

**PENGARUH MODEL *GUIDED DISCOVERY LEARNING* DENGAN  
MEDIA REALIA DAN GAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN  
BERPIKIR KREATIF POKOK BAHASAN IPA PADA  
PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**ELSA APRILIASARI  
NPM 1913053008**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2023**

## ABSTRAK

### PENGARUH MODEL *GUIDED DISCOVERY LEARNING* DENGAN MEDIA REALIA DAN GAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF POKOK BAHASAN IPA PADA PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR

Oleh

Elsa Apriliasari

Masalah pada penelitian ini adalah masih rendahnya kemampuan berpikir kreatif IPA peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Metro Timur. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis (1) pengaruh model *guided discovery learning* dengan media realia terhadap kemampuan berpikir kreatif pokok bahasan IPA pada peserta didik kelas IV sekolah dasar, (2) pengaruh model *guided discovery learning* dengan media gambar terhadap kemampuan berpikir kreatif pokok bahasan IPA pada peserta didik kelas IV sekolah dasar, (3) perbedaan pengaruh model *guided discovery learning* dengan media realia dan gambar terhadap kemampuan berpikir kreatif pokok bahasan IPA pada peserta didik kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode *quasi eksperimen* dengan desain penelitian *non equivalent kontrol group design*. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Metro Timur dengan jumlah 54 peserta didik. Penentuan sampel penelitian menggunakan teknik sampel jenuh. Teknik pengumpulan data menggunakan tes uraian dan studi dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan (1) terdapat pengaruh yang signifikan model *guided discovery learning* dengan media realia terhadap kemampuan berpikir kreatif pokok bahasan IPA pada peserta didik kelas IV sekolah dasar, (2) terdapat pengaruh yang signifikan model *guided discovery learning* dengan media gambar terhadap kemampuan berpikir kreatif pokok bahasan IPA pada peserta didik kelas IV sekolah dasar, (3) terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan model *guided discovery learning* dengan media realia dan gambar terhadap kemampuan berpikir kreatif pokok bahasan IPA pada peserta didik kelas IV sekolah dasar.

**Kata Kunci:** kemampuan berpikir kreatif, *guided discovery learning*, media realia, gambar, IPA.

## **ABSTRACT**

### **THE EFFECT OF GUIDED DISCOVERY LEARNING MODEL WITH REALIA MEDIA AND IMAGES ON ABILITY THINKING CREATIVE SUBJECT OF SCIENCE IN ELEMENTARY SCHOOL CLASS IV STUDENTS**

**By**

**Elsa Apriliasari**

*The problem in this study is the low ability to think creatively in science for fourth graders of SD Negeri 4 Metro Timur. This study aims to analyze (1) the effect of the guided discovery learning model using realia media on the ability to think creatively on the subject of science in grade IV elementary school students, (2) the effect of the guided discovery learning model using media images on the ability to think creatively on the subject of science in fourth grade elementary school students, (3) differences in the influence of the guided discovery learning model with realia media and images on creative thinking skills on science subjects in fourth grade elementary school students. This study used a quasi-experimental method with a non-equivalent kontrol group design. The research population was all fourth grade students at SD Negeri 4 Metro Timur with a total of 54 students. Completion of the research sample using a saturated sample technique. Data collection techniques using test descriptions and documentation study. The results of the study show (1) there is a significant influence of the guided discovery learning model with realia media on the ability to think creatively on the subject of science in class IV elementary school students, (2) there is a significant influence of the guided discovery learning model with media images on the ability to think creatively on the subject of science in class IV elementary school students, (3) There is a significant difference in the influence of the guided discovery learning model with realia media and pictures on the ability to think creatively on the subject of science in class IV elementary school students.*

**Keywords:** *creative thinking ability, guided discovery learning, realia media, pictures, science.*

**PENGARUH MODEL *GUIDED DISCOVERY LEARNING* DENGAN  
MEDIA REALIA DAN GAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN  
BERPIKIR KREATIF POKOK BAHASAN IPA PADA  
PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Oleh

**ELSA APRILIASARI**

Skripsi

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

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2023**

Judul Skripsi

**: PENGARUH MODEL *GUIDED DISCOVERY LEARNING* DENGAN MEDIA REALIA DAN GAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF POKOK BAHASAN IPA PADA PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Nama Mahasiswa

**: *Elsa Apriliasari***

No. Pokok Mahasiswa

**: 1913053008**

Program Studi

**: S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Jurusan

**: Ilmu Pendidikan**

Fakultas

**: Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

**Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd.**  
NIP 19640914 198712 2 001

**Nindy Profithasari, S.Pd., M.Pd.**  
NIK 232111920824201

**2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan**

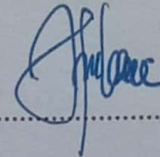
**Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag, M.Si.**  
NIP 19741220 200912 1 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

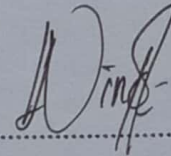
Ketua

: Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd.



Sekretaris

: Nindy Profithasari, S.Pd., M.Pd.



Penguji Utama

: Hasan Hariri, S.Pd., MBA, Ph.D.



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.

NIP 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 08 Juni 2023



## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Elsa Apriliasari  
NPM : 1913053008  
Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Guided Discovery Learning* dengan Media Realia dan Gambar terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pokok Bahasan IPA pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 08 Juni 2023

Yang Membuat Pernyataan,



Elsa Apriliasari

NPM 1913053008

## RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Elsa Apriliasari, lahir di Desa Negeri Agung Jaya Kecamatan Buay Pemuka Peliung Kabupaten OKU Timur Provinsi Sumatera Selatan, pada tanggal 27 April 2001. Peneliti merupakan anak pertama dari dua bersaudara pasangan Bapak Jiarto dengan Ibu Tukirah.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri 1 Wayhandak Kecamatan Buay Pemuka Peliung Kabupaten OKU Timur lulus pada tahun 2013.
2. SMP Negeri 3 Buay Pemuka Peliung Kecamatan Buay Pemuka Peliung Kabupaten OKU Timur lulus pada tahun 2016.
3. SMA Negeri 1 Martapura Kecamatan Martapura Kabupaten OKU Timur lulus pada tahun 2019.

Pada tahun 2019 peneliti terdaftar sebagai Mahasiswa S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN).



## **MOTTO**

“Maka Sesungguhnya Bersama Kesulitan Itu Ada Kemudahan”

(Q.S Al-Insyirah: 5)

“Berhentilah menangisi kekurangan dan luangkan waktu sejenak untuk  
mensyukuri kelebihanmu”

(Penulis)

## **PERSEMBAHAN**

### **Bismillahirrahmanirrahim**

Puji syukur atas nikmat dan karunia yang telah Allah SWT, berikan sehingga karya ini dapat terselesaikan. Karya tulis ini kupersembahkan untuk:

**Bapakku Jiarto dan Ibuku Tukirah**, yang telah senantiasa mendidik, memberikan kasih sayang yang tulus kepadaku, bekerja keras demi kebahagiaan anak-anaknya, dan selalu mendoakan kebaikan untuk kesuksesanku, selalu berjuang tak kenal lelah dan memberikan motivasi serta dukungan yang luar biasa. Terima kasih Bapakku dan Ibuku.

**Adikku Evi Aprenawati**, yang selalu memberikan semangat, dukungan dan mengingatkanku untuk terus menyelesaikan kewajibanku.

Almamater tercinta “**Universitas Lampung**”

## SANWACANA

Puji syukur ke hadirat Allah SWT, yang telah memberikan segala limpahan rahmat, taufik dan hidayahnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Guided Discovery Learning* dengan Media Realia dan Gambar terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pokok Bahasan IPA pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar”, sebagai syarat meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Dengan kerendahan hati yang tulus peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.IPM., Rektor Universitas Lampung yang telah berkontribusi membangun Universitas Lampung dan telah memberikan izin serta memfasilitasi mahasiswa dalam penyusunan skripsi.
2. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., Dekan FKIP Universitas Lampung yang telah memfasilitasi dan mendukung mahasiswa menyelesaikan skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag, M,Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan sumbangsih untuk kemajuan program studi PGSD.
4. Drs. Rapani, M.Pd., Ketua Program Studi PGSD FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan bimbingan, saran dan membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna menyelesaikan skripsi ini.
5. Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd., selaku dosen pembimbing pertama yang senantiasa meluangkan waktunya memberikan bimbingan, nasihat, arahan serta saran yang luar biasa kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

6. Nindy Profithasari, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing kedua yang senantiasa meluangkan waktunya memberikan bimbingan, nasihat, arahan serta saran yang luar biasa kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Hasan Hariri, S.Pd., MBA, Ph.D., selaku dosen pembahas yang telah memberikan saran dan masukan serta gagasan yang luar biasa sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
8. Drs. Supriyadi, M.Pd., selaku dosen pembimbing akademik yang telah senantiasa memberikan bimbingan dan arahan terhadap skripsi ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
9. Dosen dan Staf karyawan S-1 PGSD Kampus B Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu peneliti selama penyusunan skripsi ini.
10. Yasirrudin, S.Pd.I., selaku Kepala Sekolah SD Negeri 4 Metro Timur yang telah memberikan izin dan membantu peneliti dalam menyelesaikan penusunan skripsi ini.
11. Yunita Rosalina, S.Pd. SD., dan Maulida Raufika, S.Pd., selaku wali kelas IV A dan IV B SD Negeri 4 Metro Timur yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
12. Peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Metro Timur yang telah berpartisipasi aktif sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.
13. Rekan-rekan mahasiswa S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung angkata 2019, terima kasih atas bantuan, dukungan dan motivasi selama ini.
14. Terima kasih kepada Eri Wahyudi yang selalu memotivasi, mendukung, menjadi pendengar setiaku, serta memberikan semangat dalam penyusunan skripsi ini.
15. Terima kasih kepada Lusiana Dewi, Lisna Agusta, dan Ajeng Diana Putri karena kalian telah memberikan bantuan, motivasi nasihat, dan semangat dikala susah maupun senang.

16. Tim sukses “Real Skripsweet” Andaru, Rizki, Wahyuni, Aesti, dan Vivi terima kasih karena kalian telah memberikan bantuan, motivasi nasihat, dan semangat dikala susah maupun senang.
17. Almamater tercinta “Universitas Lampung”
18. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Akhir kata, semoga Allah SWT melindungi dan membalas semua kebaikan yang sudah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan namun semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca. Amin.

Metro, 08 Juni 2023

Peneliti



Elsa Apriliasari

NPM 1913053008

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	x
<b>I. PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Batasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Manfaat Penelitian .....	8
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	10
A. Belajar dan Pembelajaran .....	10
1. Pengertian Belajar.....	10
2. Teori Belajar .....	11
3. Tujuan Belajar .....	13
4. Pengertian Pembelajaran .....	13
B. Model Pembelajaran .....	14
1. Pengertian Model Pembelajaran .....	14
2. Model <i>Guided Discovery Learning</i> .....	15
3. Langkah-langkah Model <i>Guided Discovery Learning</i> .....	16
4. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Guided Discovery Learning</i> .....	19
C. Media Pembelajaran .....	21
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	21
2. Manfaat Media Pembelajaran .....	22
3. Jenis-jenis Media Pembelajaran .....	24
4. Media Gambar .....	26
5. Media Realia.....	28
D. Kemampuan Berpikir Kreatif .....	32
1. Pengertian Berpikir Kreatif .....	32
2. Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif .....	33
3. Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif .....	35
E. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) .....	36

1. Pengertian IPA.....	36
2. Pembelajaran IPA SD.....	37
3. Tujuan Pembelajaran IPA SD.....	38
F. Penelitian Relevan.....	40
G. Kerangka Pikir Penelitian.....	46
H. Hipotesis.....	48
<b>III. METODE PENELITIAN.....</b>	<b>49</b>
A. Jenis Penelitian.....	49
B. Prosedur Penelitian.....	51
C. <i>Setting</i> Penelitian.....	52
D. Populasi dan Sampel Penelitian.....	52
1. Populasi Penelitian.....	52
2. Sampel Penelitian.....	52
E. Variabel Penelitian.....	53
F. Definisi Konseptual dan Operasional.....	54
1. Definisi Konseptual Variabel.....	54
2. Definisi Operasional Variabel.....	55
G. Teknik Pengumpulan Data.....	56
1. Tes.....	56
2. Dokumentasi.....	57
H. Instrumen Penelitian.....	57
1. Jenis Instrumen.....	57
2. Uji Coba Instrumen.....	58
3. Uji Persyaratan Instrumen.....	58
a. Uji Validitas.....	58
b. Uji Realibilitas.....	60
c. Taraf Kesukaran.....	62
d. Daya Beda Soal.....	63
I. Teknik Analisis Data.....	64
1. Uji Normalitas.....	64
2. Uji Homogenitas.....	65
3. Uji Hipotesis.....	65
<b>IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>68</b>
A. Pelaksanaan Penelitian.....	68
B. Pengambilan Data Penelitian.....	68
C. Hasil Analisis Data.....	69
1. Data Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas Eksperimen.....	69
2. Data Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas Kontrol.....	73
D. Uji Prasyarat Analisis Data.....	77
1. Uji Normalitas.....	77
2. Uji Homogenitas.....	78
E. Hasil Uji Hipotesis.....	78
1. Uji Hipotesis 1.....	78
2. Uji Hipotesis 2.....	79



3. Uji Hipotesis 3 .....	79
F. Pembahasan Hasil Penelitian.....	80
G. Keterbatasan Penelitian .....	87
<b>V. KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>88</b>
A. Kesimpulan.....	88
B. Saran .....	88
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>90</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>97</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Skor Perindikator Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 4 Metro Timur .....	3
2. Indikator Berpikir Kreatif .....	34
3. Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif .....	35
4. Data Jumlah Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 4 Metro Timur .....	52
5. Kisi-kisi Instrumen Tes .....	58
6. Interpretasi Nilai $r$ .....	59
7. Hasil Analisis Uji Validitas Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	60
8. Klasifikasi Reliabilitas .....	61
9. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal .....	62
10. Hasil Analisis Taraf Kesukaran Soal .....	62
11. Klasifikasi Daya Beda Soal .....	63
12. Hasil Analisis Beda Soal .....	64
13. Jadwal dan Pokok Bahasan Pelaksanaan Penelitian .....	68
14. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kognitif IPA Kelas Eksperimen .....	70
15. Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kognitif IPA Kelas Eksperimen .....	71
16. Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Perindikator Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas Eksperimen .....	71
17. Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kognitif Kelas Eksperimen .....	72
18. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kognitif IPA Kelas Kontrol .....	73
19. Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kognitif IPA Kelas Kontrol .....	74
20. Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Perindikator Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas Kontrol .....	75
21. Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kognitif Kelas Kontrol .....	75
22. Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	77
23. Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	78

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka pikir penelitian .....	48
2. Desain penelitian <i>non equivalent kontrol group design</i> .....	50
3. Histogram Data Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	72
4. Histogram Data Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....	76

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan .....	98
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan .....	99
3. Surat Izin Uji Coba Instrumen.....	100
4. Surat Balasan Uji Coba Instrumen .....	101
5. Surat Izin Penelitian.....	102
6. Surat Balasan Penelitian .....	103
7. Surat Validitas Instrumen Penelitian .....	104
8. Soal Uji Coba Penelitian Pendahuluan.....	106
9. Rubrik Penilaian Uji Coba Soal Penelitian Pendahuluan.....	107
10. Hasil Uji Coba Soal Penelitian Pendahuluan .....	109
11. RPP Kelas Eksperimen.....	111
12. RPP Kelas Kontrol.....	120
13. Lembar Kerja Peserta Didik .....	129
14. Soal Uji Coba Instrumen Kemampuan Berpikir Kreatif .....	132
15. Rubrik Penilaian Kemampuan Berpikir Kreatif .....	136
16. Hasil Uji Validitas Soal Tes 1 .....	142
17. Hasil Uji Validitas Soal Tes 2 .....	143
18. Hasil Uji Reliabilitas Soal Tes 1.....	144
19. Hasil Uji Reliabilitas Soal Tes 2.....	145
20. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Soal Tes .....	146
21. Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal Tes .....	147
22. Hasil Uji Daya Beda Soal Tes .....	148
23. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kemampuan Berpikir Kreatif .....	149
24. Rubrik Penilaian Kemampuan Berpikir Kreatif .....	152

25. Dokumentasi Jawaban Peserta Didik .....	156
26. Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .....	160
27. Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	161
28. Perhitungan Uji Normalitas Data Kemampuan Berpikir	
Kreatif Kelas Eksperimen.....	162
29. Perhitungan Uji Normalitas Data Kemampuan Berpikir	
Kreatif Kelas Kontrol .....	168
30. Perhitungan Uji Homogenitas Data Kemampuan Berpikir	
Kreatif <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	174
31. Perhitungan Uji Homogenitas Data Kemampuan Berpikir	
Kreatif <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	176
32. Perhitungan Uji Hipotesis 1.....	178
33. Perhitungan Uji Hipotesis 2.....	180
34. Perhitungan Uji Hipotesis 3.....	182
35. Tabel r.....	183
36. Tabel <i>Chi-Kuadrat</i> ( $\chi^2$ ).....	184
37. Tabel z .....	185
38. Tabel F.....	186
39. Tabel t.....	188
40. Dokumentasi.....	189

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu upaya untuk mengembangkan potensi peserta didik yang penyelenggaraannya harus mampu menjawab kebutuhan serta tantangan secara global. Pengembangan potensi peserta didik tidak terlepas dari proses pembelajaran yang dapat mengembangkan keterampilan dan kemampuan berpikir peserta didik. Menurut Fathurrohman (2015), pembelajaran adalah perpaduan antara komponen yang saling berinteraksi, berinteraksi satu dengan yang lainnya, jika komponen tersebut tidak terintegrasi, maka proses pembelajaran akan mengalami banyak kendala yang akan menggagalkan capaian tujuan pembelajaran.

Tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan melakukan pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif, inovatif, dan kreatif. Dalam menerapkan pembelajaran yang aktif, inovatif, dan kreatif perlu diterapkannya model pembelajaran didukung dengan media pembelajaran. Dalam pemilihan model pembelajaran pendidik harus menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan materi yang diajarkan, selain itu model pembelajaran perlu didukung dengan media pembelajaran yang membantu memperjelas materi pelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

Saat ini pembelajaran dituntut untuk meningkatkan keterampilan 4C yaitu, *critical thinking, collaboration, communication, creative*. Salah satu keterampilan yang perlu dikembangkan dalam proses pembelajaran yaitu kemampuan berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif dalam

memecahkan masalah dan menciptakan ide-ide yang baru perlu dikembangkan di kehidupan abad 21. Hal ini diperkuat oleh pendapat Haryanti & Saputra, (2019) kemampuan berpikir kreatif sangat diperlukan peserta didik pada pendidikan abad 21, untuk menyelesaikan permasalahan yang akan dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Moma (2015) berpikir kreatif ialah kemahiran seseorang dalam menganalisis suatu informasi yang baru, serta mengembangkan ide atau gagasan yang unik untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Pendapat tersebut diperkuat oleh Munandar (2017) yang menyatakan bahwa kreativitas merupakan keterampilan atau kemampuan seseorang dalam memadukan informasi dan mencetuskan gagasan baru atau solusi yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan *orisinalitas* dalam berpikir serta dalam melihat atau memikirkan hal-hal yang tidak lazim.

Kemampuan berpikir kreatif sangat penting untuk dikembangkan karena akan berguna bagi peserta didik untuk kehidupannya di masa yang akan datang. Salah satu tujuan berpikir kreatif adalah peserta didik dapat menyelesaikan masalah dengan berbagai cara yang dimilikinya. Menurut Sari, dkk. (2022) tujuan berpikir kreatif membantu peserta didik untuk mengembangkan gagasan-gagasan baru sebagai buah pemikiran kreatif akan sangat diperlukan untuk menghadapi masa depan yang penuh tantangan. Oleh karena itu, kemampuan berpikir kreatif peserta didik sangat penting untuk dikembangkan agar peserta didik berperan aktif dalam memecahkan masalah, mengajukan ide yang beragam dan mampu menyampaikan gagasannya dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan pendidik dan peserta didik pada 19 Oktober 2022 yang dilaksanakan di SD Negeri 4 Metro Timur, diperoleh informasi bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Metro Timur masih tergolong rendah. Hal tersebut ditandai dengan masih banyaknya peserta didik yang



kurang aktif dalam proses pembelajaran di kelas, peserta didik belum mampu mengajukan pendapat yang berbeda dengan pendapat teman yang lain, peserta didik belum mampu menemukan sendiri konsep/pengetahuannya. Selain itu, peserta didik belum mampu menyelesaikan soal dengan lebih dari satu solusi atau jawaban.

Faktor lain yang mempengaruhi rendahnya tingkat kemampuan berpikir kreatif peserta didik yaitu pendidik belum menerapkan model pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik untuk berpikir kreatif dalam proses pembelajaran di kelas, pada proses pembelajaran masih berpusat kepada pendidik (*teacher centered*), dalam kegiatan pembelajaran pendidik cenderung menggunakan metode ceramah yang mana peserta didik hanya menjadi pendengar saja sehingga terkadang membuat peserta didik merasa bosan pada saat pembelajaran di kelas. Selain itu pendidik belum memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal dalam proses pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan pendidik kurang bervariasi serta belum mampu membuat peserta didik untuk lebih berpikir kreatif. Berikut disajikan data pemerolehan hasil uji coba soal penelitian pendahuluan terhadap peserta didik.

**Tabel 1. Data Skor Perindikator Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 4 Metro Timur.**

No.	Kelas	Indikator Kreatif	Skor Perindikator	Jumlah Peserta Didik
1.	IVA	Berpikir lancar	54	27
		Berpikir luwes	48	
		Berpikir orisinal	45	
		Berpikir terperinci	55	
2.	IVB	Berpikir lancar	43	27
		Berpikir luwes	47	
		Berpikir orisinal	36	
		Berpikir terperinci	43	
Jumlah				54

Sumber: Dokumentasi Data Penelitian Pendahuluan

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa di kelas IVA indikator paling baik yang dicapai oleh peserta didik adalah berpikir terperinci, yaitu 55 dan yang tersulit adalah kelasian dengan skor 45. Sedangkan untuk kelas IVB indikator yang paling baik dicapai oleh peserta didik adalah berpikir luwes, yaitu 47 dan yang tersulit adalah berpikir orisinal dengan skor 36. Hal ini berarti menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif yang dicapai peserta didik masih rendah.

Berdasarkan penjabaran di atas, untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka diperlukan model pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Menurut Nagrini, dkk. (2019) salah satu model pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik adalah model pembelajaran penemuan terbimbing atau *guided discovery learning*. Model *guided discovery learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan pada kegiatan peserta didik menemukan, menyelidiki, mengembangkan kekreatifan dalam memecahkan masalah, sehingga mereka dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan sebagai wujud adanya perubahan perilaku.

Model *guided discovery learning* adalah model pembelajaran yang sangat dibutuhkan dan perlu digunakan dalam pembelajaran saat ini sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Menurut Mustofa (2019) model *guided discovery learning* merupakan model pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik dalam menemukan konsep dari suatu permasalahan yang dihadapi melalui penemuan dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Model pembelajaran ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik karena melalui model pembelajaran ini mereka akan dilatih untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuan yang mereka miliki dengan terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang kompleks dan terarah.

Dalam menggunakan model *guided discovery learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik diperlukan media pembelajaran sebagai alat peraga yang mendukung dan membantu memperjelas materi pelajaran yang hendak disampaikan pendidik. Menurut Musfiqon (2012) media gambar merupakan reproduksi asli dalam dua dimensi, yang berupa foto atau lukisan. Media gambar adalah peniruan dari benda-benda dan pemandangan dalam hal bentuk dan rupa. Media realia adalah benda asli atau nyata yang ada di lingkungan sekitar. Media realia dipilih karena sesuai dengan tahap perkembangan intelektual peserta didik usia sekolah dasar. Media realia merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik, karena dalam penggunaannya peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung serta informasi yang didapat lebih jelas dan akurat, sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami suatu konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret serta dapat mempermudah pemahaman siswa dalam pembelajaran.

Penggunaan model *guided discovery learning* dengan media realia dan gambar ini sangat relevan dengan tujuan pembelajaran IPA di SD yaitu mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, menemukan konsep, memecahkan masalah dan membuat keputusan dengan bimbingan pendidik. Hal ini sejalan dengan pendapat Suryantari (2019) pembelajaran IPA memiliki peranan penting dalam peningkatan mutu pendidikan, khususnya di dalam menghasilkan peserta didik yang berkualitas yang memiliki kemampuan berpikir kreatif, kritis, logis, dan berinisiatif dalam menanggapi isu di masyarakat yang diakibatkan oleh perkembangan sains dan teknologi. Pembelajaran IPA bukan hanya menekankan pada banyaknya konsep-konsep sains yang dihafal, tetapi lebih kepada bagaimana peserta didik berlatih menemukan sendiri konsep-konsep itu dan secara kreatif dapat mengaitkan konsep-konsep itu ke dalam lingkungan sekitarnya. Dari pernyataan di atas menunjukkan pentingnya mengembangkan

kemampuan berpikir kreatif peserta didik melalui kreativitas dalam pembelajaran IPA.

Menurut Nagrini, dkk. (2019), penerapan model *guided discovery learning* dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik, karena dalam penerapan model *guided discovery learning* peserta didik terlibat langsung dalam pembelajaran untuk menemukan sendiri konsep/pengetahuannya dan aktif dalam pembelajaran seperti peserta didik diberi kebebasan untuk merancang kegiatan eksperimen yang akan mereka lakukan dengan bimbingan pendidik. Penelitian yang juga dilakukan oleh Erawati, dkk. (2018), membuktikan model *guided discovery learning* atau penemuan terbimbing dengan media realia mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, karena dalam penerapan model *guided discovery learning* dengan media realia peserta didik ditekankan untuk menemukan ide-ide dalam proses penemuan, peserta didik dapat memperoleh pengalaman secara langsung dan informasi yang jelas, peserta didik mendapat bimbingan dari pendidik baik berupa petunjuk secara lisan maupun petunjuk tertulis yang dituangkan dalam bentuk lembar kerja peserta didik. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Aditrisna, dkk. (2021), membuktikan model *discovery learning* berbantu media gambar dapat membuat peserta didik lebih aktif dalam menemukan pengetahuan baru melalui serangkaian percobaan dan pengamatan dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen dengan judul “Pengaruh Model *Guided Discovery Learning* dengan Media Realia dan Gambar terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pokok Bahasan IPA pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher center*).
2. Peserta didik belum mampu menemukan konsep/pengetahuannya sendiri.
3. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik.
4. Model pembelajaran yang digunakan belum memfasilitasi peserta didik untuk berpikir kreatif.
5. Media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti, yakni :

“Pengaruh model *guided discovery learning* dengan media realia dan gambar terhadap kemampuan berpikir kreatif pokok bahasan IPA pada peserta didik kelas IV sekolah dasar”.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dikemukakan rumusan masalah penelitian yakni :

1. Apakah terdapat pengaruh model *guided discovery learning* dengan media realia terhadap kemampuan berpikir kreatif pokok bahasan IPA pada peserta didik kelas IV sekolah dasar?
2. Apakah terdapat pengaruh model *guided discovery learning* dengan media gambar terhadap kemampuan berpikir kreatif pokok bahasan IPA pada peserta didik kelas IV sekolah dasar?
3. Apakah terdapat perbedaan pengaruh model *guided discovery learning* dengan media realia dan gambar terhadap kemampuan berpikir kreatif pokok bahasan IPA pada peserta didik kelas IV sekolah dasar?

### **E. Tujuan Penelitian**

Pada dasarnya, penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi yang akurat sesuai dengan permasalahan yang dirumuskan. Berdasarkan uraian rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis:

1. Pengaruh model *guided discovery learning* dengan media realia terhadap kemampuan berpikir kreatif pokok bahasan IPA pada peserta didik kelas IV sekolah dasar.
2. Pengaruh model *guided discovery learning* dengan media gambar terhadap kemampuan berpikir kreatif pokok bahasan IPA pada peserta didik kelas IV sekolah dasar.
3. Perbedaan pengaruh model *guided discovery learning* dengan media realia dan gambar terhadap kemampuan berpikir kreatif pokok bahasan IPA pada peserta didik kelas IV sekolah dasar.

### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat teoretis yaitu hasil penelitian berguna untuk pengembangan keilmuaan dan pengetahuan di bidang pendidikan pada umumnya serta menjadi refensi penelitian yang relevan untuk penelitian selanjutnya. Secara khusus, memberikan informasi tentang pengaruh model *guided discovery learning* dengan media realia dan gambar terhadap kemampuan berpikir kreatif pokok bahasan IPA pada peserta didik kelas IV sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

- a. Peserta Didik

Hasil penelitian eksperimen ini dengan penerapan model *guided discovery learning* dengan media realia dan gambar merupakan pembelajaran yang menyenangkan, bermakna serta dapat meningkatkan aktivitas dalam proses pembelajaran dengan mengkondisikan peserta didik sebagai penemu baru sehingga dapat

melatih peserta didik untuk berpikir kreatif melalui berbagai bentuk pertanyaan serta adanya suatu proses pemecahan masalah.

b. Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi tentang penggunaan model *guided discovery learning* dengan media realia dan gambar, dengan begitu diharapkan pendidik dapat mengembangkan pembelajaran dengan model, metode dan media yang lebih bervariasi dalam rangka memperbaiki kualitas pembelajaran bagi peserta didik.

c. Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam membantu meningkatkan mutu pendidikan dan kualitas pembelajaran yang signifikan di SD Negeri 4 Metro Timur.

d. Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu dan pengalaman yang berharga bagi peneliti guna menghadapi permasalahan dimasa depan serta dapat menjadi sarana pengembangan wawasan dalam menggunakan model *guided discovery learning* dengan media realia dan gambar yang mampu melatih kemampuan berpikir kreatif peserta didik.



## **II. TINJAUAN PUSTAKA**

### **A. Belajar dan Pembelajaran**

#### **1. Pengertian Belajar**

Istilah belajar bukan sesuatu yang baru karena sudah dikenal secara luas. Bahkan sejak kecil, manusia telah belajar tentang segala sesuatu dari pengalaman saat berada di lingkungannya. Sejalan dengan yang diungkapkan Slameto (2015: 2) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Menurut Pane & Dasopang (2017) belajar menunjukkan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang yang disadari atau disengaja. Aktivitas ini menunjuk pada keaktifan seseorang dalam melakukan aspek mental yang memungkinkan terjadinya perubahan pada dirinya. Sementara menurut Hayati (2017:2) belajar adalah perbuatan untuk memperoleh kebiasaan, ilmu pengetahuan, dan berbagai sikap, termasuk penemuan baru dalam mengerjakan sesuatu, usaha memecahkan rintangan, dan menyesuaikan dengan situasi baru. Selanjutnya menurut Faizah (2017: 177-178) belajar adalah suatu aktivitas sadar yang dilakukan oleh individu melalui latihan maupun pengalaman yang menghasilkan perubahan tingkah laku yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses kegiatan yang dilakukan oleh individu untuk mendapatkan pengetahuan serta pemahaman melalui pelatihan atau pengalaman yang mengakibatkan perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik.

## 2. Teori Belajar

Teori belajar digunakan untuk mengantarkan seseorang belajar sesuai dengan tahap perkembangannya. Teori belajar dapat membantu pendidik untuk memahami bagaimana peserta didik belajar. Pemahaman tentang cara belajar dapat membantu proses belajar lebih efektif. Teori belajar juga dapat menjadi panduan pendidik untuk mengelolah kelas serta membantu pendidik untuk mengevaluasi proses belajar. Menurut Riyanti (2020: 2) teori belajar berpangkal pada pandangan hakikat manusia sebagai makhluk pasif yang dianggap seperti kertas putih dan tergantung pada orang yang akan menulis pada kertas tersebut. Menurut Pane & Dasopang (2017: 335-336) ada beberapa kelompok teori yang memberikan pandangan khusus tentang belajar yaitu:

- a. Behaviorisme  
Teori ini menyakini bahwa manusia sangat dipengaruhi oleh kejadian-kejadian di dalam lingkungannya yang memberikan pengalaman tertentu kepadanya. Behaviorisme menekankan pada apa yang dilihat, yaitu tingkah laku, dan kurang memperhatikan apa yang terjadi di dalam pikiran karena tidak dapat dilihat.
- b. Kognitivisme  
Salah satu teori belajar yang dalam berbagai pembahasan juga sering disebut model kognitif. Menurut teori belajar ini tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi atau pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan. Oleh karena itu, teori ini memandang bahwa belajar itu sebagai perubahan persepsi dan pemahaman.
- c. Teori Belajar Psikologi Sosial  
Menurut teori ini, proses belajar bukanlah proses yang terjadi dalam keadaan menyendiri, akan tetapi harus melalui interaksi.
- d. Teori Belajar Gagne  
Teori belajar yang merupakan perpaduan antara behaviorisme dan kognitivisme. Belajar merupakan sesuatu yang terjadi secara alamiah, akan tetapi hanya terjadi dengan kondisi tertentu, yaitu kondisi internal yang merupakan kesiapan peserta didik dan sesuatu yangtelah dipelajari, kemudian kondisi eksternal yang merupakan situasi belajar yang secara sengaja diatur oleh pendidik dengan tujuan memperlancar proses belajar.

Suprijono (2015:16) menjabarkan teori-teori belajar sebagai berikut.

- a. Teori Perilaku  
Teori perilaku bersumber dari pemikiran behaviorisme, dalam perspektif behaviorisme pembelajaran diartikan sebagai proses

pembentukan hubungan atau rangsangan (stimulus) dan balas (respon).

- b. Teori Belajar Kognitif  
Pandangan teori kognitif, belajar merupakan peristiwa mental, bukan peristiwa behavioral meskipun hal-hal yang bersifat behavioral tampak lebih nyata hampir dalam setiap peristiwa belajar. Perilaku individu bukan semata-mata respon terhadap yang ada melainkan yang lebih penting karena dorongan mental yang diatur oleh otaknya.
- c. Teori Belajar Konstruktivisme  
Teori ini menganggap pemikiran filsafat konstruktivisme mengenai hakikat pengetahuan memberikan sumbangan terhadap usaha mendekonstruksi pembelajaran mekanis.

