A. Berdasarkan pertimbangan tersebut maka peneliti menentukan sampel kelas V B sebagai kelas eksperimen.

## C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

   Penelitian ini dilaksanakan di Kelas V SDN 1 Gedong Air Bandar Lampung.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap di kelas V SD Negeri 1 Gedong Air, Bandar Lampung Tahun ajaran 2018/2019.

## D. Variabel Penelitian

1. Variabel Penelitian

   Menurut Sugiyono Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulanya. Penelitin ini terdapat dua variabel, yaitu variabel independen (bebas) dan variabel dependen (terikat).

   a. Variabel Independen

      Variabel Independen atau disebut juga variabel bebas. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen/terikat (Sugiyono, 2015: 61). Penelitian ini variabel bebasnya (X) adalah *discovery learning.*

   b. Variabel Dependen

      Variabel dependen atau sering juga disebut variabel terikat, merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2015: 61). Variabel terikat (Y) adalah aktivitas berpikir kreatif.

## E. Definisi Variabel

### 1. Definisi Konseptual.

Definisi konseptual adalah penarikan batasan yang menjelaskan suatu konsep secara jelas, singkat dan tegas. Definisi konseptual dalam penelitian ini adalah :

a. Model *Discovery Learning* ( X )

*Discovery Learning* merupakan satu model pembelajaran dimana pendidik tidak secara langsung memberikan hasil akhir atau kesimpulan dari materi yang disampaikannya.

b. Berpikir kreatif (Y)

Berpikir kreatif adalah sebuah kebiasaan dari pikiran yang dilatih dengan memperhatikan intuisi, menghidupkan imajinasi, mengungkapkan kemungkinan baru, membuka sudut pandang, dan membangkitkan ide yang tak terduga.

### 2. Definisi Oprasional.

Definisi operasional dalam penelitian ini menunjukan model pembelajaran *discovery learning* terhadap berpikir kreatif peserta didik.

1. Model *Discovery Learning*

*Discovery Learning* merupakan proses pembelajaran yang menuntut peserta didik menemukan suatu konsep yang belum diketahui sebelumnya dengan cara melakukan suatu proses pengamatan dan penelitian dari masalah yang diberikian oleh pendidik yang bertujuan agar peserta didik berperan sebagai subjek belajar terlibat secara aktif

dalam pembelajaran kelas. Beberapa prosedur yang harus dilaksanakan dalam proses pembelajaran secara umum sebagai berikut:

1. *Stimulation* ( Stimulasi/Pemberian rangsangan), 2. *Problem Statement* (Pernyataan/Identifikasi masalah), 3. *Data Collection* (Pengumpulan Data), 4. *Data Procesing* (Pengolahan Data), 5. *Verfication* (Pembuktian), 6. *Generalization* (Menarik kesimpulan/Genealisasi).

2. Berpikir Kreatif

   Berpikir kreatif merupakan keterampilan berpikir yang dapat menghasilkan sesuatu baru yang bersifat inovatif untuk memecahkan masalah dengan memupuk ide atau cara baru untuk menghasilkan suatu pemikiran yang berbeda. Penerapanya dalam kegiatan berpikir kreatif melalui proses belajar mengajar sebagai berikut:

   1. Keterampilan berpikir lancar, 2. Keterampilan berpikir lentur (*fleksibel)*, 3. Keterampilan berpikir orisinil, 4. Keterampilan berpikir terperinci.

## F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yaitu suatu cara yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam sebuah penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini antara lain.

### 1. Observasi

Penelitian ini menggunakan observasi terstruktur. Sugiyono (2015: 205) berpendapat bahwa observasi terstruktur adalah observasi yang telah dirancang secara sistematis tentang apa yang akan diamati, kapan dan dimana tempatnya. Penelitian ini menggunakan pedoman observasi dalam

bentuk checklist. Proses kegiatan peserta didik dibuat dalam daftar penilaian yang sudah dikelompokkan berdasarkan ciri-ciri yang akan dinilai sesuai dengan indikator yang diajarkan dan yang sudah berisi lajur checklist dalam kisi-kisi instrumen penelitian.

Observasi dilaksanakan di SD Negeri 1 Gedong Air meliputi pengamatan terhadap suatu objek yang menggunakan seluruh alat indera. Observasi dilakukan untuk mengadakan pencatatan mengenai aktivitas berpikir kreatif peserta didik dalam belajar mengajar di kelas. Sugiyono (2015: 203) menyatakan bahwa teknik pengumpulan data dengan observasi ini digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.

