

PENERAPAN MODEL DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS PESERTA DIDIK KELAS IV SDN KUTOWINANGUN 01 SALATIGA SESUAI GAYA BELAJAR

Via Putika Sari, Wahyudi

GKSD PPG, Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga
viaputika1@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan kreativitas dengan menerapkan model pembelajaran Discovery Learning yang disesuaikan dengan gaya belajar peserta didik kelas IVC SDN Kutowinangun 01 Salatiga. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif (PTKK) dengan model spiral dari Stephen Kemmis dan Robin Mc. Taggart yang terdiri dari tiga tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan dan pengamatan, serta refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Instrumen pengumpulan data yang dipakai berupa lembar observasi kreativitas peserta didik dan dokumentasi implementasi model Discovery Learning (DL). Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif komparatif dengan membandingkan kreativitas peserta didik dari siklus 1 hingga siklus 3. Hasil penelitian menunjukkan Kreativitas rata-rata peserta didik pada siklus 1 hanya 46% yang dikategorikan sebagai kreativitas rendah, hingga pada siklus 3 mengalami kenaikan menjadi 76% yang termasuk dalam kategori kreativitas tinggi. Frekuensi peserta didik dengan kategori kreativitas tinggi pada siklus 1 sebanyak 5 peserta didik (22% dari 23 peserta didik), kemudian siklus 3 meningkat menjadi 18 peserta didik (78% dari 23 peserta didik). Dengan demikian dapat diketahui bahwa model discovery learning dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Melalui penelitian ini diharapkan guru dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dengan mengutamakan keterlibatan aktif dalam menemukan sendiri konsep dari materi yang dipelajari sehingga peserta didik dapat mengambil makna baik dari setiap langkah pembelajaran yang diikuti.

Kata kunci: Discovery Learning, Kreativitas, Gaya Belajar.

Abstract

The purpose of this study is to increase creativity by implementing a Recovery Learning model which is adjusted to the learning style of students in the IVC class SDN Kutowinangun 01 Salga. The type of research used is a collaborative class (PTKK) study with spiral models of Stephen Kemmis and Robin Mc. Taggart consisting of three stages is planning, implementation and observation, and reflection. Data collection techniques use observation and documentation. Data collection instruments used are in the form of observation sheets of students' creativity and documentation implementation model Covered Learning (DL). Data analysis techniques using comparative descriptive analysis by comparing the creativity of students from cycle 1 to cycle 3. The results showed that the average creativity of students at a cycle of 1 only 46% categorized as low creativity, to the 3 cycle of an increase to 76% which is included in the high creativity category. The frequency of students with a high creativity category at the 1 cycle of 5 students (22% of 23 students), then the 3 cycle increases to 18 students (78% of 23 students). Thus, it can be known that the model is covered learning can increase the creativity of students. Through this study, it is hoped that teachers can increase the creativity of students by prioritizing active involvement in finding themselves the concept of the material learned so that students can take meaning both of each learning step followed.

Keywords: Discovery Learning, Creativity, Learning Style.

PENDAHULUAN

Era abad 21 memberikan tuntutan pada peserta didik agar mempunyai keterampilan abad 21 yang terdiri dari critical thinking, communication, collaboration, dan creativity (keativitas) (Handajani et al., 2018:1). Dari uraian tersebut diambil satu pernyataan bahwa kreativitas menjadi satu dari empat keterampilan abad 21 yang utama untuk dikembangkan pada diri peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Kreativitas sebagai kecakapan seseorang untuk menghasilkan hal baru yang dapat berupa gagasan atau karya nyata berbeda dari gagasan atau karya sebelumnya yang dapat mencerminkan sifat pribadi individu (Yuniharto & Nisa, 2022:116). Kreativitas yang rendah pada peserta didik disebabkan oleh pelaksanaan pembelajaran yang sifatnya hafalan (Lubis, 2018: 193). Pada dasarnya indikator dari keativitas peserta didik terbagi menjadi empat.