Sejalan dengan pendapat di atas menurut Siregar (2012: 23) ada beberapa teori belajar, antara lain:

- a. Teori Behaviouristik  
Belajar di dalam teori ini diartikan sebagai sebuah proses interaksi yang terjadi antara stimulus dan respons.
- b. Teori Kognitif  
Teori belajar kognitif lebih menekankan pada proses belajar daripada hasil belajar. Belajar dalam teori ini diartikan sebagai suatu usaha yang dilakukan peserta didik secara aktif untuk memahami sesuatu.
- c. Teori Humanistik  
Belajar menurut teori humanistik merupakan sebuah proses yang harus berhulu dan bermuara pada manusia.
- d. Teori Konstruktivistik  
Belajar menurut teori konstruktivistik diartikan sebagai suatu proses pembentukan pengetahuan oleh diri sendiri yang mempelajari. Belajar lebih dari sekedar mengingat saja.

Berdasarkan teori-teori belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa teori belajar yang sesuai dengan model *guided discovery learning* adalah teori belajar konstruktivisme, karena teori ini lebih menekankan pada aktivitas peserta didik dalam membangun pengetahuan dan pengalamannya melalui proses asimilasi dan akomodasi, belajar berinteraksi bersama teman, pendidik, dan berkomunikasi untuk menyelesaikan tugas-tugas yang tidak bisa mereka selesaikan sendiri, pentingnya interaksi sosial menjadikan peserta didik mampu membangun pengalamannya menjadi pengetahuan yang bermakna.

### **3. Tujuan Belajar**

Tujuan adalah untuk memperoleh dan meningkatkan tingkah laku manusia dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap positif dan berbagai kemampuan lainnya. Menurut Suprijono (2016: 5), tujuan belajar adalah bentuk kemampuan berpikir kritis dan kreatif, sikap terbuka dan demokratis, menerima orang lain dan sebagainya, hal tersebut merupakan konsekuensi logis peserta didik untuk menciptakan suatu lingkungan belajar tertentu. Menurut Hamalik (2014: 28) tujuan belajar merupakan perubahan tingkah laku, hanya berbeda cara atau usaha pencapaiannya. Selanjutnya Astawa (2018: 9) menyatakan bahwa hakikat dari tujuan belajar mengacu pada suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan dapat dicapai peserta didik setelah berlangsungnya proses belajar. Sementara menurut Fathurrohman (2015: 9-10) tujuan belajar dibagi menjadi tiga yaitu, situasi yang dihadapi peserta didik, menunjukkan kapabilitas yang dipelajari, dan tindakan yang dilakukan peserta didik menunjukkan hasil belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan kegiatan manusia yang bertujuan untuk memperbaiki segala hal yang menyangkut kepentingan hidup dan merubah tingkah laku peserta didik sehingga mengalami perkembangan yang positif.

### **4. Pengertian Pembelajaran**

Adanya kegiatan belajar tidak dapat dipisahkan dengan kegiatan pembelajaran. Menurut Susanto (2016: 19), pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, dan tabiat, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik. Sementara menurut Rusman (2014: 3), pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sedangkan menurut Fathurrohman (2015: 6), pembelajaran adalah suatu aktivitas

mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan peserta didik sehingga terjadi proses belajar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses mengajarkan suatu konsep atau pengetahuan yang dilakukan pendidik kepada peserta didik melalui interaksi dengan menggunakan perangkat pembelajaran dalam suatu lingkungan belajar guna mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

## **B. Model Pembelajaran**

### **1. Pengertian Model Pembelajaran**

Model pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang diperlukan pendidik untuk merancang suatu proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Menurut Fathurrohman (2015: 29) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang mendeskripsikan dan melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar dan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman dalam perencanaan pembelajaran bagi para pendidik dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran. Isrok'atun (2018: 27) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah pola desain pembelajaran, yang menggambarkan secara sistematis langkah demi langkah pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam mengontruksikan informasi, ide dan membangun pola pikir untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Selanjutnya menurut Tritanto (2012: 22), model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pendidik dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran. Menurut Darmadi (2017: 42) menjelaskan bahwa model pembelajaran

adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan pendapat dari para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu rancangan pembelajaran secara umum yang direncanakan sedemikian rupa sebagai pedoman pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran guna menciptakan pengalaman belajar bagi peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

## **2. Model *Guided Discovery Learning***

Model pembelajaran penemuan (*discovery learning*) menurut Ekawati (2020) merupakan model pembelajaran yang menekankan peserta didik untuk menemukan sendiri konsep pengetahuannya. *Discovery learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan pada proses mencari dan menemukan konsep pengetahuannya sendiri. Pada model pembelajaran ini materi pelajaran tidak diberikan secara langsung. Dalam model pembelajaran ini peserta didik dituntut untuk menemukan sendiri materi pelajaran, sedangkan pendidik berperan sebagai fasilitator atau pembimbing peserta didik untuk belajar. Selain itu pada penerapannya model *discovery learning*, pendidik diharuskan memberikan kesempatan yang seluas-luasnya pada peserta didik untuk secara aktif bereksplorasi dalam menemukan pengetahuannya. Serta dalam model pembelajaran ini sebisa mungkin peserta didik dapat menjawab keingintahuannya sendiri tentang konsep yang dipelajari.

Menurut Suprihatiningsih (2014) *discovery learning* terbagi menjadi dua jenis yaitu, pembelajaran penemuan tanpa adanya petunjuk atau arahan (*free discovery learning*) dan pembelajaran penemuan yang membutuhkan peran pendidik sebagai fasilitator atau pembimbing dalam proses pembelajarannya (*guided discovery learning*). Dari uraian tersebut

dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *guided discovery* merupakan salah satu jenis model *discovery learning*.

Menurut Sagala (Ekawati, 2020) *guided discovery* merupakan model mengajar yang berusaha meletakkan dasar dan mengembangkan cara berpikir ilmiah, menempatkan peserta didik lebih banyak belajar sendiri, mengembangkan kekreatifan dalam memecahkan masalah. Menurut Dahliana, dkk. (2018) *guided discovery learning* merupakan sistem dua arah dimana proses pembelajarannya melibatkan peserta didik dan pendidik. Peserta didik melakukan penemuan (*discovery*) dan pendidik berperan dalam memberikan bimbingan (*guided*) dengan menganalisis kesulitan dalam memecahkan masalah yang dihadapi oleh peserta didik. Sedangkan menurut Asri dan Noer (Irawan, 2022) *guided discovery learning* (penemuan terbimbing) adalah model pembelajaran penemuan yang dalam pelaksanaannya dilakukan oleh peserta didik berdasarkan petunjuk-petunjuk pendidik. Petunjuk diberikan pada umumnya berbentuk pernyataan membimbing. Model penemuan terbimbing ini sebagai suatu model pembelajaran dari sekian banyak model pembelajaran yang ada, menempatkan pendidik sebagai fasilitator, pendidik membimbing peserta didik di mana pendidik diperlukan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa model *guided discovery learning* (penemuan terbimbing) merupakan model pembelajaran dimana peserta didik diharuskan berperan aktif dalam proses pembelajaran untuk menemukan sendiri konsep yang akan diajarkan dengan bantuan atau petunjuk pendidik selaku fasilitator dan pembimbing.

### **3. Langkah-langkah Model *Guided Discovery Learning***

Menurut Setiani & Priansa (2015: 220) tahap-tahap dalam implementasi pembelajaran penemuan terbimbing adalah sebagai berikut.

#### **a. Stimulus**

Stimulus adalah memberikan pernyataan atau menganjurkan peserta didik untuk mengamati gambar maupun membaca buku mengenai materi.

- b. Pernyataan masalah  
Berkaitan dengan pemberian kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian memilih dan merumuskannya dalam bentuk hipotesis.
- c. Pengumpulan data  
Berkaitan dengan pemberian kesempatan kepada peserta didik mengumpulkan informasi.
- d. Pemerosesan data  
Berkaitan dengan pengolahan data yang telah diperoleh oleh peserta didik.
- e. Verifikasi  
Berkaitan dengan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar tidaknya hipotesis.
- f. Generalisasi  
Berkaitan dengan penarikan kesimpulan dari proses pembelajaran yang telah dilakukan.

Sedangkan menurut Suryosubroto (Irawan, 2022) mengemukakan langkah-langkah model pembelajaran penemuan terbimbing sebagai berikut.

- a. Mempersiapkan *setting* kelas dan alat-alat yang diperoleh.
- b. Mengecek pemahaman peserta didik terhadap masalah yang akan dipecahkan dan tugas-tugas peserta didik.
- c. Memberi kesempatan pada peserta didik untuk melakukan penemuan.
- d. Membantu peserta didik dengan informasi/data, jika diperlukan oleh peserta didik.
- e. Memimpin analisis sendiri (*self analysis*) dengan pertanyaan yang mengarahkan dan mengidentifikasi proses.
- f. Merangsang terjadinya interaksi antara peserta didik dengan peserta didik.
- g. Memuji dan membesarkan peserta didik yang bergiat dalam proses penemuan.
- h. Membantu peserta didik merumuskan prinsip-prinsip dan generalisasi atas hasil penemuannya.

Menurut Mulyani (2018) tahapan-tahapan pembelajaran dengan menerapkan model *guided discovery* yang pertama adalah *stimulation*. Peserta didik diberikan stimulus yang memuat sebuah permasalahan atau fenomena yang diberikan oleh pendidik. Stimulus ini berfungsi untuk membantu peserta didik mengeksplorasi materi berdasarkan pengetahuan



awal yang mereka ketahui. Tahapan yang kedua adalah *problem statement*, peserta didik mengidentifikasi dan membuat dugaan sementara. Lalu *data collection* peserta didik diberi kesempatan untuk mencari berbagai informasi, data, fakta dari berbagai sumber dan kegiatan seperti mengamati, melakukan percobaan, dan sebagainya. Dilanjut *data processing*, informasi/data yang berhasil dikumpulkan peserta didik lalu diolah dan ditafsirkan. Selanjutnya *verification*, jawaban-jawaban hasil pengolahan data kemudian digunakan untuk membuktikan dugaan yang telah diajukan kebenarannya. Dan yang terakhir *generalization*, proses penarikan kesimpulan berdasarkan hasil verifikasi.

Menurut Kurniasih dan Sani (2014: 58) adapun langkah-langkah *guided discovery* antara lain sebagai berikut.

1. *Stimulation* (stimulus/pemberian rangsangan)  
Pada tahap ini, peserta didik dihadapkan pada sesuatu permasalahan, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberikan generalisasi agar timbul keinginan untuk menyelidiki permasalahan tersebut. Selain dengan menghadapkan pada suatu masalah, pendidik juga dapat memulai pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas lainnya yang mengarahkan peserta didik pada persiapan dalam menyelesaikan masalah.
2. *Problem Statement* (pernyataan/identifikasi masalah)  
Pada tahap ini, pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah yang relevan dengan bahan pelajaran. Kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara) atas pertanyaan dari masalah.
3. *Data Collection* (pengumpulan data)  
Pada tahap ini, peserta didik mengumpulkan berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, atau melakukan uji coba sendiri, dan sebagainya untuk membuktikan hipotesis yang telah dibuat. Secara tidak langsung, peserta didik menghubungkan masalah dengan pengetahuan sebelumnya.
4. *Data Processing* (pengolahan data)  
Data yang telah dikumpulkan kemudian diolah, diklasifikasikan, atau dihitung untuk memperoleh jawaban apakah sesuai dengan hipotesis atau tidak. Dari pengolahan data tersebut peserta didik akan mendapatkan pengetahuan baru tentang alternatif jawaban/penyelesaian yang perlu mendapat pembuktian secara logis.

5. *Verification* (pembuktian)  
Melalui tahap ini, peserta didik melakukan pemeriksaan secara cermat dan teliti untuk membuktikan kebenaran hipotesis yang ditetapkan sebelumnya, serta dihubungkan dengan hasil pengolahan data.
6. *Generalization* (menarik kesimpulan/generalisasi)  
Pada tahap ini dilakukan penyimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama dengan memperhatikan hasil verifikasi.

Berdasarkan uraian di atas peneliti menarik kesimpulan bahwa langkah-langkah model pembelajaran penemuan terbimbing (*guided discovery learning*) yaitu: *Stimulation*/stimulus (memberikan pertanyaan untuk merangsang berpikir peserta didik); *Problem Statement*/pernyataan masalah (mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian memilih dan merumuskannya dalam bentuk hipotesis); *Data Collection*/pengumpulan data (mengumpulkan data); *Data Processing*/pemrosesan data (mengolah data yang telah diperoleh oleh peserta didik); *Verification*/verifikasi (memeriksa secara cermat untuk menguji hipotesis); *Generalization*/generalisasi (mengadakan penarikan kesimpulan).

#### 4. Kelebihan dan Kekurangan Model *Guided Discovery Learning*

Menurut Utami (2020: 11) kelebihan model pembelajaran penemuan terbimbing (*guided discovery*) adalah sebagai berikut.

- a. Peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran yang disajikan.
- b. Menumbuhkan sekaligus menanamkan sikap inquiry (mencari-temukan).
- c. Mendukung kemampuan *problem solving* peserta didik.
- d. Memberikan wahana interaksi antara peserta didik, maupun peserta didik dengan pendidik, dengan demikian peserta didik juga terlatih untuk menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.
- e. Materi yang dipelajari dapat mencapai tingkat kemampuan yang tinggi dan lebih lama membekas karena peserta didik dilibatkan dalam proses menemukannya.

Adapun kekurangan model pembelajaran penemuan terbimbing (*guided discovery*) adalah sebagai berikut.

- a. Untuk materi tertentu waktu yang tersisa lebih lama.

- b. Tidak semua peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan model penemuan terbimbing.
- c. Di lapangan beberapa peserta didik masih terbiasa dan mudah mengerti dengan model ceramah.
- d. Tidak semua topik cocok disampaikan dengan model penemuan terbimbing.

Nofiana dan Prayitno (2020) mengemukakan bahwa model pembelajaran *guided discovery* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan sebagai berikut.

- a. Kelebihan
  - 1) Membantu mengembangkan penguasaan keterampilan dan proses kognitif peserta didik.
  - 2) Mengarahkan siswa untuk belajar secara mandiri dan terlibat dalam penemuan konsep.
  - 3) Mampu mengembangkan potensi intelektual peserta didik dalam memecahkan persoalan.
  - 4) Membuat pembelajaran lebih bermakna yang ditandai dengan ingatan lebih lama.
- b. Kekurangan
  - 1) Tidak semua topik cocok disampaikan dengan model penemuan terbimbing.
  - 2) Untuk materi tertentu waktu yang tersisa lebih lama.
  - 3) Tidak semua peserta didik dapat mengikuti pelajaran dengan cara ini.

Menurut Andayani (2020) model pembelajaran *guided discovery* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan sebagai berikut.

- a. Kelebihan
  - 1) Peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran, karena ia berpikir dan menggunakan kemampuannya untuk menemukan hasil akhir.
  - 2) Memberikan wahana interaksi antara peserta didik, maupun peserta didik dengan pendidik.
  - 3) Materi yang dipelajari dapat mencapai tingkat kemampuan yang tinggi dan lebih lama hilang, karena peserta didik dilibatkan langsung dalam proses penemuannya.
  - 4) Mendukung kemampuan berpikir kreatif peserta didik.
  - 5) Peserta didik memahami benar bahan pelajaran, karena siswa mengalami sendiri proses menemukan, sesuatu yang diperoleh dengan cara ini lebih lama diingat.
  - 6) Menemukan sendiri menimbulkan rasa puas, kepuasan batin ini mendorong ingin melakukan penemuan lagi hingga minat belajar meningkat.

- 7) Peserta didik yang memperoleh pengetahuan dengan model penemuan akan lebih mampu mentransfer pengetahuannya ke berbagai konteks.
  - 8) Model ini melatih peserta didik untuk lebih banyak belajar sendiri.
  - 9) Situasi belajar menjadi lebih menggairahkan.
- b. Kekurangan
- 1) Model ini banyak menyita waktu, dan tidak menjamin peserta didik bersemangat mencari penemuan-penemuan.
  - 2) Tidak semua peserta didik dapat mengikuti pelajaran dengan cara ini.
  - 3) Tidak semua topic cocok disampaikan dengan model ini.
  - 4) Tidak setiap pendidik mempunyai selera atau kemampuan mengajar dengan cara penemuan.
  - 5) Tidak semua peserta didik mampu melakukan penemuan. Apabila bimbingan pendidik tidak sesuai dengan kesiapan intelektual peserta didik, ini dapat merusak struktur pengetahuannya, dan bimbingan yang terlalu banyak dapat mematikan inisiatifnya.
  - 6) Kelas yang banyak peserta didiknya akan sangat merepotkan pendidik dalam memberikan bimbingan dan pengarahan belajar dengan penemuan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa model *guided discovery learning* memiliki kelebihan serta kekurangan. Adapun kelebihannya yaitu peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran yang disajikan, pembelajaran akan menjadi lebih bermakna karena peserta didik menemukan sendiri pengetahuannya, mampu mengembangkan potensi intelektual peserta didik dalam memecahkan persoalan, serta menjadi wahana untuk peserta didik untuk berinteraksi antara peserta didik maupun dengan pendidik. Selain itu model *guided discovery learning* juga memiliki kekurangan yaitu tidak semua peserta didik mampu mengikuti pembelajaran dengan model ini, tidak semua topik cocok disampaikan dengan model ini, dan menyita banyak waktu.