**2. Dokumentasi**

Teknik pengumpulan data lainnya yang digunakan adalah dokumentasi. Menurut Arikunto (2010: 201) dokumentasi, dari asal katanya dokumen, yang artinya barang-barang tertulis. Teknik dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian seperti catatan, arsip sekolah, perencanaan pembelajaran, dan data pendidik. Selain itu, dokumentasi juga digunakan untuk melihat gambaran proses pelaksanaan penelitian yang dilaksanakan di dalam kelas.

## G. Instrumen Penelitian

**Observasi**

Instrumen non-tes berupa observasi pada penelitian ini untuk mengukur

aktivitas berpikir kreatif peserta didik. Instrumen non-tes yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning.* Sugiyono (2015: 172) menyatakan bahwa bentuk checklist dapat digunakan sebagai pedoman observasi. Jadi penilaian aktivitas peserta didik dilakukan dengan memberikan checklist sesuai dengan aspek yang diamati**.**

**Tabel 8. Kisi-kisi Penilaian Aktivitas Peserta Didik Menggunakan Model *Discovery Learning***

| No. | Sintak Model *Discovery Learning* | Aktivitas Peserta Didik | Teknik Penilaian | Bentuk Penilaian | Instrumen |
|---|---|---|---|---|---|
| 1. | Stimulasi/ Pemberian rangsangan | 1. Peserta didik mendapat pengalaman belajar melalui kegiatan membaca, mengamati situasi atau melihat gambar. | Observasi | *Cheklist* | Rubrik |
| 2. | Pernyataan/ Identifikasi Masalah | 2. Peserta didik bertanya, mengamati, mencari informasi, dan mencoba merumuskan masalah. | Observasi | *Cheklist* | Rubrik |
| 3. | Pengumpulan data | 3. Peserta didik mencari dan mengumpulkan data atau informasi yang dapat digunakan untuk menemukan alternatif untuk pemecahan masalah yang dihadapi. | Observasi | *Cheklist* | Rubrik |
| 4. | Pengolahan Data | 4. Peserta didik mencoba dan mengeksplorasi kemampuan konseptualnya untuk di aplikasikan pada kehidupan nyata, sehingga kegiatan ini juga akan melatih keterampilan berpikir logis dan | Observasi | *Cheklist* | Rubrik |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | aplikatif. | | | |
| 5. | Verifikasi | 5. Peserta didik mengecek kebenaran dan keabsahan hasil pengolahan data, melalui berbagai kegiatan, antar lain bertanya kepada teman, berdiskusi, dan mencari berbagai sumber yang relevan, serta mengasosiasikannya , sehingga menjadi suatu kesimpulan. | Observasi | *Cheklist* | Rubrik |
| 6. | Menarik kesimpulan/ Generalisasi | 6. Peseta didik digiring untuk menggeneralisasikan hasil simpulannya pada suatu kejadian apa permasalahan yang serupa, sehingga kegiatan ini juga dapat melatih pengtahuan metakognisi peserta didik. | Observasi | *Cheklist* | Rubrik |

Analisis data dalam penelitian ini untuk mengetahui aktivitas pembelajaran *discovery learning* pada kelas eksperimen. Adapun lembar observasi aktivitas peserta didik dengan model *discovery learning* selama proses pembelajaran . Skor aktivitas belajar peserta didik diperoleh dengan rumus :

$$NP = \frac{\mathrm{R}}{\mathrm{SM}} \text{ x } 100\%$$

Keterangan :

NP = nilai % yang dicari/diharapkan
R = skor mentah yang diperoleh peserta didik.
SM = skor maksimun ideal dari aspek yang bersabgkutan.
100 = bilangan genap.
*(Purwanto, 2008: 102)*

**Tabel 9. Kategori Model *Discovery Learning***

| Tingkat Keberhasilan | Keterangan |
|---|---|
| ≥80% | Sangat Aktif |
| 60%-79% | Aktif |
| 50%-59% | Cukup Aktif |
| <50% | Kurang Aktif |