Indikator dari kreativitas peserta didik terbagi menjadi empat yang terdiri dari: kelancaran (fluency), kelenturan atau keluwesan (flexibility), elaborasi (elaboration), dan keaslian (originality) (Munandar, 1997: 38). Menurut Guilford makna dari keempat indikator tersebut adalah: kelancaran (fluency) ialah kecakapan peserta didik dalam mengeluarkan gagasan yang bervariasi; keluwesan (flexibility) merupakan keterampilan peserta didik dalam memecahkan masalah melalui bermacam pendekatan belajar atau sudut pandang; elaborasi (elaboration) merupakan keterampilan peserta didik dalam memerinci secara detail gagasan atau ide yang dikemukakan sebagai solusi dari pemecahan masalah; sedangkan keaslian (originality) merupakan kecakapan peserta didik dalam menghasilkan ide atau gagasan

murni yang bukan hasil tiruan (Mulyati & Wardono, 2019: 794).

Apa yang terjadi dilapangan tidak sesuai pada makna dari tiap indikator kreativitas yang ada. kreativitas peserta didik masih harus dikembangkan. Pernyataan tersebut sesuai dengan survei yang dilakukan oleh Leasa et al., (2021:85) yang menyatakan bahwa kreativitas peserta didik masih tergolong rendah dan hanya pada tahap menghafal materi sehingga kesulitan dalam memecahkan masalah yang sifatnya adaptif. Ditambahkan dengan hasil tes kreativitas menyatakan bahwa jawaban yang diberikan peserta didik pada tes tertulis yang dihadapi terbatas pada hal – hal atau materi yang tertera di dalam buku, masih jarang peserta didik yang memberikan jawaban diluar contoh yang diberikan (Suwandari et al., 2019: 416). Permasalahan yang dialami peserta didik terkait rendahnya kreativitas ini disebabkan oleh beberapa hal seperti pelaksanaan pembelajaran monoton yang masih menggunakan metode ceramah, rendahnya minat belajar siswa karena merasa pembelajaran yang dijalankan membosankan, peserta didik kurang terlibat dalam pembelajaran, dan kurangnya perhatian guru terhadap gaya belajar yang dimiliki peserta didik sehingga menyama ratakan perlakuan antara satu peserta didik dengan lainnya.

Tingkat kreativitas peserta didik dalam kelas dapat diketahui dari pra siklus dengan dengan hasil 0 siswa yang mempunyai kreativitas tinggi, kemudian dengan kreativitas sedang diketahui sebanyak 8 siswa (35% dari seluruh siswa). Menindaklanjuti permasalahan rendahnya kreativitas peserta didik maka perlu dirancang model pembelajaran menarik yang dapat tepat sasaran. Salah satu solusinya adalah

dengan merancang pembelajaran berdasarkan gaya belajar peserta didik.

Gaya belajar diuraikan sebagai langkah seseorang dalam menanggapi informasi untuk dapat dikelola dan diterapkan kedalam kehidupan sehari – hari (Zagoto et al., 2019: 260). Melalui gaya belajar, memberikan kesempatan peserta didik belajar melalui proses terbaik sesuai dengan jati diri sehingga menghasilkan hasil yang maksimal (Saefiana et al., 2022:154). Henarcky dan Deporter menjelaskan bahwa terdapat tiga gaya belajar yaitu visual, auditori, dan kinestetik (Rahmi & Samsudi, 2020: 360). Peserta didik dengan gaya belajar visual memfokuskan perhatiannya melalui penglihatan agar mudah dalam mengingat (Zagoto et al., 2019: 261). Dengan gaya belajar visual, peserta didik lebih mudah mengingat hal yang dilihat oleh mata daripada hal yang didengarkan, seperti buku bergambar dan video. Gaya belajar auditori merupakan tipe belajar peserta didik melalui mendengarkan dalam mempermudah memahami materi seperti mendengarkan kaset, ceramah, diskusi, dan debat (Saefiana et al., 2022: 155). Gaya belajar kinestetik merupakan model belajar peserta didik yang mudah dalam memahami materi melalui kegiatan lapangan, menyentuh, dan praktik secara langsung (Rahmi & Samsudi, 2020: 360). Berdasarkan hal tersebut, peserta didik mempunyai strategi yang berbeda – beda dalam menemukan konsep materi. Salah satu model pembelajaran yang dapat memfasilitasi peserta didik untuk menemukan sendiri konsep dari materi yang dipelajari sesuai dengan gaya belajar yang dimiliki adalah model Discovery Learning (DL).