## C. Media Pembelajaran

### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Penyampaian materi dalam proses kegiatan belajar mengajar akan lebih mudah diterima dan dipahami oleh peserta didik apabila pendidik menggunakan media pembelajaran dalam pelaksanaannya.

Menurut Kemp dan Smellie (Onasanya, 2014: 127) yaitu, *“instructional media also make use the power of pictures, words and sound to compel attention, to help an audience understand ideas and acquire information too complex for verbal explanation alone, and to help overcome the limitations of time, size and space”*. Artinya media pembelajaran memanfaatkan kekuatan gambar, kata dan suara untuk mendorong perhatian, serta membantu peserta didik memahami ide-ide dan memperoleh informasi yang dibutuhkan dan untuk membantu mengatasi keterbatasan waktu, ukuran dan ruang.

Menurut Asyhar (2012: 3), media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan pembelajaran secara efisien dan efektif. Selanjutnya menurut Aqib (2013: 50), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada peserta didik. Menurut Hasan (2021: 4) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat pembelajaran atau media perantara dalam menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik yang bertujuan untuk mempermudah penyaluran materi pembelajaran sehingga terciptanya pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik.

## **2. Manfaat Media Pembelajaran**

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat memberikan manfaat untuk memperjelas pemahaman peserta didik, membuat peserta didik lebih tertarik untuk belajar, merasa senang, dan membuat peserta

didik termotivasi untuk belajar, serta menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap sesuatu yang akan dipelajari. Menurut Sanjaya (2013: 171-172) manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut.

- a. Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki peserta didik.
- b. Media dapat mengatasi batas ruang kelas.
- c. Dapat memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dan lingkungan.
- d. Dapat menghasilkan keseragaman pengamatan.
- e. Dapat menanamkan konsep dasar yang benar, nyata, dan tepat.
- f. Dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar dengan baik.
- g. Dapat membangkitkan keinginan dan minat baru.
- h. Dapat mengontrol kecepatan belajar peserta didik.
- i. Dapat memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal konkret sampai abstrak.

Aqib (2013: 51) menjelaskan manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut.

- a. Menyeragamkan penyampaian materi.
- b. Pembelajaran lebih jelas dan menarik.
- c. Proses pembelajaran lebih interaktif.
- d. Dapat mengefesiensikan waktu dan tenaga.
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar.
- f. Belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja.
- g. Menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar.
- h. Meningkatkan peran pendidik ke arah yang lebih positif dan produktif.

Menurut Arsyad (Rasyid, 2018) manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dan memungkinkan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.

- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan pendidik, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Menurut Kemp dan Dyaton (Mujiati, 2022) ada beberapa manfaat media dalam pembelajaran, yaitu penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan dan setiap pendidik mempunyai penafsiran yang berbeda-beda terhadap suatu konsep materi pelajaran tertentu. Dengan bantuan media, penafsiran yang beragam tersebut dapat dihindari sehingga dapat disampaikan kepada peserta didik secara seragam. Setiap peserta didik yang melihat atau mendengar uraian suatu materi pelajaran melalui media yang sama, akan menerima informasi yang persis sama seperti yang diterima peserta didik lain.

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran bermanfaat sebagai alat pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik dalam penyampaian materi pembelajaran, memberikan pemahaman yang utuh akan suatu konsep, menciptakan proses pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik sehingga mendapatkan pemahaman konsep yang utuh, serta menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.

### 3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dalam penggunaannya dibagi menjadi beberapa jenis. Asyhar (2012: 44) membagi media pembelajaran menjadi 4 jenis yaitu:

- a. Media visual, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik. Misalnya: media visual non proyeksi (benda realita, model, prototif dan grafis) dan media proyeksi (*power point* dan *auto card*).
- b. Media audio, yaitu jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Misalnya: radio, pita, kaset, suara, dan piringan hitam.
- c. Media audio-visual, yaitu jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan

sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Misalnya: video kaset dan film bingkai.

- d. Multimedia, yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Misalnya: tv dan *power point*.

Menurut Satrianawati (2018: 10) menyatakan jenis-jenis media secara umum dapat dibagi menjadi empat, yaitu.

- a. Media visual, adalah media yang bisa dilihat. Media ini megandakan indra penglihatan. Contoh: media foto, gambar, komik, gambar temple, poster, majalah, buku, miniatur, alat peraga dan sebagainya.
- b. Media audio, adalah media yang bisa didengar. Media ini mengandakan indra telinga sebagai salurannya. Contohnya: suara, musik dan lagu, alat musik, siaran radio, dan kaset suara, atau CD dan sebagainya.
- c. Media audio visual, adalah media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan. Media ini menggerakkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Contohnya: media drama, pementasan, film, televisi, dan media yang sekarang menjamur yaitu video *compact disc*.
- d. Multimedia, adalah semua jenis media yang terangkum menjadi satu. Contohnya: internet, belajar dengan menggunakan media internet artinya mengaplikasikan semua media yang ada, termasuk pembelajaran jarak jauh.

Menurut Sanaky (2012: 50) beberapa jenis media yang sering digunakan yaitu:

- a. Media Cetak  
Media cetak adalah jenis media yang paling banyak digunakan dalam proses belajar. Jenis media ini memiliki bentuk yang sangat bervariasi, mulai dari buku, brosur, *leafet*, *studi guide*, jurnal dan majalah ilmiah.
- b. Media Pameran  
Jenis media yang memiliki bentuk dua atau tiga dimensi informasi yang dapat dipamerkan dalam media ini, berupa benda-benda sesungguhnya (*realia*) atau benda reproduksi atau tiruan dari benda-benda asli. Media yang dapat diklasifikasikan kedalam jenis media pameran yaitu poster, grafis, *realia* dan model.
  - 1) *Realia* yaitu benda nyata yang dapat dihadirkan di ruang kuliah untuk keperluan proses pembelajaran. Pendidik dapat menggunakan *realia* untuk menjelaskan konsep bentuk dan mekanisme kerja suatu sistem misalnya peralatan laboratorium.



- 2) Model yaitu benda tiruan yang digunakan untuk mempresentasikan realitas. Model mesin atau benda tertentu dapat digunakan untuk menggantikan mesin riil.
- c. Media Diproyeksikan  
Media yang diproyeksikan juga memiliki bentuk fisik yang bervariasi, yaitu *overhead* transparansi, slide suara dan film strip.
- d. Rekam Audio  
Rekaman audio adalah jenis medium yang sangat tepat untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa asing, Al-qur'an, dan latihan-latihan yang bersifat verbal.
- e. Video dan VCD  
Video dan VCD dapat digunakan sebagai media untuk mempelajari obyek dan mekanisme kerja dalam mata kuliah tertentu. Gambar bergerak yang disertai dengan unsur suara dapat ditayangkan melalui media verbal atau VCD.
- f. Komputer  
Sebagai media pembelajaran komputer memiliki kemampuan yang sangat luar biasa dan komputer mampu membuat proses belajar mengajar menjadi interaktif.

Berdasarkan pendapat di atas peneliti menggunakan jenis media menurut Asyhar dan Sanaky yang mengacu pada penggunaan media visual dan pameran jenis realia dan gambar.

#### **4. Media Gambar**

##### **a. Pengertian Media Gambar**

Diantara media pembelajaran media gambar adalah media yang paling umum dipakai. Menurut Satrianawati (2018: 12) media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual kedalam bentuk dua dimensi sebagai curahan atau pikiran yang bermacam-macam seperti lukisan, potret, slide, dan proyektor. Sementara menurut Sadiman (2014: 29) media gambar merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana. Media gambar adalah suatu gambar yang berkaitan dengan materi pelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dari pendidik kepada peserta didik, media gambar ini dapat membantu peserta didik untuk mengungkapkan informasi yang terkandung dalam masalah sehingga hubungan antar komponen dalam masalah dapat dilihat dengan jelas.

Menurut Sanaky (Setianingsih, 2018) media gambar merupakan peniruan dari benda-benda dan pemandangan dalam hal bentuk, rupa, serta ukuran terhadap lingkungan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media gambar merupakan alat peraga visual berbentuk dua dimensi seperti lukisan dan potret yang dapat membantu pendidik untuk menjelaskan materi pelajaran kepada peserta didik.

### **b. Kelebihan dan Kekurangan Media Gambar**

Penggunaan media gambar dalam pembelajaran tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu diperhatikan ketika seorang pendidik memutuskan untuk menggunakan media gambar dalam proses pembelajaran. Menurut Musfiqon (2012:73) media gambar memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan yaitu sebagai berikut.

- 1) Kelebihan
  - a) Sifatnya konkret karena gambar mampu menunjukkan pokok permasalahan dibandingkan dengan kata-kata verbal.
  - b) Gambar dapat mengatasi ruang dan waktu.
  - c) Media gambar atau foto dapat mengatasi keterbatasan pengamatan.
  - d) Media gambar harganya relatif lebih murah, mudah didapat serta digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.
- 2) Kekurangan
  - a) Gambar hanya mampu menekankan persepsi indera mata.
  - b) Gambar atau foto benda terlalu kompleks dan kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
  - c) Ukurannya yang sangat terbatas untuk kelompok besar.

Selanjutnya Sadiman (2014: 29) mengemukakan kelebihan dan kekurangan media gambar sebagai berikut.

- 1) Kelebihan
  - a) Sifatnya konkret lebih realistis.
  - b) Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu.
  - c) Gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
  - d) Gambar dapat memperjelas suatu masalah kesalahpahaman dalam bidang apa saja sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman.

- e) Murah harganya, mudah didapat, serta digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.
  - f) Mempermudah pemahaman yang sifatnya abstrak.
- 2) Kekurangan
- a) Semata-mata hanya medium visual.
  - b) Ukuran gambar seringkali kurang tepat untuk pengajaran dalam kelompok besar.
  - c) Memerlukan ketersediaan sumber keterampilan dan kejelian pendidik untuk dapat memanfaatkannya.

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti menyimpulkan media gambar memiliki kelebihan mudah didapat dan digunakan, murah, jelas dan dapat mengaktifkan peserta didik. Sedangkan kekurangannya sebagai medium visual, ukuran gambar, menekankan indra mata, terlalu kompleks, kurang efektif dan memerlukan kejelian pendidik dalam mencari sumber.

## **5. Media Realia**

### **a. Pengertian Media Realia**

Media realia adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan atau sumber belajar. Sanjaya (2013: 14) menyatakan bahwa media realia adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan belajar atau biasa disebut benda yang sebenarnya. Menurut Rusman (Erawati, 2018), media realia yaitu semua media nyata didalam ruang kelas, tetapi dapat digunakan sebagai sesuatu kegiatan observasi pada lingkungannya, yang dimaksud dengan benda nyata sebagai media adalah alat penyampaian informasi yang berupa benda atau obyek yang sebenarnya atau asli dan tidak mengalami perubahan yang berarti. Menurut Apiansyah (Puspaardani, 2019) media realia adalah benda-benda nyata yang digunakan di dalam kelas untuk mengajar dan belajar. Penggunaan media realia dimaksud agar peserta didik mendapatkan pengalaman langsung terhadap tema atau materi yang diberikan. Sementara menurut Mujiati (2022) media realia merupakan benda nyata yang digunakan sebagai bahan atau sumber belajar.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media realia merupakan alat bantu pembelajaran yang bersifat konkret atau nyata dan asli yang dapat memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada peserta didik, sehingga peserta didik lebih mudah memahami suatu konsep pembelajaran sesuai dengan tujuan belajar yang ingin dicapai.

#### **b. Karakteristik Media Realia**

Menurut Sudjana dan Rivai (Masnunah, 2018) karakteristik media realia adalah benda asli, benda dalam keadaan utuh, dalam ukuran yang sebenarnya dan dapat dikenali sebagaimana wujud aslinya. Media realia dapat berupa benda hidup (misalnya manusia, binatang, dan tumbuhan) dan benda tidak hidup (misalnya meja, kursi, batu, makanan, dan koran). Penggunaan media sangat bergantung kepada tujuan pengajaran, bahan pengajaran, kemudahan memperoleh media yang diperlukan, dan kemampuan pendidik dalam menggunakannya pada kegiatan belajar mengajar di kelas. Menurut Sanaky (2012: 50) bentuk realia sama dengan benda sebenarnya yang tidak mengalami perubahan sama sekali dan dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran. Menurut Novita (2018) karakteristik media realia benda asli yang masih berada dalam keadaan utuh, dapat dioperasikan, hidup dalam ukuran sebenarnya dan dapat dikenali sebagaimana wujud aslinya. Sementara menurut Sartika, dkk. (2018) media realia dapat digunakan dalam kegiatan belajar dalam bentuk sebagaimana adanya, tidak perlu dimodifikasi, tidak ada perubahan kecuali dipindahkan dari kondisi lingkungan aslinya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bentuk media realia adalah media nyata, asli atau benda sebenarnya, dalam keadaan utuh, dalam ukuran yang sebenarnya dan dapat dikenali sebagaimana wujud aslinya. Dengan menggunakan benda nyata sebagai media pembelajaran, peserta didik dapat menggunakan berbagai indra untuk

mempelajari suatu objek. Dengan melihat, meraba, mencium, dan merasakan objek yang tengah dipelajari peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan objek yang sedang dipelajari dan diharapkan dengan menggunakan media realia atau media nyata peserta didik dapat memperoleh informasi dan pemahaman yang jelas dan akurat.

### c. Kelebihan dan Kekurangan Media Realia

Penggunaan media realia dalam pembelajaran tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu diperhatikan ketika seorang pendidik memutuskan untuk menggunakan media realia dalam proses pembelajaran. Menurut Ibrahim dan Syaodih (Masnunah, 2018) menyatakan bahwa media realia memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan yaitu:

- 1) Kelebihan
  - a) Mudah didapat, pada umumnya media realia dapat ditemui karena merupakan benda nyata yang ada di sekitar lingkungan.
  - b) Memberikan informasi yang jelas dan akurat, mengingat benda realia merupakan benda nyata, maka penjelasan atau informasi yang berkaitan dengan benda tersebut menjadi jelas dan lebih akurat.
- 2) Kekurangan
  - a) Membawa peserta didik ke berbagai tempat di luar sekolah kadang mengandung resiko, misalnya kecelakaan.
  - b) Memerlukan biaya tidak sedikit, apalagi ditambah dengan kemungkinan kerusakan pada penggunaannya.
  - c) Tidak selalu dapat memberikan semua gambaran dari objek yang sebenarnya, misalnya pembesaran, pemotongan, dan gambar bagian demi bagian sehingga pengajaran harus didukung pula dengan media lain.

Menurut Sugiarti (2018) ada beberapa kelebihan dan kekurangan penggunaan media realia dalam pembelajaran, yaitu.

- 1) Kelebihan
  - a) Dapat memberikan kesempatan semaksimal mungkin pada peserta didik untuk mempelajari sesuatu ataupun melaksanakan tugas-tugas dalam situasi nyata.
  - b) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengalami sendiri situasi yang sesungguhnya dan melihat

keterampilan mereka dengan menggunakan sebanyak mungkin alat indra.

- 2) Kekurangan
  - a) Membawa peserta didik ke berbagai tempat diluar sekolah kadang-kadang mengandung resiko dalam bentuk kecelakaan dan sejenisnya.
  - b) Biaya yang diperlukan untuk mengadakan berbagai objek nyata kadang-kadang tidak sedikit, apalagi ditambah dengan kemungkinan kerusakan dalam menggunakannya. Tidak selalu dapat memberikan semua gambaran dari objek yang sebenarnya, seperti pembesaran, pemotongan dan gambar bagian demi bagian, sehingga pengajaran harus didukung pula.

Menurut Dhieni, dkk. (Talango, 2020) media realia memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut.

- 1) Kelebihan
  - a) Mudah didapat karena merupakan benda nyata yang berada dalam lingkungan kehidupan.
  - b) Memberikan informasi yang jelas dan akurat, mengingat realia merupakan benda nyata, maka penjelasan atau informasi yang berkaitan dengan benda tersebut menjadi jelas dan akurat.
- 2) Kekurangan
  - a) Membawa peserta didik ke berbagai tempat di luar sekolah yang terkadang mengandung resiko.
  - b) Memerlukan biaya yang cukup mahal untuk beberapa jenis benda.

Berdasarkan pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa media realia dapat membantu peserta didik memahami suatu konsep atau materi secara konkret dalam suatu pembelajaran dengan menggunakan seluruh alat indra. Media realia juga memiliki keunggulan yaitu memberikan pengalaman langsung, dan menarik perhatian peserta didik sehingga meningkatkan motivasi belajar. Namun media realia juga memiliki kelemahan yaitu membutuhkan biaya yang cukup besar dan kesulitan menghadirkan realia yang terlalu besar.

## **D. Kemampuan Berpikir Kreatif**

### **1. Pengertian Berpikir Kreatif**

Kemampuan berpikir kreatif menurut Krathwohl (Sari, 2022) merupakan salah satu kemampuan dari aspek kognitif peserta didik. Aspek kognitif merupakan aspek yang menekankan pada kemampuan intelektual peserta didik dalam berpikir pada ranah perkembangan berpikir Taksonomi Bloom. Dalam proses pembelajaran, peserta didik sangat memerlukan kemampuan berpikir kreatif untuk menyelesaikan suatu permasalahan.