**Tabel 10. Penilaian Aktivitas Berpikir Kreatif pada Proses Pembelajaran**

| No. | Aspek Berpikir Kreatif | Indikator | Teknik Penilaian | Bentuk Penilaian | Instrumen |
|---|---|---|---|---|---|
| 1. | Bepikir Lancar | 1. Mengajukan pertanyaan mengenai permasalahan.<br>2. Lancar dalam mengemukakan ide pada saat diskusi kelompok. | Observasi | *Checklist* | Rubrik |
| 2. | Bepikir Luwes | 3. Memberikan pandangan yang berbeda dari kelompok lain.<br>4. Memiliki pendapat yang berbeda dengan pendapat temannya pada saat diskusi. | Observasi | *Checklist* | Rubrik |
| 3. | Berpikir Asli | 5. Memikirkan cara-cara baru dan bekerja untuk menyelesaikannya<br>6. Mengajukan pendapat dengan hal-hal yang baru. | Observasi | *Checklist* | Rubrik |
| 4. | Berpikir Merinci | 7. Melakukan langkah-langkah terperinci dalam pratikum.<br>8. Mencoba untuk menguji detail-detail dalam melihat arah yang akan ditempuh saat praktikum. | Observasi | *Checklist* | Rubrik |

**Tabel 11. Kategori Keterampilan Berpikir Kreatif**

| Tingkat Keberhasilan | Keterangan |
|---|---|
| ≥80% | Sangat Kreatif |
| 60%-79% | Kreatif |
| 50%-59% | Cukup Kreatif |
| <50% | Kurang Kreatif |

## H. Uji Instrumen

Instrumen adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data.

### 1. Uji Validitas Lembar Observasi

Uji validitas instrumen digunakan untuk mengetahui apakah alat ukur yang digunakan dalam mendapatkan data valid atau tidak. Menurut Arikunto (2010: 211) validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukan tingkat-tingkat kevalidan atau kesalahan suatu instrumen. Pengujian validitas instrument yang digunakan pada penelitian ini menggunakan pengujian validitas konstruksi (*contruct validity*).

Pengujian validitas tes menggunakan korelasi *Product Moment* yang dikemukakan oleh Pearson, dengan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :
$r_{xy}$ ; Koefisien korelasi antar variable X dan variable Y
N : Jumlah sampel
$\sum Y$ : Jumlah skor model *project based learning*
$\sum X$ : Jumlah skor sikap sosial
$\sum Y^2$ : Total kuadrat model *project based learning*
$\sum X^2$ : Total kuadrat skor sikap sosial
$\sum XY$ : Jumlah perkalian item skor dan jumlah item skor yang benar
(Arikunto, 2010: 72)

Dengan Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0{,}05$ dengan df= N-2 maka alat tersebut dinyatakan valid, dan apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut tidak valid.

**Tabel 12. Klasifikasi Validitas**

| Koefisien Korelasi | Kategori |
|---|---|
| Antara 0,800 sampai 1,00 | Sangat Tinggi |
| Antara 0,600 sampai 0,800 | Tinggi |
| Antara 0,400 sampai 0,600 | Cukup |
| Antara 0,200 sampai 0,400 | Rendah |
| Antara 0,00 sampai 0,200 | Sangat Rendah |

*Sumber : Arikunto, (2010: 75)*

**2. Uji Reliabilitas**

Instrumen yang dikatakan reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Arikunto (2010: 221) reliabilitas menunjukan pada suatu pengertian bahwa sesuatu intrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah baik. Instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang reabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga.

Uji realibilitas instrumen hasil belajar dilakukan dengan metode *Cronbach Alpha*. Rumus *Alpha* dalam Arikunto (2010: 109) adalah

$$r_{11} = \left[\frac{n}{(n-1)}\right]\left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_1^2}\right]$$

Keterangan :
$r_{11}$ : Koefisien Reliabilitas
n : Banyaknya butir soal
$\sum \sigma_b^2$ : Jumlah Varians butir soal
$\sigma_1^2$ : Varians Total
Proses pengolahan data reliabilitas menggunakan program Microsoft Office Excel dengan Klasifikasi :

**Tabel 13. Klasifikasi Reliabilitas**

| Koefisien r | Reliabilitas |
|---|---|
| 0,80-1,00 | Sangat kuat |
| 0,60-0,79 | Kuat |
| 0,40-0,59 | Sedang |
| 0,20-0,39 | Rendah |
| 0,00-0,19 | Sangat Rendah |

*Sumber : Sugiyono (2015 : 257)*

## I. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses pengaturan urutan data, mengorganisasikan kedalam suatu pola kategori dan satuan uraian dasar. Sebelum melakukan uji hipotesis maka terlebih dahulu melakukan uji prasyarat yaitu:

### 1. Uji Persyaratan Analisis Data

#### a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang berasal dari kedua kelas berupa nilai hasil belajar berasal dari polulasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data menggunakan rumus *Chi-kuadrat* ($X^2$), menurut Sugiyono (2015: 241) yaitu :

$$X^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

X² : Chi-kuadrat / normalitas sampel
Fo : Frekuensi yang diobservasi
Fh : Frekuensi yang diharapkan

Kriteria pengujian apabila $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$ dengan α = 0,05 berdistribusi normal, dan sebaliknya apabila $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$ maka tidak berdistribusi normal.