Model pembelajaran Discovery Learning (DL) adalah model pembelajaran yang mendorong peserta

didik untuk aktif mencari dan menemukan sendiri konsep, prinsip, atau inti dari konten materi yang dipelajari melalui pembelajaran yang bermakna (Setyowati et al., 2018: 77). Hal ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa model pembelajaran DL merupakan proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif untuk mengorganisasi, mengembangkan pemahaman dan keterampilan dalam memecahkan masalah (Zulayani, 2022: 377). Kemudian dipertegas lagi bahwa model pembelajaran DL ialah model pembelajaran yang mendorong dengan keras agar peserta didik berfikir kritis menyelesaikan permasalahan, bertindak secara aktif pada kegiatan pembelajaran, mandiri selama proses menemukan konsep atau prinsip materi, serta memiliki kemampuan dalam mengembangkan kreativitas yang dimiliki sehingga pelaksanaan pembelajaran berlangsung berpusat pada peserta didik dan guru hanya bertindak sebagai fasilitator (Sunarto & Amalia, 2022: 96).

Langkah – langkah dari model pembelajaran DL terbagi menjadi enam tahapan yang terdiri dari: 1) stimulation (pemberian rangsang), guru memberikan rangsangan berupa pertanyaan yang sesuai dengan materi; 2) problem statement (identifikasi masalah), peserta didik merumuskan hipotesis dan mengidentifikasi pertanyaan menjadi pernyataan sebagai jawaban sementara terhadap pertanyaan yang diberikan guru; 3) data collection (pengumpulan data), peserta didik membuktikan hipotesis yang telah dirumuskan dengan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber relevan yang berupa buku bacaan, pengamatan objek, wawancara, diskusi, dan uji coba sendiri; 4) data processing (pengolahan data), peserta

didik mengolah data yang diperoleh untuk dapat ditafsirkan dan merumuskan prinsip atau konsep materi hingga memperoleh pengetahuan baru; 5) verification (pembuktian), penyajian hasil diskusi untuk dapat ditanggapi kelompok lain; 6) generalization (menarik kesimpulan), peserta didik dan guru bersama – sama menarik kesimpulan membentuk pengetahuan baru yang akurat (Marisyah & Sukma, 2020: 2195). Berdasarkan langkah pembelajaran yang terdapat pada model pembelajaran DL maka kelebihan yang didapatkan peserta didik adalah terciptanya suasana belajar menyenangkan yang memberikan kesempatan peserta didik untuk menemukan sendiri konsep materi, meningkatkan keaktifan peserta didik selama mengikuti pembelajaran, merangsang keterampilan peserta didik dalam memecahkan permasalahan, serta mendorong peserta didik aktif berinteraksi dan bekerjasama dengan teman sejawat (Dari & Ahmad, 2020: 1474)

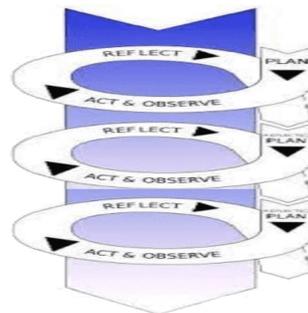
Berdasarkan hal tersebut maka dilakukanlah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berjudul “Penerapan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Kelas IV SDN Kutowinangun 01 Salatiga Sesuai Gaya Belajar”. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui proses pelaksanaan model pembelajaran di kelas IVC sesuai

dengan gaya belajar peserta didik. Selain itu juga untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan kreativitas peserta didik menggunakan model pembelajaran DL yang telah disesuaikan dengan gaya belajar peserta didik.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini ialah penelitian tindakan kelas kolaboratif (PTKK). Subjek penelitian yaitu peserta didik kelas IVC SDN Kutowinangun 01 Salatiga berjumlah 23 peserta didik, yang terdiri dari 9 peserta didik laki – laki dan 14 peserta didik perempuan. Penelitian dilaksanakan pada semester I tahun pelajaran 2023/2024.