Kreatif dan kreativitas memiliki hubungan yang erat, karena kreativitas merupakan hasil dari pemikiran seseorang yang mempunyai kemampuan berpikir kreatif. Pernyataan ini sesuai dengan pendapat Sari (2022) yaitu kreativitas diciptakan oleh individu yang kreatif. Kreatif melibatkan kemampuan seseorang untuk mengembangkan sesuatu yang baru, bervariasi, dan ide yang unik. Menurut Harsanto (Astuti, dkk., 2022) kreatif merupakan suatu keterampilan berpikir kreatif dalam memecahkan suatu permasalahan ditunjukkan dengan pengajuan ide yang berbeda dengan solusi pada umumnya. Sementara menurut Moma (2015) berpikir kreatif ialah kemahiran seseorang dalam menganalisis suatu informasi yang baru, serta menggabungkan ide atau gagasan yang unik untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Menurut Molina, dkk. (2021) berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menciptakan gagasan-gagasan baru dan orisinal.

Menurut Deutsch (2020), *“creative thinking is the process of generating new ideas and possibilities, critical creative thinking sees creativity as a thought process as well as a design process. Creative thinking involves and apply new ideas in specific situations seeing existing situations in a new light, identifying alternative reasons, and seeing or making new connections that generate a positive outcome”*. Artinya berpikir kreatif adalah proses menghasilkan ide dan kemungkinan baru, berpikir kreatif melihat kreativitas sebagai proses berpikir serta sebuah proses desain.

Berpikir kreatif melibatkan pembelajaran untuk menghasilkan dan menerapkan ide-ide baru dalam situasi tertentu, melihat situasi yang ada dalam cahaya baru, mengidentifikasi alasan alternative, dan melihat atau membuat koneksi baru yang menghasilkan hasil yang positif.

Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa berpikir kreatif adalah bagian dari kreativitas yang merupakan kemampuan mengembangkan sesuatu yang baru, bervariasi, dan kemampuan mengajukan ide atau gagasan dalam menyelesaikan suatu permasalahan.

## **2. Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif**

Indikator berpikir kreatif dapat dilihat dari karakteristiknya, sehingga dengan memiliki karakteristik tersebut seseorang dapat dikatakan telah memiliki kemampuan berpikir kreatif. Menurut Munandar (2017: 192) indikator berpikir kreatif terbagi menjadi empat yaitu lancar (*fluency*), luwes (*flexibility*), orisinal (*original*), terperinci (*elaboration*). Susanto (Nada, 2018) mengatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif seseorang didasarkan pada empat indikator yaitu kelancaran berpikir (*fluency*), kelenturan berpikir (*flexibility*), kelaslian berpikir (*originality*) dan elaborasi. Menurut Siswono (2018: 551)) terdapat empat indikator berpikir kreatif yaitu *fluency* (kemampuan menghasilkan banyak ide), *flexibility* (kemampuan menghasilkan ide-ide yang bervariasi), *originality* (kemampuan menghasilkan ide baru atau ide yang sebelumnya tidak ada), *elaboration* (kemampuan mengembangkan atau menambahkan ide-ide sehingga dihasilkan ide yang rinci atau detail).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa indikator kemampuan berpikir kreatif ada empat yaitu, berpikir lancar (*fluency*), berpikir luwes (*flexibility*), berpikir orisinal (*originality*) dan berpikir terperinci (*elaboration*).



Indikator dalam mengukur kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang akan digunakan pada penelitian ini menurut Munandar (2017: 192), yaitu sebagai berikut.

**Tabel 2. Indikator Berpikir Kreatif**

<b>Indikator Umum</b>	<b>Sub Indikator</b>
Berpikir Lancar	Mencetuskan banyak gagasan dalam pemecahan masalah, memberikan banyak jawaban dalam menjawab suatu pertanyaan, memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal, bekerja lebih cepat dan melakukan lebih banyak daripada anak-anak lain.
Berpikir Luwes	Menghasilkan gagasan penyelesaian masalah atau jawaban suatu pertanyaan bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, menyajikan konsep dengan cara yang berbeda-beda.
Berpikir Orisinal	Memberikan gagasan yang baru dalam menyelesaikan masalah atau jawaban yang lain dari yang sudah biasa dalam menjawab suatu pertanyaan dan membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur.
Berpikir Terperinci	Mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain serta menambahkan atau memperinci suatu gagasan sehingga tambah meningkatkan kualitas gagasan tersebut.

Sumber: Munandar, (2017: 192)

Dari penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati (2019), diketahui bahwa untuk mengembangkan dan mengukur kemampuan berpikir kreatif, peserta didik dapat diberikan soal-soal uraian berbentuk *open-ended*. Menurut Molina, dkk. (2021), soal -soal *open-ended* memberikan peluang kepada peserta didik untuk memberikan banyak pemecahan masalah dengan banyak strategi pemecahan masalah, sehingga dengan beragamnya jawaban yang diberikan peserta didik tersebut pendidik dapat mengukur kemampuan berpikir peserta didik. Menurut Ayu, dkk. (2020) untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif peserta didik maka dapat dilakukan tes uji soal.

Soal yang diberikan merupakan soal terbuka (*open-ended*) karena dengan soal-soal *open-ended* membuat peserta didik berpikir secara kreatif untuk menemukan solusi-solusi baru pada permasalahan yang diberikan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *open-ended* dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik, selain itu soal-soal berbentuk *open-ended* dapat digunakan pendidik untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif, yang selanjutnya akan digunakan oleh peneliti sebagai instrument tes penelitian ini.

### 3. Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif

Siswono (2018: 551) mengklasifikasikan tingkat kemampuan berpikir kreatif peserta didik menjadi lima tingkat yaitu tingkat 4 (sangat kreatif), tingkat 3 (kreatif), tingkat 2 (cukup kreatif), tingkat 1 (kurang kreatif), tingkat 0 (tidak kreatif). Keterangan tingkat kemampuan berpikir kreatif ditunjukkan pada Tabel 3. Tabel tersebut berisi perbedaan kemunculan aspek berpikir kreatif pada setiap tingkatan berikut ini.

**Tabel 3. Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif**

<b>Tingkat Kemampuan</b>	<b>Karakteristik</b>
Tingkat 4 (Sangat Kreatif)	Peserta didik dapat menyelesaikan masalah dengan lebih dari satu solusi dan dapat mengembangkan cara lain untuk menyelesaikannya. Salah satu solusi memenuhi aspek <i>originality</i> (kebaruan). Beberapa masalah yang dibangun memenuhi aspek <i>originality</i> , <i>flexibility</i> , <i>fluency</i> , dan <i>elaboration</i> .
Tingkat 3 (Kreatif)	Peserta didik dapat menyelesaikan masalah dengan lebih dari satu solusi, tetapi tidak bisa mengembangkan cara lain untuk menyelesaikannya. Satu solusi memenuhi aspek <i>fluency</i> . Pada tingkat ini juga peserta didik dapat mengembangkan cara lain untuk memecahkan permasalahan ( <i>flexibility</i> ), kemampuan menyatakan gagasan ( <i>elaboration</i> ), namun tidak memiliki cara yang berbeda dari yang lain ( <i>originality</i> ).

Tingkat Kemampuan	Karakteristik
Tingkat 2 (Cukup Kreatif)	Peserta didik dapat memecahkan permasalahan dengan satu solusi yang sifatnya berbeda dari yang lain ( <i>originality</i> ) namun tidak memenuhi aspek <i>fluency</i> , <i>flexibility</i> dan <i>elaboration</i> atau peserta didik dapat menyelesaikan permasalahan dengan mengembangkan solusinya ( <i>flexibility</i> ) namun bukan hal yang baru dan bukan pula jawaban lancar.
Tingkat 1 (Kurang Kreatif)	Peserta didik dapat menyelesaikan permasalahan dengan lebih dari satu solusi ( <i>fluency</i> ) tetapi tidak dapat mengembangkan solusinya dan tidak memenuhi aspek kebaruan.
Tingkat 0 (Tidak Kreatif)	Peserta didik tidak dapat menyelesaikan permasalahan dengan dengan lebih dari satu solusi atau tidak dapat mengembangkan cara lain untuk menyelesaikannya. Dia juga tidak bisa menimbulkan solusi baru.

Sumber: Siswono (2018: 551)

## E. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

### 1. Pengertian IPA

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan sebuah ilmu atau pengetahuan yang berkaitan dengan alam semesta. Menurut Susanto (2016: 167) bahwa IPA atau sains adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan. Menurut Wedyawati dan Lisa (2019: 2) IPA merupakan susunan sistematis hasil temuan yang dilakukan para ilmuwan. Hasil temuan tersebut berupa fakta, konsep, prinsip, hukum, teori maupun modal ke dalam kumpulan pengetahuan sesuai dengan bidang kajiannya.

Menurut Samatowa (2016: 3) IPA merupakan suatu ilmu yang membahas tentang gejala maupun kejadian dialam yang tersusun secara sistematis berdasarkan hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia. Sementara menurut Sri Sulistyorini (Satriawati & Irman, 2019: 3) IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara

sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan sistematis dan IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa IPA merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang alam semesta berupa fakta-fakta, konsep-konsep, prinsip-prinsip, hukum-hukum dan proses penemuan yang diperoleh melalui kegiatan mencari tahu secara sistematis untuk mendapatkan generalisasi yang tepat.

## **2. Pembelajaran IPA SD**

Menurut Dewi, dkk (2021: 5) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pembelajaran IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, sehingga prospek perkembangan lebih lanjut dalam menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.

Susanto (2016: 170-171) menjelaskan bahwa pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang didasarkan pada prinsip-prinsip, proses dimana dapat menumbuhkan sikap ilmiah siswa terhadap konsep-konsep IPA. Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat Astuti (2019) menyatakan bahwa pembelajaran IPA adalah pembelajaran yang berdasarkan pada prinsip-prinsip, proses yang mana dapat menumbuhkan sikap ilmiah peserta didik terhadap konsep IPA, melalui pembelajaran IPA peserta didik dapat mempelajari diri sendiri dan alam sekitar. Menurut

Meilani, dkk. (2020) pembelajaran IPA merupakan suatu ilmu yang mengkaji segala sesuatu tentang gejala yang ada di alam baik benda hidup maupun benda mati secara sistematis. Pembelajaran IPA menuntut agar peserta didik mampu mengembangkan pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran IPA di SD merupakan pembelajaran yang memberi kesempatan peserta didik untuk berpikir kritis, kreatif, mencari dan menggali sendiri pengetahuan yang dipelajarinya. Pada proses pembelajaran IPA lebih menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar memahami alam sekitar, dan menumbuhkan sikap ilmiah peserta didik. Sehingga peserta didik dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

### **3. Tujuan Pembelajaran IPA SD**

Tujuan pembelajaran IPA SD yang tertuang dalam Badan Standar Nasional Pendidikan atau BSNP (Susanto, 2013: 171) adalah sebagai berikut.

- a. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
- b. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat.
- d. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- e. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.
- f. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
- g. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs.

Adapun menurut Trianto (Satriawati & Irman, 2019: 7) pendidikan IPA di sekolah mempunyai tujuan, adalah sebagai berikut.

- a. Memberikan pengetahuan kepada peserta didik tentang dunia dan bagaimana bersikap.
- b. Menanamkan sikap hidup ilmiah.
- c. Memberikan keterampilan untuk melakukan pengamatan.
- d. Mendidik peserta didik mengetahui cara kerja serta menghargai para penemu.
- e. Menerapkan metode ilmiah dalam memecahkan permasalahan.

Sesuai dengan pendapat para ahli di atas, Asyari (Narulita, 2018) mengatakan bahwa tujuan pembelajaran IPA di SD/MI adalah untuk menanamkan rasa ingin tahu dan sikap positif terhadap sains, teknologi dan masyarakat, mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan, mengembangkan gejala alam, sehingga peserta didik dapat berpikir kritis dan objektif. Menurut Dewi, dkk. (2021: 10) pembelajaran IPA mempunyai tujuan untuk menanamkan sikap ilmiah pada peserta didik dan nilai positif melalui proses IPA dalam memecahkan masalah, peserta didik akan selalu tertarik dengan lingkungan dan siswa akan mengenal serta dapat memanfaatkan lingkungan sebagai sumber ilmu dan sumber belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPA SD adalah untuk meningkatkan kesadaran peserta didik untuk menghargai alam dan segala isinya sebagai ciptaan Tuhan dengan memelihara, menjaga, dan melestarikan alam. Pembelajaran IPA diharapkan mampu mengembangkan rasa ingin tahu peserta didik, mampu membuat peserta didik menguasai konsep IPA dan keterkaitannya, serta mampu mengembangkan sikap ilmiah dan menguasai teknologi untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya.

## F. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Rohmah (2021) “Pengaruh Model Pembelajaran *Guided Discovery Learning* (GDL) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar pada Mata Pembelajaran IPA Materi Gaya di Era Pandemi Covid-19”. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran GDL terhadap hasil belajar peserta didik. Hal tersebut dibuktikan dari rata-rata presentase aktivitas bagi pendidik, aktivitas bagi peserta didik, hasil belajar afektif dan psikomotor  $\geq 78\%$ . Sedangkan hasil belajar kognitif, nilai ketuntasan peserta didik kelas eksperimen mendapatkan presentase 36% untuk soal *pretest*, dan setelah mendapatkan *treatment* penerapan GDL presentase ketuntasan hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan menjadi 67% pada soal *posttest*. Pemerolehan skor gain hasil belajar peserta didik menunjukkan angka 0,346 yang dapat dikategorikan tingkat efektifitas model pembelajaran yang diterapkan (GDL) adalah sedang. Melalui uji *independent sample t-test* dengan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2,235 > 1,666$ ) diketahui bahwa gain yang diperoleh kelas eksperimen dengan kelas kontrol memiliki perbedaan yang signifikan.

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu pada variabel bebas (model *guided discovery learning*). Namun kedua penelitian ini memiliki perbedaan yaitu pada penelitian tersebut tidak menggunakan media pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan bantuan media pembelajaran yaitu media realia dan gambar. Selain itu pada penelitian tersebut variabel terikat adalah hasil belajar peserta didik sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti variabel terikat adalah kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

2. Erawati (2018) “Pengaruh Metode Penemuan Terbimbing Berbantu Media Realia terhadap Motivasi Berprestasi dan Hasil Belajar

Matematika Siswa”. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan penerapan metode penemuan terbimbing berbantu media realia terhadap motivasi berprestasi dan hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Gugus XV Kecamatan Buleleng. Hal ini dibuktikan dengan motivasi berprestasi peserta didik yang mengikuti metode penemuan terbimbing berbantu media realia secara signifikan lebih baik daripada peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional ( $F = 1687,145$ ;  $p < 0,05$ ). Kemudian hasil belajar matematika peserta didik yang mengikuti metode penemuan terbimbing berbantuan media realia secara signifikan lebih baik daripada peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional ( $F = 159,515$ ;  $p < 0,05$ ).

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu pada variabel bebas (model pembelajaran penemuan terbimbing atau *guided discovery* berbantu media realia). Namun keduanya memiliki perbedaan yaitu terletak pada variabel terikat. Ayu Erawati mengukur motivasi berprestasi dan hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD, sedangkan peneliti mengukur kemampuan berpikir kreatif mata pelajaran IPA peserta didik kelas IV SD.

3. Handayani (2017) “Keefektifan Model Pembelajaran *Guided Discovery* Berbantu *Hands On Activity* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas VIII”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *guided discovery* berbantu *hands on activity* efektif terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik kelas VIII. Hal ini dibuktikan dengan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas VIII dengan model pembelajaran *guided discovery* berbantu *hands on activity* dapat mencapai ketuntasan klasikal sebesar 75%. kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik kelas VIII dengan model pembelajaran *guided discovery* berbantu *hands on activity* lebih baik dibandingkan pada model pembelajaran ekspositori.



Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu pada penggunaan model pembelajaran *guided discovery* dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Namun keduanya memiliki perbedaan pada sampel penelitian, penelitian tersebut menggunakan peserta didik kelas VIII SMP Negeri 4 Kudus, sedangkan peneliti menggunakan peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Metro Timur. Selain itu pada penelitian tersebut menggunakan bantuan media *hands on activity* pada pelaksanaan pembelajaran. Sedangkan peneliti menggunakan bantuan media realia dan gambar pada pelaksanaan pembelajaran.

4. Aditrisna, dkk. (2021) “Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantu Media Gambar terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Gugus 4 Mataram Tahun Pelajaran 2021/2022”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model *discovery learning* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V. Hal ini dibuktikan dengan hasil  $t_{hitung} = 6,37$  dengan  $t_{tabel}$  pada taraf signifikan 5% dengan  $df = 24$  maka  $H_a$  diterima.

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu pada variabel bebas (model pembelajaran *guided discovery*). Namun keduanya memiliki perbedaan pada variabel terikat yaitu pada penelitian Aditrisna, dkk. menggunakan hasil belajar peserta didik kelas V, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan kemampuan berpikir kreatif pada mata pelajaran IPA.

5. Permatasari (2019) “Pengaruh Metode *Guided Discovery Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan metode *guided discovery learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian didapat hasil yang meningkat ditunjukkan dengan  $n$  gain pada kelas

eksperimen sebesar 0,667 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 0,214 lebih kecil disbanding dengan n gain pada kelas eksperimen.