**b. Uji Homogenitas**

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah hubungan dua variabel X dengan variabel Y homogen atau tidak. Analisis ini dilakukan untuk memastikan apakah asumsi homogenitas pada masing-masing kategori data sudah terpenuhi atau belum. Apabila asumsi homogenitasnya terbukti maka peneliti dapat melakukan pada tahap analisis data lanjutan. Hipotesis yang digunakan dalam uji homogenitas adalah:

Ha= varians pada tiap kelompok sama (homogen).

Ho = variansi pada tiap kelompok tidak sama (tidak homogen).

Uji homogenitas dilakukan dengan rumus uji F sebagai berikut.

$$F = \frac{Varians\ Terbesar}{Varians\ Terkecil}$$

Harga $F_{hitung}$ tersebut kemudian dikonsultasikan dengan $F_{tabel}$ untuk di uji signifikansinya dengan taraf signifikansi yaitu 0,05 selanjutnya bandingkan $F_{hitung}$ dengan $F_{tabel}$ dengan ketentuan:

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka Ho diterima, artinya varians kedua kelompok data tersebut adalah homogen.

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka Ho ditolak, artinya varians kedua kelompok data tersebut tidak homogen.

**2. Uji Hipotesis**

**a. Uji Regresi Linear Sedehana**

Regresi Linear Sedehana adalah regresi yang memiliki satu variabel Independen (X) dan Variabel dependen (Y). Analisis regresi Sederhana ini bertujuan untuk menguji pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y .

Alasan Penelitian menggunakan uji regresi linier sederhana guna menguji ada tidaknya pengaruh sikap sosial terhadap hasil belajar peserta didik , maka digunakan analisis regresi linear sederhana untuk menguji hipotesis. Menurut Siregar (2013: 379) rumus regresi linier sederhana, yaitu:

$$\boldsymbol{Y' = \alpha + bX}$$

Keterangan:
Y′ : Variabel terikat
X : Variabel bebas
a dan b : Konstanta

Hipotesis yang akan di uji pada penelitian ini sebagai berikut:

Ha : Ada pengaruh model *discovery learning* terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Gedong Air.

Ho : Tidak ada pengaruh model *discovery learning* terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Gedong Air.

# V. SIMPULAN DAN SARAN

## A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa: Ada pengaruh model *discovery learning* terhadap aktivitas berpikir kreatif peserta didik pada tema 8 subtema 3 kelas V SD Negeri 1 Gedong Air.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan saran-saran untuk meningkatkan aktivitas berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran di kelas V, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik

   Peserta didik disarankan memperbanyak pengalaman belajar yang di dapat dari lingkungan sekitar, serta memotivasi dirinya sendiri untuk giat dalam belajar di sekolah maupun belajar di rumah.

2. Bagi Pendidik

   a. Pendidik disarankan memilih model pembelajaran yang tidak berpusat pada pendidik melainkan berpusat pada peserta didik. Pemilihan model pembelajaran harus menjadikan peserta didik menjadi lebih aktif sehingga tercipta pembelajaran yang lebih optimal dan aktivitas berpikir kreatif pada pembelajaran tersebut dapat meningkat.

b. Model *discovery learning* dapat menjadi alternative model pembelajaran pada materi-materi yang membutuhkan proses pemecahan masalah.

3. Bagi kepala sekolah

   Kepala sekolah disarankan memberikan fasilitas yang mendukung bagi pihak pendidik untuk menggunakan model *discovery learning* dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik lebih terbiasa mengkaji permasalahan dalam disiplin ilmu yang beragam.

4. Bagi peneliti lain

   Bagi peneliti lain atau berikutnya yang akan melakukan penelitian di bidang ini, disarankan penelitian ini dapat menjadi gambaran, informasi dan masukan tentang pengaruh penggunaan model *discovery learning* terhadap aktivitas berpikir kreatif peserta didik pada tema 8 subtema 3 kelas V SD Negeri 1 Gedong Air.

# DAFTAR PUSTAKA


Anugraheni, Indri, dkk. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran*. 32 : 69-77

Apriadi, Fery, dkk. 2015. Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Jurnal Cakrawala Pendas*. 12 : 66-71.