Variabel penelitian ini terdiri dari kreativitas dan Discovery Learning (DL). Model PTK kolaboratif yang digunakan yaitu spiral dari Stephen Kemmis dan Robin MC Taggart. Prosedur penelitian dari PTK ini terdiri dari 3 siklus yang masing – masing siklus terdiri dari 3 tahapan yaitu 1) perencanaan, 2) pelaksanaan dan pengamatan, 3) refleksi (Waluyo et al., 2021: 5), secara detail dijelaskan melalui gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1. PTK Model Spiral dari Stephen Kemmis dan Robin Mc. Taggart

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Instrumen pengumpulan data yang dipakai berupa lembar observasi terhadap kreativitas peserta didik selama mengikuti pembelajaran dan dokumentasi implemmentasi model *Discovery Learning* (DL). Observasi

dilakukan dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan kreativitas selama peserta didik melakukan aktivitas pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning* (DL). Kisi-kisi pengukuran kreativitas peserta didik secara rinci disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi Pengukuran Kreativitas

No	Aspek Kreativitas	Indikator Kegiatan	Skor
1.	Kelancaran (<i>fluency</i>)	Peserta didik memberikan pendapat atau jawaban atas stimulus yang diberikan guru	1
		Peserta didik memberikan pendapat lebih dari satu	1
		Peserta didik memberikan pendapat sesuai dengan pengetahuan awal yang dimiliki	1
2.	Keluwesannya (<i>flexibility</i>)	Peserta didik memberikan pendapat atau gagasan disertai dengan alasan yang logis	1
		Peserta didik memberikan gagasan bervariasi yang tidak bergantung dengan gagasan teman lain	1
		Peserta didik memberikan informasi akurat melalui sumber yang relevan	1
3.	Elaborasi (<i>elaboration</i>)	Peserta didik mampu menentukan karya yang akan dibuat sesuai dengan minat dan bakat	1
		Peserta didik mampu menyusun rancangan karya yang akan dihasilkan sehingga mencerminkan temuan yang diperoleh selama pembelajaran	1
		Peserta didik mampu menyiapkan keperluan yang dibutuhkan untuk menghasilkan karya yang akan disajikan	1
4.	Originalitas (<i>originality</i>)	Peserta didik dapat menghasilkan karya yang sesuai dengan minat dan bakat	1
		Peserta didik dapat mengkreasikan karya dengan kreatif	1
		Peserta didik dapat mempresentasikan hasil karya sebagai wujud aktualisasi diri atas ketercapaian dalam menghasilkan suatu karya	1

yaitu perencanaan, pelaksanaan dan pengamatan, serta refleksi.

Tahap pertama merupakan tahap perencanaan. perencanaan dimulai dengan menyusun perangkat pembelajaran kelas IV muatan pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) bab 2 “Wujud Zat dan Perubahannya”, topik C “Bagaimana Wujud Benda Berubah?”. Perangkat pembelajaran yang harus disiapkan terdiri dari rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), bahan bacaan (materi), media pembelajaran, lembar kerja peserta didik (LKPD),

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peningkatan kreativitas peserta didik kelas IVC SDN Kutowinangun 01 Salatiga tahun pelajaran 2023/2024 dilakukan melalui model pembelajaran *Discovery Learning* (DL) yang disesuaikan dengan gaya belajar peserta didik. Pelaksanaan pembelajaran DL yang disesuaikan dengan gaya belajar dilakukan melalui 3 siklus yang masing-masing terdiri dari 3 tahapan

dan evaluasi. Rincian materi yang disiapkan setiap siklusnya yaitu: prasiklus “macam – macam wujud zat”, siklus 1 “perubahan wujud zat mencair dan membeku”, siklus 2 “perubahan wujud zat menguap dan mengembun”, siklus 3 “perubahan wujud zat menyublim dan mengkristal”.

Tahap kedua yaitu pelaksanaan dan pengamatan. Dalam kegiatan ini pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan RPP yang dirancang. Selama melaksanakan pembelajaran dibarengi dengan pelaksanaan observasi oleh teman sejawat untuk memeriksa tingkat kreativitas peserta didik sesuai dengan pedoman observasi yang dirancang. Kegiatan belajar peserta didik pada tahap pelaksanaan ini terdiri dari pendahuluan, inti, dan penutup. Sejalan dengan istilah bahwa kegiatan pembelajaran selalu dimulai dengan pendahuluan, inti dan diakhiri dengan penutup (Susana, 2022: 595).