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu pada variabel bebas (*guided discovery learning*) dan variabel terikat (kemampuan berpikir kreatif peserta didik). Namun kedua penelitian ini memiliki perbedaan yaitu pada penelitian Permatasari tidak menggunakan media pembelajaran, sedangkan peneliti menggunakan media pembelajaran yaitu media realia dan gambar.

6. Pramowardhani (2020) “Pengaruh Model *Guided Discovery Learning* Berbasis Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar IPA”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model *guided discovery learning* berbasis media audiovisual terhadap hasil belajar IPA. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian berdasarkan perhitungan uji hipotesis dengan menggunakan uji t diperoleh data  $t_{hit} (5,70) > t_{daf} (1,67)$ , maka  $H_0$  diterima artinya bahwa terdapat pengaruh model *guided discovery learning* berbasis media audiovisual terhadap hasil belajar IPA pada konsep cahaya dan sifat-sifatnya di kelas V SD Negeri 1 Sukamulya.

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu pada penggunaan model *guided discovery learning*, namun terdapat perbedaan pada media bantu yang digunakan pada penelitian yang dilakukan oleh Pramowardhani menggunakan bantuan media audiovisual sedangkan peneliti menggunakan bantuan media realia dan gambar. Selain itu pada penelitian Pramowardhani pada variabel terikat mengukur hasil belajar IPA, sedangkan peneliti mengukur kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran IPA.

7. Andayani (2020) “Pengaruh Model Pembelajaran *Guided Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi

Kelas IX MIPA SMA Negeri 11 Luwu”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran *guided discovery learning* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi sistem ekskresi kelas IX MIPA SMA Negeri 11 Luwu. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis statistik inferensial yang menggunakan uji independent sampel t-test didapatkan rata-rata nilai hasil belajar peserta didik kelas IX MIPA SMA Negeri 11 Luwu yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *guided discovery learning* yaitu 80,29 dan berada pada kategori tinggi.

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu pada penggunaan model *guided discovery learning*, namun terdapat perbedaan pada penelitian yang dilakukan oleh Andayani tidak menggunakan media bantu sedangkan peneliti menggunakan media bantu yaitu media realia dan gambar. Selain itu pada penelitian Andayani pada variabel terikat mengukur hasil belajar IPA, sedangkan peneliti mengukur kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran IPA. Pada subjek penelitian Andayani menggunakan peserta didik SMA, sedangkan peneliti menggunakan subjek peserta didik SD Negeri 4 Metro Timur.

8. Werdiningsih (2019) “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Siswa Kelas VII SMP Bekasi”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *discovery learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik kelas VII SMP Bekasi. Hal ini dibuktikan dengan uji persyaratan analisis data terdiri dari uji homogenitas dengan uji fisher dan uji normalitas dengan uji chi kuadrat. Hasil penelitian menunjukkan kedua kelompok data berdistribusi normal dan homogen.

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu pada variabel terikat (kemampuan berpikir kreatif). Namun kedua penelitian ini memiliki perbedaan pada variabel bebas yaitu penggunaan model pembelajaran *discovery learning*, sedangkan peneliti menggunakan model pembelajaran *guided discovery* dengan bantuan media realia dan gambar. Selain itu subjek penelitian yang digunakan dalam penelitian Werdiningsih adalah peserta didik kelas VII SMP Bekasi, sedangkan peneliti menggunakan subjek peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Metro Timur.

9. Siahaan (2018) “Pengaruh Metode Penemuan Terbimbing (*Guided Discovery*) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Peserta Didik Kelas X SMK Negeri 11 Medan Tahun Pelajaran 2018/2019”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran *guided discovery* terhadap kemampuan berpikir kreatif. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian dari uji analisis regresi diperoleh persamaan regresi  $Y = 32,130 + 0,689X$ . Dari uji kelinearan regresi diperoleh  $F_{hitung} < F_{tabel}$  atau  $-3,979 < 2,59$  dan uji keberartian regresi diperoleh  $144,449 > 4,16$ .

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu pada variabel bebas (model pembelajaran *guided discovery*) dan variabel terikat (kemampuan berpikir kreatif). Namun kedua penelitian ini memiliki perbedaan pada subjek penelitian. Pada penelitian yang dilakukan oleh Siahaan menggunakan peserta didik kelas X SMK Negeri 11 Medan Tahun Pelajaran 2018/2019, sedangkan peneliti menggunakan subjek penelitian peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Metro Timur. Selain itu pada penelitian Siahaan tidak menggunakan media pembelajaran, sedangkan peneliti menggunakan media pembelajaran yaitu media realia dan gambar.

10. Christy (2019) “Pengaruh Model Pembelajaran *Guided Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar IPS dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP)”. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan model pembelajaran *guided discovery learning* terhadap kemampuan berpikir kritis. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata akhir kemampuan berpikir kritis peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan *guided discovery learning* sebesar 83,75 berada pada interval  $X \geq 75$ .

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu pada variabel bebas (*guided discovery learning*). Namun kedua penelitian ini memiliki perbedaan pada variabel terikat yaitu hasil belajar IPS dan kemampuan berpikir kritis, sedangkan peneliti mengukur kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Selain itu subjek penelitian yang digunakan dalam penelitian Christy adalah peserta didik kelas VII SMP, sedangkan peneliti menggunakan subjek peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Metro Timur.

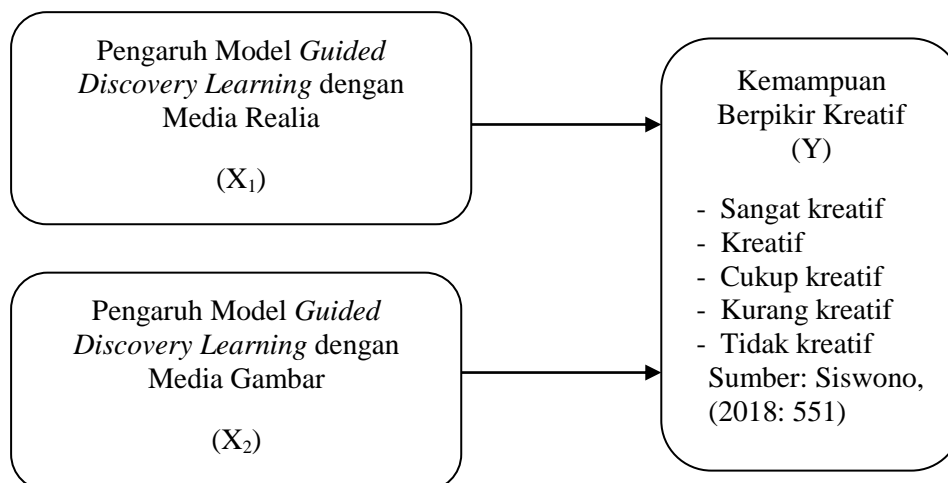
### **G. Kerangka Pikir Penelitian**

Kemampuan berpikir kreatif sangat penting untuk dimiliki oleh peserta didik dari jenjang sekolah dasar atau sederajat. Namun faktanya kemampuan berpikir kreatif peserta didik di Indonesia masih rendah. Fakta dari SD Negeri 4 Metro Timur menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik terutama berpikir lancar (*fluency*), luwes (*flexibility*), orisinal (*originality*), dan terperinci (*elaboration*) masih tergolong rendah, selain itu pendidik masih menggunakan media pembelajaran sederhana seperti buku peserta didik, hal ini membuat peserta didik kurang termotivasi untuk belajar dan belum mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik perlu dilaksanakan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya

dengan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik secara maksimal dalam proses pembelajaran.

Salah satu pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan melibatkan peserta didik secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran adalah dengan menggunakan model *guided discovery learning* dengan media realia dan gambar. Model *guided discovery learning* (penemuan terbimbing) merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik, karena dalam model *guided discovery learning* proses pembelajaran berpusat pada peserta didik. Model pembelajaran penemuan terbimbing merupakan model yang digunakan untuk membangun konsep di bawah pengawasan pendidik. Model penemuan terbimbing memberikan kebebasan ruang berpikir untuk peserta didik dalam pemecahan masalah dan penarikan kesimpulan dari permasalahan yang sedang dipelajari, serta memberikan ruang pada peserta didik untuk menggali informasi dan mendapatkan data-data penting sehingga peserta didik dapat menemukan konsep dan hal baru yang belum pernah dipelajarinya. Model *guided discovery learning* (penemuan terbimbing) menekankan pada upaya pendidik dalam memberikan pengalaman belajar yang menarik, kreatif dan inovatif yang menjadi bekal bagi peserta didik untuk kedepannya.

Dalam penggunaan model pembelajaran penemuan terbimbing diperlukan juga media pembelajaran yang dapat memperjelas suatu konsep serta dapat memberikan pengalaman langsung bagi peserta didik. Media realia dan media gambar dapat digunakan untuk membantu pendidik dalam pembelajaran menggunakan model *guided discovery learning*. Adapun gambar kerangka pikir penelitian ini adalah sebagai berikut.



**Gambar 1. Kerangka pikir penelitian**

Keterangan:

X<sub>1</sub> : Pengaruh model *guided discovery learning* dengan media realia (Variabel bebas)

X<sub>2</sub> : Pengaruh model *guided discovery learning* dengan media gambar (Variabel bebas)

Y : Kemampuan berpikir kreatif (Variabel terikat)

—→ : Pengaruh

## H. Hipotesis

Hipotesis adalah dugaan sementara yang harus dibuktikan kebenarannya.

Berdasarkan kajian pustaka, penelitian yang relevan dan kerangka pikir yang telah diuraikan di atas, maka peneliti merumuskan hipotesis yaitu:

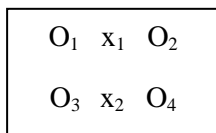
1. Terdapat pengaruh model *guided discovery learning* dengan media realia terhadap kemampuan berpikir kreatif pokok bahasan IPA peserta didik kelas IV sekolah dasar.
2. Terdapat pengaruh model *guided discovery learning* dengan media gambar terhadap kemampuan berpikir kreatif pokok bahasan IPA peserta didik kelas IV sekolah dasar.
3. Terdapat perbedaan pengaruh model *guided discovery learning* dengan media realia dan gambar terhadap kemampuan berpikir kreatif pokok bahasan IPA peserta didik kelas IV sekolah dasar.

### III. METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dipilih adalah penelitian eksperimen dengan data kuantitatif. Menurut Sugiyono (2016: 107) penelitian eksperimen adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Sanjaya (2014: 85) berpendapat bahwa penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh dari suatu tindakan atau perlakuan tertentu yang sengaja dilakukan terhadap suatu kondisi tertentu. Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu (*quasi eksperiment*). Menurut Purwanto dan Dyah (2017: 90-91) penelitian *quasi eksperiment* merupakan penelitian yang mempunyai kelompok kontrol, dimana sampel pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara *random* melainkan dipilih secara sengaja oleh peneliti sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang akan dibandingkan. Bentuk desain *quasi eksperiment* yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan desain *non equivalent kontrol group design*, yaitu desain *quasi eksperiment* dengan melihat perbedaan *pretest* dan *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Desain ini dibedakan dengan adanya *pretest* sebelum perlakuan diberikan untuk mengetahui keadaan awal serta perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Paradigma dalam *non equivalent kontrol group design* dalam penelitian ini adalah:





Adopsi: Sugiyono (2017: 106)

**Gambar 2. Desain penelitian *non equivalent kontrol group design***

Keterangan:

$O_1$  : kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan (*pre-test*)

$O_2$  : kelas eksperimen setelah diberi perlakuan (*post-test*)

$O_3$  : kelas kontrol sebelum diberi perlakuan (*pre-test*)

$O_4$  : kelas kontrol setelah diberi perlakuan (*post-test*)

$X_1$  : perlakuan model *guided discovery learning* dengan media realia

$X_2$  : perlakuan model *guided discovery learning* dengan media gambar

Tujuan desain penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penerapan model *guided discovery learning* dengan media realia dan gambar terhadap kemampuan berpikir kreatif pokok bahasan IPA pada peserta didik dengan cara diberi tes awal (*pretest*) dalam bentuk soal uraian (*essay*) pada kedua kelas sampel setelah itu diberikan perlakuan tertentu pada kelas eksperimen. Pembelajaran pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan model *guided discovery learning* dengan media realia sedangkan pada kelas kontrol diberikan perlakuan dengan menggunakan model *guided discovery learning* dengan media gambar, setelah diberikan perlakuan pada masing-masing kelas selanjutnya melakukan tes akhir (*posttest*) dalam bentuk uraian (*essay*) yang akan diberikan kepada kedua kelas sampel dengan soal tes yang sama. Setelah kedua kelas melakukan *posttest*, hasil skor kemampuan berpikir kreatif peserta didik kemudian dibandingkan. Perbandingan peningkatan antara kedua skor kemampuan berpikir kreatif di kelas eksperimen dan kelas kontrol akan menunjukkan pengaruh model *guided discovery learning* dengan media realia dan gambar terhadap kemampuan berpikir kreatif pokok bahasan IPA pada peserta didik kelas IV sekolah dasar.

## B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang ditempuh dalam melakukan penelitian. Prosedur pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan
  - a. Peneliti melakukan penelitian pendahuluan di SD Negeri 4 Metro Timur, peneliti menemui kepala sekolah, pendidik dan tenaga kependidikan yang ada di SD tersebut penelitian pendahuluan ini berupa observasi dan dokumentasi. Hal yang diobservasi meliputi keadaan sekolah, jumlah kelas, jumlah peserta didik yang akan dijadikan sebagai subjek penelitian, serta cara mengajar pendidik.
  - b. Peneliti melakukan observasi kepada wali kelas IV SD Negeri 4 Metro Timur.
  - c. Peneliti menemukan permasalahan pada kegiatan pembelajaran yang kemudian dijadikan sebagai objek penelitian.
  - d. Membuat kisi-kisi dan instrumen tes untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam bentuk uraian (*essay*).
  - e. Melakukan uji coba instrument di SD Negeri 8 Metro Timur.
  - f. Menganalisis data uji coba untuk mengetahui instrumen yang valid dan reliabel untuk dijadikan sebagai soal *pre-test* dan *post-test*.
2. Tahap Pelaksanaan
  - a. Melakukan *pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
  - b. Melaksanakan pembelajaran di kelas eksperimen dengan menggunakan model *guided discovery learning* dengan media realia. Sedangkan pada kelas kontrol menggunakan model *guided discovery learning* dengan media gambar.
  - c. Melaksanakan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol
3. Tahap Akhir
  - a. Mengumpulkan data penelitian yang diperoleh.
  - b. Mengolah data dan menganalisis data penelitian.
  - c. Menyusun laporan hasil penelitian.

### C. *Setting* Penelitian

#### 1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Metro Timur yang berjumlah 54 orang peserta didik.

#### 2. Tempat Penelitian

Tempat penelitian dilaksanakan di SD Negeri 4 Metro Timur yang terletak di Jl. AH. Nasution, No. 214, Yosodadi, Kecamatan Metro Timur, Kota Metro.

#### 3. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil dimulai bulan Oktober tahun pelajaran 2022/2023.

### D. Populasi dan Sampel Penelitian

#### 1. Populasi Penelitian

Sugiyono (2015: 79) menyatakan bahwa populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Metro Timur yang berjumlah 54 orang peserta didik. Populasi terdiri dari peserta didik laki-laki dan perempuan. Berikut ini tabel jumlah populasi penelitian.

**Tabel 4. Data Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 4 Metro Timur Tahun Pelajaran 2022/2023**

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	IV A (Kelas Kontrol)	13	14	27
2	IV B (Kelas Eksperimen)	14	13	27

Sumber: SD Negeri 4 Metro Timur Tahun Pelajaran 2022/2023

#### 2. Sampel Penelitian

Sugiyono (2015: 81) menyatakan bahwa sampel penelitian adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik *non*

*probability sampling*. Menurut Sugiyono (2015: 84) teknik *non probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Teknik pengambilan sampel akan dilakukan dengan menggunakan jenis teknik penarikan sampel jenuh. Sampel jenuh menurut Arikunto (2012: 104) adalah teknik pengambilan sampel apabila semua populasi digunakan sebagai sampel, jika populasinya kurang dari 100 orang, maka jumlah sampelnya diambil secara keseluruhan, tetapi jika populasinya lebih dari 100 orang, maka bisa diambil 10-15% atau 20-25% dari jumlah populasinya.

Berdasarkan pendapat di atas, maka penelitian ini menggunakan sampel jenuh sebagai teknik penarikan sampelnya, dimana seluruh populasi akan dijadikan sampel, dikarenakan populasi pada penelitian ini kurang dari 100 orang. Maka sampel dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Metro Timur dengan jumlah 54 peserta didik yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas IVA dan IVB yang akan dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil uji coba soal peserta didik pada semester ganjil tahun 2022/2023 kelas IVA memiliki nilai yang lumayan tinggi dibandingkan dengan kelas IVB. Sehingga pada penelitian ini, kelas IVB dijadikan sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelas IVA dijadikan sebagai kelas kontrol.