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian (suatu pendekatan praktik).* PT Rineka Cipta, Jakarta.

Abidin,Yunus.2016. *Repitalisasi Penelitian Pembelajaran dalam Konteks Pendidikan Multiliterasi abad 21*. PT Refika Aditama, Bandung.

Budiningsih, Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta, Jakarta.

Dalyono. 2007. *Psikologi Pendidikan, Rineka Cipta*, Jakarta.

Daryanto. 2014. *Pendekatan Pembelajaran Sainstifik Kurikulum 2013*. Gafa Media, Yogyakarta.

Ellianawati, dkk. 2012. Penerapan Model *Discovery Learning* Terbimbing Pada Pembelajaran Fisika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Jurnal Internasional Unnes Physics Education Journal*. 1 : 3-14.

Husamah, Yanur Setyaningrum. 2013. *Desain Pembelajaran Berbasis Pencapaian Kompetensi*. Prestasi Pustakarya, Jakarta.

Hosnan. 2014. *Pendekatan Sainstifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Ghalia Indonesia, Bogor.

Indiastuti, Florentina. 2016. Pengembangan Perangkat Model Discovery Learning Berpendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif dan Rasa Ingin Tahu. *Jurnal Pendidikan*. 2: 41-55

Kenmendikbud. 2013. Permendikbud Nomor 81A Tahun 2013 tentang *Implementasi Kurikulum Pedoman Umum Pembelajaran*. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan RI, Jakarta.

Kenmendikbud. 2013. Permendikbud Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan RI, Jakarta.

Kurniasih, Imas. 2014. *Sukses Mengimplementasikan Kurikulum* 2013. Kata Pena, Surabaya.

Markaban. 2009. *Model Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Penemuan terbimbing*. Prosiding Penataran. PPPGM., Yogyakarta.

Mulyasa. 2015. *Guru dalam Implementasi Kurikulum 2013*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.

Muslim, Siska Ryane. 2016. Kontribusi Penggunaan Model Discovery Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Peserta Didik. *Jurnal Penelitian*. 2: 67-74.

Nurjanah, Dede Siti. 2017. Penerapan Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Mts. *Jurnal Penelitian*. 3: 57-69.

Purwanto. 2008. *Prinsip-prisip dan Teknik Evaluasi Pengajaran.* Pustaka Pelajar,Yogyaakarta .

Roestiyah. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Renika Cipta, Jakarta.

Riyanto, Yatim, H. 2012. *Pradikma Baru Pembelajaran Sebagai Refrensi Berkualitas.* Kencana Prenada Nedia Group, Jakarta.

Rudyanto, Erik, Hendra. 2014. Model Discovery Learning dengan Pendekatan Sainstifik Bermuataan Karakter Untuk Meningkatkan Kemampuaan Berfikir Kreatif. *Jurnal Pendidikan*. 4:41-48.

Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.* PT Kharisma Putra Utama, Jakarta.

Sanjaya,Wina. 2008. *Kurikulum Pembelajaran: Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Stuan Pendidikan (KTSP). Kencana* Prenada Media Group, Jakarta.

Sridana, Nyoman, dkk. 2017. Pengaruh Penerapan Pendekatan Saintifik Menggunakan Model Pembelajaran Discovery dan Kooperatif

Tipe Stad Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Sdn 13 Ampenan. *Jurnal Pijar MIPA*. 12 : 114-128.

Sujana, Atep, dkk. 2016. Penerapan Model *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perubahan Wujud Benda. *Jurnal Pena Ilmiah*. 1 : 371-381

Suryanto,Adi. 2009. *Evaluasi Pembelajaran di SD*. Universitas Terbuka, Jakarta.

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor – faktor yang Mempengaruhi*. PT Rineka Cipta, Jakarta.

Sudjana. 2009. *Metode Statistika.* PT Tarsito, Bandung.

Sutirman. 2013. *Media dan Model – model Pembelajaran Inovatif*. Graha Ilmu, Yogyakarta.

Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi. Arus media*, Yogyakarta.

Suprijono, Agus. 2013. *Coeperative Learning*. Pustaka Belajar, Yogyakarta.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendidikan Kuantitatif,kualitatif,dan R&D).* Alfabeta, Bandung.

Tamurun,Gusrayan,Jayadinata. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Sifat-Sifat Cahaya. *Jurnal Penelitian*. 1: 101-110.

Trianto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Pada Usia Dini TK/RA Dan Anak Usia Dini Kelas Awal SD/MI. Kencana*, Jakarta.