Tahap ketiga dari setiap siklus diakhiri dengan kegiatan refleksi. Tahap refleksi dilaksanakan oleh peserta didik dibimbing guru untuk merefleksikan proses pembelajaran yang dilakukan. Kegiatan refleksi ini dilakukan untuk memberikan gambaran atas perkembangan peserta didik selama proses pembelajaran dari pendahuluan hingga penutup. Dengan demikian dapat diketahui bahwa tahap refleksi ini dilakukan di akhir pembelajaran.

Siklus penelitian ini diawali dengan melakukan prasiklus dengan model pembelajaran team games tournament (TGT). Pra siklus dilaksanakan satu kali pertemuan dengan konsep pembelajaran wujud zat. Materi disampaikan melalui video yang ditayangkan di kelas dengan bantuan LCD proyektor. Setelah selesai menyimak materi maka peserta didik dibentuk kelompok untuk bermain game sederhana. Games yang diberikan

kepada peserta didik berupa permainan mencongak. Pada games tersebut tiap kelompok akan diberikan LKPD. Tugas yang harus dilakukan peserta didik adalah memecahkan clue yang diberikan. Proses pemecahan clue tersebut peserta didik diberikan hitungan penunjuk waktu. Hasil kreativitas yang diperoleh dalam prasiklus ini menunjukkan bahwa peserta didik berada dalam kategori rendah dengan rata – rata kreativitas yang diperoleh tiap indikator di kelas tersebut sebesar 41%. Menindaklanjuti hasil yang diperoleh pada prasiklus tersebut, maka peserta didik diberikan perlakuan berbeda menggunakan model pembelajaran discovery learning (DL) yang disesuaikan dengan gaya belajar. Penerapan model tersebut menunjukkan adanya peningkatan kreativitas peserta didik selama proses pembelajaran. Peningkatan kreativitas peserta didik dari masing – masing peserta didik ditunjukkan dengan adanya peningkatan ketercapaian indikator kreativitas dari siklus 1 hingga siklus 3.

Pelaksanaan model pembelajaran discovery learning pada tiap siklusnya terdapat enam sintak yang harus dilalui. Sintak pertama yaitu stimulation (pemberian rangsang). Pada tahap ini peserta didik diberikan rangsangan berupa video dan gambar untuk membangun keinginan untuk mencari tahu permasalahan yang ada didalamnya. Hal ini sesuai dengan dengan penjelasan bahwa tahap stimulation merupakan langkah dimana peserta didik dihadapkan oeh sesuatu yang memberikan rasa bingung sehingga menumbuhkan dorongan peserta didik untuk melakukan penyelidikan (Marisyah & Sukma, 2020: 2194). Pada siklus pertama stimulation yang diberikan berupa video peristiwa air yang membeku ketika dimasukkan

kedalam freezer. Stimulation siklus kedua berupa gambar rendaman baju dalam ember. Kemudian stimulation

pada siklus ketiga adalah gambar kapur baru dalam almari baju.



Gambar 2. Stimulation

Sintak kedua dalam model Discovery Learning adalah problem statement (identifikasi masalah). Pada tahap ini peserta didik diberikan

kesempatan untuk menganalisis masalah yang terjadi pada video dan gambar.



Gambar 3. Problem Statement

Langkah ketiga dari pembelajaran adalah data collection (pengumpulan data) peserta didik dibentuk kelompok diskusi sesuai dengan gaya belajar yang dimiliki

yaitu kelompok visual, audio, dan kinestetik. Semua kelompok akan melakukan percobaan untuk menemukan sendiri konsep belajar dari materi yang dipelajari.



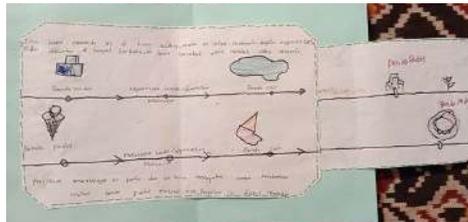
Gambar 4. Data Collection

Tahap keempat yang harus dilakukan peserta didik pada model discovery learning adalah data processing (pengolahan data) dari hasil pengumpulan data yang dilakukan