#### **E. Variabel Penelitian**

Variabel penelitian merupakan sesuatu hal yang akan menjadi objek dari suatu penelitian. Menurut Sugiyono (2016: 60) variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut yang kemudian akan ditarik kesimpulannya. Penelitian ini terdapat dua macam variabel, yaitu variabel independen atau variabel bebas dan variabel dependen (variabel terikat). Adapun variabel-variabel tersebut dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Variabel independen atau variabel bebas sering disebut prediktor, yaitu variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi penyebab berubahnya variabel dependen (Purwanto dan Dyah, (2017: 17). Dalam penelitian ini yaitu menjadi variabel bebas adalah model *guided discovery learning* dengan media realia ( $X_1$ ) dan model *guided discovery learning* dengan media gambar ( $X_2$ ).
- b. Variabel dependen atau variabel terikat yaitu variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas (Purwanto dan Dyah, 2017: 17-18). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah kemampuan berpikir kreatif peserta didik (Y).

## **F. Definisi Konseptual dan Operasional**

### **1. Definisi Konseptual Variabel**

- a. Model *guided discovery learning* dengan media realia  
Model *guided discovery learning* adalah model pembelajaran yang menekankan peserta didik untuk menemukan sendiri konsep atau pengetahuan, memecahkan masalah melalui kegiatan mencari dengan bantuan pendidik sebagai pembimbing. Media realia merupakan benda nyata atau *real* yang digunakan sebagai alat bantu penyampaian materi pembelajaran. Model *guided discovery learning* dengan media realia merupakan rangkain pembelajaran yang cocok digunakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam menemukan dan memecahkan permasalahan.
- b. Model *guided discovery learning* dengan media gambar  
Model *guided discovery learning* adalah model pembelajaran yang menekankan peserta didik untuk menemukan sendiri konsep atau pengetahuan, memecahkan masalah melalui kegiatan mencari dengan bantuan pendidik sebagai pembimbing. Media gambar merupakan media visual yang berbentuk dua dimensi seperti lukisan yang digunakan sebagai alat bantu penyampaian materi pembelajaran. Model *guided discovery learning* dengan media gambar merupakan

rangkain pembelajaran yang cocok digunakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam menemukan dan memecahkan permasalahan.

c. Berpikir kreatif

Berpikir kreatif adalah suatu kemampuan peserta didik dalam menggunakan ide pemikirannya untuk menemukan pengetahuan dan memecahkan permasalahan.

## 2. Definisi Operasional Variabel

- a. Dalam penelitian model *guided discovery learning* dengan media realia adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang dirancang untuk melibatkan peserta didik secara aktif dalam menemukan pengetahuan dan memecahkan masalah melalui kegiatan mencari dan menyelidiki sehingga peserta didik mampu berpikir kritis, kreatif dan analitis dalam membangun pengetahuannya sendiri melalui bimbingan pendidik dalam proses pelaksanaannya dari awal hingga akhir kegiatan dibantu dengan penggunaan media nyata (*real*). Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran model *guided discovery learning* yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu:
- 1) *Stimulation* (stimulus/pemberian rangsangan, peserta didik dihadapkan dengan suatu permasalahan)
  - 2) *Problem Statement* (pernyataan/identifikasi masalah)
  - 3) *Data Collection* (pengumpulan data, peserta didik mengumpulkan berbagai informasi yang relevan)
  - 4) *Data Processing* (pengolahan data)
  - 5) *Verification* (pembuktian, peserta didik melakukan pemeriksaan secara cermat dan teliti untuk membuktikan kebenaran hipotesis yang diajukan)
  - 6) *Generalization* (menarik kesimpulan/generalisasi)
- b. Dalam penelitian model *guided discovery learning* dengan media gambar adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang dirancang untuk melibatkan peserta didik secara aktif dalam menemukan pengetahuan dan memecahkan masalah melalui kegiatan mencari dan menyelidiki sehingga peserta didik mampu berpikir kritis, kreatif dan analitis dalam membangun pengetahuannya sendiri melalui

bimbingan pendidik dalam proses pelaksanaannya dari awal hingga akhir kegiatan dibantu dengan penggunaan media gambar.

- c. Kemampuan berpikir kreatif peserta didik dapat dilihat dari penyelesaian soal yang dilakukan oleh peserta didik yang mencerminkan berpikir lancar (*fluency*), berpikir luwes (*flexibility*), berpikir asli (*originality*), dan berpikir merinci (*elaboration*). Dalam penelitian ini peneliti merumuskan tingkatan dalam indikator kemampuan berpikir kreatif untuk instrumen tes yang akan digunakan terdiri dari 4 tingkat yang dimulai dari terendah yaitu skor 0 dan tertinggi dengan skor 4. Skor atau data diperoleh dengan melakukan penilaian terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Penilaian terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik dilakukan untuk menilai setiap indikator dan mentotal jumlah skor yang diperoleh. Jumlah skor yang diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test*, aspek kognitif akan diukur dengan instrument tes (soal uraian/*essay*) sebanyak 3 soal.

## **G. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data-data yang diperlukan untuk menjawab masalah penelitian. teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

### **1. Tes**

Menurut Sudaryono (2013:40) tes (instrumen pengumpulan data) merupakan serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, inteligensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Teknik tes dalam penelitian ini adalah melakukan tes untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif peserta didik sebanyak dua kali, yaitu sebelum diberi perlakuan (*pre-test*) dan setelah diberikan perlakuan (*post-test*).

Tes berupa soal uraian (*essay*), soal yang diberikan pada *pre-test* dan *post-test* merupakan soal yang sama, hal tersebut bertujuan untuk

menghindari adanya pengaruh perbedaan kualitas instrumen dari perubahan pengetahuan dan pemahaman peserta didik setelah adanya perlakuan. Tes ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *guided discovery learning* dengan media realia dan gambar terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik setelah adanya perlakuan pada kelas eksperimen.

## 2. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi adalah pengumpulan data tertulis atau tercetak tentang fakta-fakta yang dijadikan sebagai bukti penelitian dan hasil penelitian. Selain itu, teknik ini juga digunakan untuk memperoleh data berupa gambar saat penelitian berlangsung. Teknik ini digunakan untuk mendapatkan daftar nama peserta didik, serta data lain yang mendukung penelitian.

## H. Instrumen Penelitian

### 1. Jenis Instrumen

Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Menurut Margono (2013: 170), tes merupakan seperangkat stimulus atau rangsangan yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapatkan jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka. Pada penelitian ini tes yang digunakan tes subjektif berupa tes uraian atau *essay*. Menurut Purwanto (2013: 35), tes *essay* merupakan bentuk penilaian yang dikenal banyak dipergunakan oleh pendidik di sekolah dari dulu sampai sekarang. Instrumen tes terdiri atas 5 butir soal untuk tes *pre-test* dan *post-test* dengan soal yang sama. Skor atau data diperoleh dengan melakukan penilaian terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Penilaian terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik dilakukan untuk menilai setiap indikator dan mentotal skor yang diperoleh.



Adapun indikator-indikator kemampuan berpikir kreatif IPA materi kelas 4 Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku pada materi pokok bahasan Gaya dan gerak sebagai berikut.

**Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Tes**

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi	Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif	Nomor Soal
3.4 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.	3.4.1 Menganalisis hubungan gaya dan gerak (C4).	1. Berpikir lancar 2. Berpikir luwes 3. Berpikir orisinal 4. Berpikir terperinci	1,4
	3.4.2 Membuktikan adanya hubungan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar (C5).		2
	3.4.3 Menyimpulkan hubungan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar (C5) .		3,5
Jumlah Soal			5

## 2. Uji Coba Instrumen

Instrumen yang telah dibuat, harus diuji coba terlebih dahulu sebelum melakukan penelitian. Hal ini bertujuan agar instrumen yang akan digunakan memiliki validitas dan reliabilitas sesuai dengan ketentuan. Instrumen dikatakan valid apabila instrumen tersebut telah melalui uji reabilitas. Untuk melakukan uji coba instrumen dalam penelitian ini mengambil responden berjumlah 27 peserta didik di SD Negeri 8 Metro Timur.

## 3. Uji Persyaratan Instrumen

### a. Uji Validitas

Menurut Sugiyono (2015: 173) valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Uji validitas soal dilakukan untuk mengetahui apakah alat ukur yang digunakan

dalam mendapatkan data valid atau tidak. Suatu instrumen yang valid mempunyai validitas yang tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Untuk menguji validitas butir soal tes uraian atau *essay* pada penelitian ini digunakan rumus koefisien korelasi *product moment* dengan rumus yang dikemukakan oleh Sugiyono (2015: 225) sebagai berikut.

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

Keterangan:

$r_{xy}$  : Koefisien relasi antara jumlah skor tiap item dan jumlah skor total

N : Jumlah responden

$\Sigma XY$  : Total perkalian skor X dan Y

$\Sigma X$  : Jumlah skor tiap item (X)

$\Sigma Y$  : Jumlah skor total (Y)

$\Sigma X^2$  : Total kuadrat skor tiap item (X)

$\Sigma Y^2$  : Total kuadrat jumlah skor total (Y)

Dengan kriteria perhitungan jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0,05$  maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya  $r_{hitung} \leq r_{tabel}$  maka alat ukur tersebut tidak valid. Pengujian ini dibantu dengan aplikasi *Microsoft Excel*. Guna mengklasifikasikan tingkat validitas maka digunakan kriteria seperti yang terdapat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 6. Interpretasi Nilai r**

No	Nilai r	Interpretasi
1	0,000 – 0,199	Sangat Rendah
2	0,200 – 0,399	Rendah
3	0,400 – 0,599	Sedang
4	0,600 – 0,799	Tinggi
5	0,800 – 1,000	Sangat Tinggi

Sumber: Sugiyono (2016: 257)

Uji instrumen dilakukan pada 27 peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur. Berdasarkan hasil data perhitungan validitas instrumen soal tes dengan  $n = 27$  dengan signifikansi 0,05  $r_{tabel}$  adalah 0,381.

Berdasarkan perhitungan data dapat diperoleh hasil perhitungan validitas instrumen kemampuan berpikir kreatif sebagai berikut.

**Tabel 7. Hasil Analisis Uji Validitas soal *Pretest* dan *Posttest***

No	Item Soal	Validitas
1	1, 2, 3	Valid (Digunakan)
2	4, 5	Tidak Valid (Tidak dapat digunakan)

Sumber: Hasil analisis peneliti

Berdasarkan tabel 7, hasil perhitungan uji validitas instrumen kemampuan berpikir kreatif diperoleh 3 butir soal dinyatakan valid yaitu 1, 2, dan 3, serta 2 butir soal dinyatakan tidak valid yaitu 4 dan 5. Selanjutnya 3 butir soal yang dinyatakan valid tersebut digunakan untuk soal *pretest* dan *posttest* pada sampel penelitian. Perhitungan lengkap dapat dilihat pada lampiran 17 halaman 142-143.

#### b. Uji Reliabilitas

Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali ketika mengukur objek yang sama akan memberikan hasil data yang sama.

Perhitungan untuk mencari harga reliabilitas didasarkan pada pendapat Kasmadi dan Sunariah (2014: 79) bahwa menghitung reliabilitas dapat digunakan rumus korelasi *Alpha Cronbach*, yaitu:

$$r_{11} = \left( \frac{n}{(n-1)} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_i}{\sigma_{total}} \right)$$

Keterangan:

$r_{11}$  = Realiabilitas instrumen

$n$  = Banyaknya soal

$\sum \sigma_i$  = Jumlah skor tiap-tiap item

$\sigma_{total}$  = Varians total

Mencari varian skor tiap-tiap item ( $\sigma_i$ ) dengan rumus:

$$\sigma_i = \frac{\sum x_2^1 - \frac{(\sum x_i)^2}{N}}{N}$$

Keterangan:

$\sigma_i$  = Varians skor tiap-tiap item

$\Sigma x_i$  = Jumlah item  $x_i$

$N$  = Jumlah responden

Selanjutnya untuk mencari varians total ( $\sigma_{total}$ ) dengan rumus:

$$\sigma_{total} = \frac{\Sigma x_{total}^2 - \frac{(\Sigma x_{total})^2}{N}}{N}$$

Keterangan:

$\sigma_{total}$  = Varian total

$\Sigma x_{total}$  = Jumlah tiap item  $x_{total}$

$N$  = Jumlah responden

Hasil perhitungan dari rumus korelasi *Alpha Cronbach* ( $r_{11}$ )

dikonsultasikan dengan nilai tabel *r product moment* dengan  $dk = n-1$ ,

dan  $\alpha$  sebesar 5% atau 0,05.

Kaidah keputusannya:

Jika  $r_{11} \geq r_{tabel}$  berarti reliabel, sedangkan

Jika  $r_{11} \leq r_{tabel}$  berarti tidak reliabel

Kriteria besarnya koefisien reliabilitas adalah sebagai berikut.

**Tabel 8. Klasifikasi Reliabilitas**

Koefisien Kolerasi r	Kriteria Reliabilitas
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 0,1000	Sangat Kuat

Sumber: Sugiyono (2015: 184)

Berdasarkan hasil data perhitungan reliabilitas instrumen soal tes

dengan  $dk = n-1 = 27 - 1 = 26$  dengan signifikansi 0,05  $r_{tabel}$  adalah

0,388. Serta diperoleh hasil perhitungan uji reliabilitas instrumen

sebesar  $r_{hitung} = 0,682$  dengan kategori kuat sehingga instrumen soal

kemampuan berpikir kreatif dikatakan reliabel dan dapat digunakan.

Perhitungan lengkap dapat dilihat pada lampiran 19 halaman 144-145.

### c. Taraf Kesukaran

Instrumen dapat dikatakan baik jika terdiri dari butir-butir soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu susah. Rumus yang digunakan untuk menghitung taraf kesukaran seperti yang dikemukakan oleh Arikunto (2014), yaitu:

$$TK = \frac{\bar{X}}{SMI}$$

Keterangan:

TK = Indeks tingkat kesukaran

$\bar{X}$  = Nilai rata-rata tiap butir soal

SMI = Skor maksimal ideal

Kriteria yang digunakan adalah semakin kecil indeks yang diperoleh, semakin sulit soal tersebut. Sebaliknya semakin besar indeks yang diperoleh, semakin mudah soal tersebut.

**Tabel 9. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal**

Indeks Kesukaran	Klasifikasi Taraf Kesukaran
0,00-0,30	Sukar
0,31-0,70	Sedang
0,71-1,00	Mudah

Sumber: Arikunto (2014)

Berdasarkan hasil perhitungan taraf kesukaran soal menggunakan bantuan *Microsoft Office Excel* dapat diperoleh hasil sebagai berikut.

**Tabel 10. Hasil Analisis Taraf Kesukaran Soal**

No. Soal	Besar Taraf Kesukaran	Interpretasi
1	0,90	Mudah
2	0,65	Sedang
3	0,63	Sedang

Sumber: Hasil analisis peneliti

Berdasarkan hasil perhitungan taraf kesukaran soal terdapat 2 butir soal yang bernilai sedang, dan 1 butir soal yang bernilai mudah. Hal

ini berarti soal dapat dikatakan baik dan dapat digunakan pada sampel penelitian. Perhitungan lengkap dapat dilihat pada lampiran 21 halaman 147.

#### d. Daya Beda Soal

Daya beda soal diperlukan agar instrumen mampu membedakan kemampuan masing-masing responden. Sejalan dengan pendapat Arikunto (2014) bahwa daya pembeda soal adalah kemampuan soal untuk membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah. Menguji daya pembeda soal dalam penelitian ini menggunakan program *Microsoft office excel*. Teknik yang digunakan untuk menghitung daya pembeda adalah dengan mengurangi rata-rata kelompok atas yang menjawab benar dan rata-rata kelompok bawah yang menjawab benar. Rumus yang digunakan:

$$DP = \frac{\bar{X}_A - \bar{X}_B}{SMI}$$

Keterangan:

DP = Daya pembeda

$\bar{X}_A$  = Rata-rata skor kelompok atas

$\bar{X}_B$  = Rata-rata skor kelompok bawah

SMI = Skor maksimal ideal

**Tabel 11. Klasifikasi Daya Beda Soal**

Indeks Daya Beda	Klasifikasi Daya Beda Soal
0,00-0,19	Jelek
0,20-0,39	Cukup
0,40-0,69	Baik
0,70-1,00	Baik sekali

Sumber: Arikunto (2014)

Berdasarkan perhitungan data menggunakan bantuan *Microsoft Office Excel* dapat diperoleh hasil perhitungan daya pembeda pada butir soal sebagai berikut.

**Tabel 12. Hasil Analisis Daya Pembeda Soal**

No. Soal	Indeks angka DP	Interpretasi
1	0,28	Cukup
2	0,40	Baik
3	0,21	Cukup

Sumber: Hasil analisis peneliti

Berdasarkan perhitungan hasil uji daya pembeda soal ada 3 soal yang diujikan terdapat 1 butir soal yang bernilai baik dan ada 2 butir soal yang bernilai cukup. Hal ini berarti 3 butir soal yaitu 1, 2, dan 3 dapat digunakan pada *pretest* dan *posttest*. Perhitungan lengkap dapat dilihat pada lampiran 22 halaman 148.