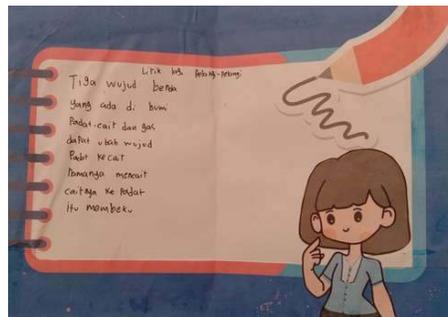
bersama anggota kelompok. Hasil dari pengolahan data ini adalah rumusan jawaban atas dugaan – dugaan yang didapatkan peserta didik. Sajian dari pengolahan data antara satu kelompok

dengan kelompok yang lain tidaklah sama. Kelompok visual menyajikan data dalam bentuk gambar proses terjadinya perubahan wujud benda. Kelompok audio menyajikan data dalam bentuk lagu yang dapat dinyanyikan. Pada siklus 1 membuat

lagu dari nada “pelangi-pelangi”, siklus kedua lagu “balonku ada lima”, dan yang ketiga lagu “naik kereta api”. Sedangkan kelompok kinestetik disajikan dalam bentuk karya scrapbook.



Gambar 5. Data Processing Kelompok Visual



Gambar 6. Data Processing Kelompok Audio



Gambar 7. Data Processing Kelompok Kinestetik

Pada sintak lima, kegiatan yang dilakukan peserta didik adalah verification (pembuktian) dengan cara

menyajikan hasil diskusi kelompok untuk dapat disimak kelompok lain.



Gambar 8. Verification

Kegiatan terakhir yang dilakukan dalam pembelajaran adalah generalization (menarik kesimpulan). Tahap ini guru dan peserta didik akan menyimpulkan bersama – sama

berdasarkan temuan – temuan peserta didik selama melakukan percobaan dalam proses berfikir dan menemukan konsep, sehingga membentuk pengetahuan baru yang akurat.



Gambar 9. Generalization

Selama proses pelaksanaan pembelajaran dilakukan pengamatan atau observasi terhadap kreativitas peserta didik. Dari penamatan tersebut dapat diketahui tingkat kreativitas peserta didik yang ada di kelas selama mengikuti pembelajaran dari

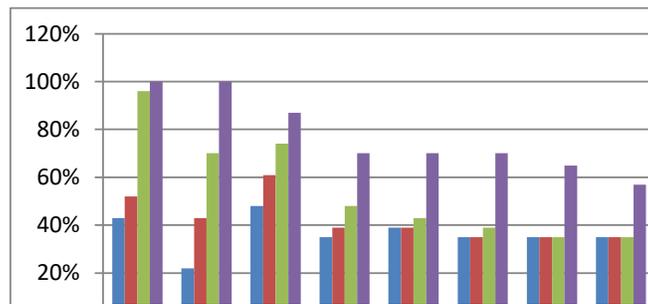
siklus 1 hingga siklus 3. Analisis data observasi peningkatan kreativitas dilihat dari sisi peningkatan indikator pada prasiklus, siklus 1, siklus 2, dan siklus 3 peserta didik kelas IVC SDN Kutowinangun 01 Salatiga dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Peningkatan Indikator Kreativitas Peserta Didik dalam Pembelajaran Discovery Learning (DL)

No Indikator	Pra siklus	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3
1	43%	52%	96%	100%
2	22%	43%	70%	100%
3	48%	61%	74%	87%
4	35%	39%	48%	70%
5	39%	39%	43%	70%
6	35%	35%	39%	70%
7	35%	35%	35%	65%
8	35%	35%	35%	57%
9	43%	48%	52%	57%
10	32%	57%	57%	65%
11	26%	26%	35%	70%
12	83%	87%	87%	100%
Rata – rata	41%	46%	56%	76%

Tabel 2 merupakan analisis hasil peningkatan kreativitas peserta didik pada pembelajaran pra siklus, siklus 1, siklus 2, dan siklus 3 yang dilihat dari sisi peningkatan tiap indikatornya. Persentase pada siklus 1 menunjukkan adanya kenaikan tingkat kreativitas peserta didik jika dibandingkan dengan prasiklus sebelum pelaksanaan model pembelajaran Discovery Learning (DL). Namun, kenaikan persentase peserta didik baru mencapai 46% yang menunjukkan masih dalam kategori sedang. Kemudian dilanjutkan pada siklus 2 peserta didik mengalami persentase kembali sebanyak 10% sehingga persentase kreativitas peserta didik menjadi 56%. Meski demikian tingkat kreativitas peserta didik masih pada kategori sedang. Oleh karena itu dilanjutkan pemberian pembelajaran

model Discovery Learning siklus 3 yang menunjukkan adanya kenaikan pesat menjadi 76% yang masuk dalam kategori kreativitas tinggi. Indikator tertinggi yang diperoleh pada siklus 3 ini mencapai 100% yang ada pada indikator ke-1 (peserta didik memberikan pendapat atau jawaban atas stimulus yang diberikan guru), indikator ke-2 (peserta didik memberikan pendapat lebih dari satu), indikator ke-12 (peserta didik dapat mempresentasikan hasil karya sebagai wujud aktualisasi diri atas ketercapaian dalam menghasilkan suatu karya). Peningkatan indikator kreativitas peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran Discovery Learning yang disesuaikan dengan gaya belajar peserta didik secara jelas dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 10. Data Peningkatan Indikator Kreativitas Peserta Didik dalam Pembelajaran Discovery Learning (DL)

Berdasarkan gambar 2 dapat diketahui bahwa indikator kreativitas nomor 1 selalu mengalami peningkatan di tiap siklusnya, bermula dari memperoleh 52% pada siklus 1, mengalami peningkatan menjadi 96%, dan yang terakhir menjadi 100%. Pada indikator nomor 2 terjadi peningkatan dari 43% menjadi 70% hingga 100%. Indikator ketiga berawal dari 61% naik menjadi 74% kemudian meningkat kembali hingga 87%. Kemudian indikator ke-4 menunjukkan bahwa persentase yang diperoleh dari tiap

siklus adalah 39%, 48%, dan 70%. Indikator kelima mendapatkan persentase 39%, 43%, 70% yang menunjukkan bahwa tingkat kreativitas indikator hampir sama dengan indikator keempat. Selanjutnya indikator ke-6 tiap siklusnya mendapatkan persentase sebesar 35%, naik menjadi 39%, hingga 70%. Sedangkan Indikator ketujuh mendapatkan persentase 35%, 35%, dan 65%. Pada indikator ke-8 siklus 1 dan 2 persentase tingkat kreativitas peserta didik masih sama dengan nilai 35% dan mengalami peningkatan pada siklus

ketiga menjadi 57%. Indikator nomor sembilan menunjukkan perolehan sebesar 48%, 52%, dan 57%. Kemudian indikator ke-10 pada siklus satu dan dua masih berada pada hasil yang sama yaitu 57% dan mengalami kenaikan pada siklus tiga menjadi 65%. Pada indikator kesebelas mendapatkan perolehan persentase sebesar 26%, 35%, dan 70%, sedangkan pada indikator ke-12 mendapatkan perolehan sebesar 87%

pada siklus 1 dan siklus 2 serta 100% pada siklus 3.

Peningkatan persentase dari tiap indikator kreativitas menunjukkan adanya peningkatan kreativitas peserta didik dengan kategori kreativitas tinggi. Secara detail, peningkatan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran discovery learning pada siklus 1, siklus 2, dan siklus 3 dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Kreativitas Peserta Didik dalam Pembelajaran Discovery Learning (DL)

Pemenuhan Indikator	Kategori	Siklus 1		Siklus 2		Siklus 3	
		frekuensi	%	frekuensi	%	frekuensi	%
9-12	tinggi	5	22	8	35	18	78
5-8	sedang	6	26	12	52	4	18
<4	rendah	12	52	3	13	1	4
Jumlah		23	100	23	100	23	100

Selanjutnya hasil analisis data observasi dilihat dari sisi peningkatan indikator kreativitas peserta didik dapat dilihat pada tabel 3 menunjukkan adanya peningkatan kreativitas dengan kategori kreativitas tinggi. Hal tersebut ditunjukkan dengan hanya 5 peserta didik (22% dari 23 peserta didik) dengan kategori kreativitas tinggi pada siklus 1 kemudian di siklus 2 meningkat menjadi 8 peserta didik (35% dari 23 peserta didik). Kenaikan peserta didik dengan kategori kreativitas tinggi semakin meningkat pada siklus 3 yang mencapai 18 peserta didik (78% dari 23 peserta didik). Data tersebut membuktikan bahwa model pembelajaran discovery learning yang disesuaikan dengan gaya belajar peserta mampu meningkatkan kreativitas peserta didik pada muatan pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) Bab 2 “wujud zat dan perubahannya”, topik 3 “bagaimana wujud benda berubah” di kelas IVC SDN Kutowinangun 01 Salatiga pada siklus 1, siklus 2, dan siklus 3.