## I. Teknik Analisis Data

Analisis data bertujuan untuk menguji kebenaran suatu hipotesis. dari data skor kemampuan berpikir kreatif peserta didik diperoleh skor *pre-test* dan skor *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dianalisis menggunakan uji statistik untuk mengetahui pengaruh model *guided discovery learning* dengan media realia dan gambar terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengukur seberapa jauh kenormalan variabel dalam penelitian. Statistika yang digunakan untuk menguji normalitas data dalam penelitian ini yaitu dengan uji *Chi Kuadrat* sebagai berikut.

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_0 - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

$\chi^2$  = Chi kuadrat

$f_0$  = Frekuensi yang diperoleh

$f_h$  = Frekuensi yang diharapkan

Sumber: Muncarno (2017: 71)

Selanjutnya membandingkan  $\chi^2_{\text{hitung}}$  dengan nilai  $\chi^2_{\text{tabel}}$  untuk  $\alpha = 0,05$  dan derajat kebebasan  $(dk) = k-1$ , maka dikonsultasikan pada tabel *Chi Kuadrat* dengan kaidah keputusan sebagai berikut.

Jika  $\chi^2_{\text{hitung}} < \chi^2_{\text{tabel}}$ , artinya distribusi data normal, dan

Jika  $\chi^2_{\text{hitung}} > \chi^2_{\text{tabel}}$ , artinya distribusi data tidak normal

## 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan pada penelitian ini memiliki variansi yang sama (homogen) atau tidak. Uji homogenitas yang digunakan adalah *Uji Fisher* atau disebut *Uji-F*. Adapun rumusnya sebagai berikut.

$$F = \frac{\text{Varian Terbesar}}{\text{Varian Terkecil}}$$

Sumber: Muncarno (2017: 65)

Hasil nilai dari  $F_{\text{hitung}}$  kemudian dibandingkan dengan  $F_{\text{tabel}}$ , dengan kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut.

Jika  $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ , maka  $H_0$  diterima atau data bersifat homogen.

Jika  $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$ , maka  $H_0$  ditolak atau data bersifat heterogen.

## 3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis ini dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dan perbedaan penerapan model *guided discovery learning* dengan media realia dan penerapan model *guided discovery learning* dengan media gambar terhadap kemampuan berpikir kreatif pokok bahasan IPA pada peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Metro Timur. Adapun rumusan hipotesis statistik yang diajukan pada penelitian ini sebagai berikut.

### a. Uji Hipotesis 1

$H_a$  : Terdapat pengaruh model *guided discovery learning* dengan media realia terhadap kemampuan berpikir kreatif pokok bahasan IPA pada peserta didik kelas IV sekolah dasar.



$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh model *guided discovery learning* dengan media realia terhadap kemampuan berpikir kreatif pokok bahasan IPA pada peserta didik kelas IV sekolah dasar.

b. Uji Hipotesis 2

$H_a$  : Terdapat pengaruh model *guided discovery learning* dengan media gambar terhadap kemampuan berpikir kreatif pokok bahasan IPA pada peserta didik kelas IV sekolah dasar.

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh model *guided discovery learning* dengan media gambar terhadap kemampuan berpikir kreatif pokok bahasan IPA pada peserta didik kelas IV sekolah dasar.

c. Uji Hipotesis 3

$H_a$  : Terdapat perbedaan pengaruh model *guided discovery learning* dengan media realia dan gambar terhadap kemampuan berpikir kreatif pokok bahasan IPA pada peserta didik kelas IV sekolah dasar.

$H_0$  : Tidak terdapat perbedaan pengaruh model *guided discovery learning* dengan media realia dan gambar terhadap kemampuan berpikir kreatif pokok bahasan IPA pada peserta didik kelas IV sekolah dasar.

Pengujian hipotesis ini menggunakan rumus uji t (*t-test*). Uji t (*t-test*) digunakan untuk menguji ada tidaknya pengaruh dan perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada kelas eksperimen dengan menggunakan model *guided discovery learning* dengan media realia dan kelas kontrol menggunakan model *guided discovery learning* dengan media gambar. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan rumus statistik *t-test pooled varians* sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{(n_1 + n_2) - 2} \cdot \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan:

$\bar{X}_1$  = Rata-rata data pada sampel 1

$\bar{X}_2$  = Rata-rata data pada sampel 2

$n_1$  = Jumlah anggota sampel 1

$n_2$  = Jumlah anggota sampel 2

$S_1^2$  = Varian total kelompok 1

$S_2^2$  = Varian total kelompok 2

Sumber: Muncarno (2017: 63)

Berdasarkan rumusan di atas, ditetapkan taraf signifikansi 5% atau = 0,05 maka kaidah keputusan yaitu: jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka  $H_a$  ditolak atau  $H_o$  diterima, sedangkan jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_a$  diterima. Apabila  $H_a$  diterima berarti ada pengaruh yang signifikan.

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengaruh model *guided discovery learning* dengan media realia dan gambar terhadap kemampuan berpikir kreatif pokok bahasan IPA pada peserta didik kelas IV sekolah dasar, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat pengaruh penerapan model *guided discovery learning* dengan media realia terhadap kemampuan berpikir kreatif pokok bahasan IPA pada peserta didik kelas IV sekolah dasar, dimana nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 5% (0,05), yaitu  $13,014 \geq 2,056$ .
2. Terdapat pengaruh penerapan model *guided discovery learning* dengan media gambar terhadap kemampuan berpikir kreatif pokok bahasan IPA pada peserta didik kelas IV sekolah dasar, dimana nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 5% (0,05), yaitu  $6,403 \geq 2,056$ .
3. Terdapat perbedaan pengaruh model *guided discovery learning* dengan media realia dan gambar terhadap kemampuan berpikir kreatif pokok bahasan IPA pada peserta didik kelas IV sekolah dasar, dimana nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 5% (0,05), yaitu  $2,077 \geq 2,021$ .

### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka diajukan saran-saran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif IPA peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Metro Timur, yaitu sebagai berikut.

1. Peserta didik  
Peserta didik diharapkan untuk memperbanyak pengalaman belajar yang didapat dari lingkungan sekitar untuk meningkatkan kemampuan berpikir

kreatif, serta memotivasi dirinya sendiri untuk giat dalam belajar di sekolah maupun di rumah.

## 2. Pendidik

Pendidik harus mengetahui dan memperhatikan bahwa penerapan model *guided discovery learning* dengan media realia dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik terutama pada indikator berpikir lancar dan berpikir luwes. Sedangkan penerapan model *guided discovery learning* dengan media gambar juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik terutama pada indikator berpikir orisinal.

## 3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah sebaiknya memfasilitasi sarana dan prasarana pembelajaran bagi pendidik, agar dalam proses pembelajaran khususnya menggunakan model *guided discovery learning* dengan media realia dan gambar mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif IPA peserta didik.

## 4. Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian dibidang ini, diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi, informasi, dan masukan tentang model *guided discovery learning* dengan media realia dan gambar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aditrisna, D., Witono, H., & Khairun, N. 2021. Pengaruh Model Discovery Learning Berbantu Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Gugus 4 Mataram Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 23-27.
- Andayani. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran Guided Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi Kelas XI MIPA SMA Negeri 11 Luwu. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 6(1), 78-84.
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Yrama Widya, Bandung.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Astawa, I. B. M. & Adnyana, I. G. A. P. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Rajawali Pers, Depok.
- Astuti, N., Ujang, E., Riswandi, & Fadila. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV . *Jurnal Internasional Pendidikan Dasar* , 6 (3), 11-15.
- Asyhar, Rayanda. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Gaung Persada (GP) Press. Jakarta.
- Ayu, Laras, S., 2020. Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMK dalam Menyelesaikan Soal Open-Ended. *Jurnal Maju*, 7(1), 8-17.
- Christy, Putri. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Guided Discovery Learning terhadap Hasil Belajar IPS dan Kemampuan berpikir Kritis Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 6(2), 15-27.

- Dahlia, P., Khaldun, I., & Saminan. 2018. Pengaruh Model Guided Discovery Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 6(6), 101-106.
- Darmadi. 2017. *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar*. Deepublish, Yogyakarta.
- Deutsch, Randy. 2020. *Think Like An Archi-Tect*. Riba Publishing, London.
- Dewi, Putu, Y. 2021. *Teori Dan Aplikasi Pembelajaran IPA SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. Aceh.
- Ekawati. 2020. Penerapan Model Pembelajaran Guided Discovery Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X MIPA SMA Negeri 9 Enrekang. *Jurnal Ilmu Fisika Dan Pembelajaran (JIFP)*, 4(2), 80-85.
- Erawati, A., Marhaeni, A., & Sariyasa. 2018. Pengaruh Metode Penemuan Terbimbing Berbantuan Media Realita terhadap Motivasi Berprestasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Of Elementary Education*, 2(2),131-137.
- Faizah, S. N. 2018. Hakikat Belajar Dan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 1-9.
- Fathurrohman, Muhammad. 2015. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Ar-Ruzz Media. Yogyakarta.
- Hamalik, Oemar. 2014. *Proses Belajar Mengajar* . Bumi Aksara. Jakarta.
- Handayani, Noor. 2017. Keefektifan Model Pembelajaran Guided Discovery Berbantu Hands On Activity Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas VIII (Skripsi), Universitas Negari Semarang, Semarang.
- Haryanti, Y., & Saputra, D. 2019. Instrumen Penilaian Berpikir Kreatif Pada Pendidikan Abad 21. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 5(2), 5-10.
- Hasan, Muhammad. 2021. *Strategi Pembelajaran*. Tahta Media Group, Jawa Tengah.
- Hayati, S. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*. Graha Cendekia, Magelang.

- Irawan, Bambang. 2022. Pengaruh Guided Discovery Learning Berbantu Aplikasi Geogebra Terhadap Pemahaman Konsep Pada Materi Persamaan Trigonometri. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 7-11.
- Isrok'atun & Rosmala, Amelia. 2018. *Model-model Pembelajaran Matematika*. PT Bumi Aksara, Jakarta.
- Kasmadi, & Sunariah, N. 2014. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta, Bandung.
- Kurniasih, I., & Sani, B. 2014. *Sukses Mengimplementasikan Kurikulum 2013*. Kata Pena, Yogyakarta.
- Margono. 2013. *Metodologi Pendidikan Penelitian*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Masnunah. 2018. Media Realia Dan Media Maya Dalam Pembelajaran Agama Islam Di SD. *Jurnal Wahana Sekolah Dasar*, 26(2), 51-55.
- Meilani, Dian. 2020. Pengaruh Implementasi Pembelajaran Saintifik Berbasis Keterampilan Belajar Dan Berinovasi 4C Terhadap Hasil Belajar IPA Dengan Kovariabel Sikap Ilmiah Pada Peserta Didik Kelas V SD Gugus 15 Kecamatan Buleleng. *Jurnal Elementary Kajian Teori dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(1), 1-5.
- Molina, N., Kristoforus, & Yohanes. 2021. Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Soal Open-Ended. *Jurnal Kependidikan Matematika*, 3(2), 187-199.
- Moma, L. 2015. Pengembangan Instrumen Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis untuk Siswa SMP. *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 4(1), 27-41.
- Mujakir. 2019. Kreativitas Guru dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Lantanida Journal*, 3(1), 23-27.
- Mulyasa. 2013. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Munandar, Utami. 2017. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. PT Gramedia Widiasarana, Jakarta.
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Hamim Grup, Lampung.

- Mujiati, Titik. 2022. Penggunaan Media Realia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pecahan Di Kelas IIIA SDN Kertajaya IV 210 Surabaya. *Jurnal Simki Pedagogia*, 5 (1), 1-8.
- Muliyani, R. 2018. Signifikansi Discovery Learning vs Guided Discovery Learning Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep. *Gravity : Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Fisika*, 4(1), 60–72.
- Mu'minah, I. H., & Aripin, I. 2019. Implementasi Pembelajaran IPA Berbasis STEM Berbantuan ICT untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21. *Jurnal Sainsmat*, 8(2), 28-35.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Prestasi Pustaka, Jakarta.
- Mustofa, Z. 2019. Pengaruh Discovery Learning berbantu E-Learning dalam Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa tentang Konsentrasi Larutan dan Aplikasinya. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 14-29.
- Nada, Izzatun, dkk. 2018. Penerapan Model Open Ended Problems Berbantuan CD Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV SD 1 Golantepus. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(2), 123-126.
- Nagrini, P., Riezky, M., & Joko, A. 2018. Pengaruh Guided Discovery berbasis Lingkungan terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMA. *Jurnal Pembelajaran Biologi*, 7(1), 27-31.
- Narulita, D., Rapani, & Supriyadi. 2018. Pengaruh Model Discovery Learning Dengan Menggunakan Media Realia Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(6), 106-111.
- Nofiana, M., & Prayitno, A. 2020. Pengaruh Model Guided Discovery Learning Terhadap High Order Thinking Skills Siswa Kelas XI. *Jurnal Bio Educatio*, 5(1), 01-10.
- Novita. 2018. Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Keefektifan Belajar Siswa Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. SDN Setia Darma 03. Tambun Selatan. *Jurnal Pendidikan*, 3(1), 4-8.
- Novita, Tri, & Rini, M. 2019. Perbandingan Media Realia Dengan Gambar Terhadap Keterampilan Proses Sains Siswa. *Jurnal Bioterdidik*, 2(10), 10-14.



- Onasanya. 2014. Selection and Utilization of Instruction Media for Effective Practice Teaching. *Institute Journal of Studies in Education*, 2(1): 127-266.
- Pane, Aprida & Muhammad Darwis Dasopang. 2017. Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal kajian Ilmu-ilmu Keislaman*. 03(2): 333-352.
- Pramowardhani, Anggi. 2020. Pengaruh Model Guided Discovery Learning Berbasis Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Indonesia*, 5(7), 26-27.
- Purwanto, E., & Dyah, R. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif untuk Administrasi Publik dan Masalah-Masalah Sosial*. Gava Media, Yogyakarta.
- Puspaardini, P., Ibrahim, Zubaidin, & Syahptra. 2019. Media Realia Dalam Mengenalkan Kosakata Anak Kelompok A Di TK Kembang Teratai Kelurahan Lekobalo Kecamatan Kota Barat Kota Gorontalo. *Jurnal Pendidikan PAUD FKIP Untirta*, 6(1), 40-45.
- Rahmawati, Johar, & Hajidin. 2019. Tingkat Berpikir Kreatif Siswa dalam Pemecahan dan Pengajuan Masalah Matematika melalui Tipe Soal Open Ended di SMP. *Jurnal Peluang*, 7(1), 126-129.
- Rasyid, I., & Rohani. 2018. Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal AXIOM*, 7(1), 11-23.
- Riyanti, A. 2020. *Teori Belajar Bahasa*. Tidar Media, Magelang.
- Rohmah, Ni'matur. 2021. Pengaruh Model Pembelajaran Guided Discovery Learning (GDL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran IPA Materi Gaya Di Era Pandemi Covid-19. *Jurnal PGSD*, 9(9), 3369-3383.
- Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Sadiman. 2014. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Samatowa, Usman. 2016. *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*. Indeks, Jakarta.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Prenamedia Group, Jakarta.

- Sari, Y., Rini, A., & Ryzal, P. 2022. Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD. *Economi Education And Entrepreneurship Journal*, 5(2), 59-62.
- Sartika, I., dkk. 2018. Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Melalui Metode Cantol Raudhoh. *Jurnal Pendidikan*, 5(1), 55-59.
- Satriawati & Irman, E. 2019. *Buku Ajar Konsep IPA Di SD*. AA. Rizky, Banten.
- Setiani, A., & Priansa, D. J. 2015. *Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran*. Alfabeta, Bandung.
- Setianingsih, Dita. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Guide Inquiry dengan Media Realia terhadap Hasil Belajar IPA Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(3), 2223-2227.
- Siahaan, Chaterine, AR. 2018. Pengaruh Metode Penemuan Terbimbing (Guided Discovery) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Peserta Didik Kelas X SMK Negeri 11 Medan Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Repository*, 5(1), 15-20.
- Siregar. 2012. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Ghalia Indonesia, Bogor.
- Siswono, T. 2018. *Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajuan dan Pemecahan Masalah*. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Sugiharti. 2018. Penggunaan Media Realia (Nyata) Untuk Meningkatkan Aktifitas Dan Hasil Belajar Matematika Kompetensi Mengenal Lambang Bilangan Pada Siswa Kelas I SDN 02 Kartoharjo Kota Madiun. *Jurnal Edukasi Gemilang*, 3(1), 35-38.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta, Bandung.
- Suprihatiningsih, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Ar-Ruz, Yogyakarta.
- Suprijono, Agus. 2016. *Cooperative Learning*. Pustaka Belajar, Yogyakarta.

- Suryantari, N., Pudjawan, K., & Wibawa, M. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Media Benda Konkret Terhadap Sikap Ilmiah dan Hasil Belajar IPA. *International Journal of Elementary Education*, 3(3), 316-326.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenada Media Group, Jakarta.
- Talango, Sitti, R. 2020. *Media Realia dalam Pembelajaran Sains Anak Usia 5-6 Tahun*. Irfan, 16(1), 9-25.
- Trianto. 2012. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Kencana Prenada Media Group, Jakarta.
- Utami, Ratna, W., dkk. 2020. Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Pendekatan Open-Ended. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 43-48.
- Werdiningsih, Condro, E. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif pada Siswa Kelas VII SMP Bekasi. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 6(1), 44-49.
- Widyawati, N., & Lisa, Y. 2019. *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*. Budi Utomo. Yogyakarta.