Peningkatan kreativitas peserta didik karena peserta didik dapat memberikan pendapat atau gagasan dari stimulus yang diberikan guru, gagasan yang diberikan tidak hanya satu tetapi bermacam-macam. Gagasan yang diberikan peserta didik bukan hanya gagasan asal ucap, tetapi gagasan yang disertai alasan logis dan dapat dipertanggungjawabkan. Hal tersebut dibuktikan dengan peserta didik yang menjawab dengan antusias ketika diberikan pertanyaan perangsang sebelum masuk kedalam pembelajaran. Misalnya ketika diberikan permasalahan ketika air dimasukkan ke dalam freezer yang berubah menjadi es, dan diberikan pertanyaan kemana airnya, air berubah wujud atau air hilang dan menjadi es. Peserta didik antusias menjawab bahwa air mengalami perubahan wujud ketika dimasukkan ke dalam freezer. Kemudian kreativitas peserta didik dibuktikan dengan memberikan informasi akurat melalui sumber yang relevan, baik sumber dari buku, maupun dari internet. Informasi akurat yang diberikan peserta didik ini melalui

proses penemuan sendiri konsep atau prinsip materi yang sedang dipelajari melalui model discovery learning. Hal tersebut dikarenakan model pembelajaran discovery learning ialah model pembelajaran yang menyajikan kegiatan dengan keterlibatan peserta didik secara optimal untuk mendapatkan sesuatu hal baik benda, manusia, maupun peristiwa melalui proses sistematis, kritis, logis, analisis membentuk rumusan penemuan (Mayu, 2021: 141). Pada proses penemuan ini peserta didik melakukan praktikum sederhana, yaitu pada siklus 1 praktik perubahan membeku dan mencair: memanaskan lilin, membuat es batu, melelehkan es krim, meleburkan cokelat, mencairkan margarin, memanaskan gula, membuat gulali; siklus 2 percobaan perubahan wujud benda menguap dan mengembun: praktik proses memasak air menggunakan panci listrik, mengeringkan tisu basah, dan memasukkan es batu ke dalam gelas; siklus 3 praktik perubahan wujud membeku dan mengkristal: memanaskan kapur barus. Setelah melakukan percobaan dan memperoleh data terkait prinsip atau konsep materi, kreativitas peserta didik ditunjukkan dengan kemampuan untuk menentukan karya yang akan dibuat, contohnya: kelompok visual akan membuat gambar fase perubahan wujud benda, kelompok audio membuat lagu yang mengambil dari nada – nada lagu anak – anak, kemudian kelompok kinestetik membuat rancangan scrapbook pengelompokan dan mencontohkan perubahan wujud benda yang terjadi dalam kehidupan sehari – hari. Berdasarkan karya yang akan dibuat maka peserta didik dengan mandiri bersama kelompoknya menyusun rancangan apa saja yang akan mereka tuliskan dalam karyanya. Contohnya

mereka memutuskan akan mencantumkan nama perubahan wujud benda, definisi, dan contoh – contoh perubahan wujud benda yang ada dalam kehidupan sehari – hari. Dari rancangan yang telah dibuat selanjutnya mengkreasikan karya sekreatif mungkin dengan kelompoknya masing – masing. Hasil yang sudah diperoleh dipresentasikan dan ditunjukkan di depan kelas untuk dapat disaksikan kelompok lain.

Model discovery learning pada kegiatan ini difokuskan pada kreativitas peserta didik melalui penemuan bermakna untuk peserta didik membangun konsep dan prinsip dari materi yang dipelajari. Penggunaan model discovery learning dalam pembelajaran ini dapat mempermudah peserta didik menemukan konsep materi, memberikan kebebasan peserta didik dalam membentuk pengetahuan barunya, memberi ruang peserta didik untuk bebas diskusi, dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Model discovery learning melibatkan pemecahan masalah oleh peserta didik melalui penyelidikan sistematis, kritis, dan kreatif untuk menemukan sendiri aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Nahdi & Apriadi, 2015: 70). Uraian tersebut sejalan dengan kelebihan yang dimiliki model discovery learning yaitu: mempermudah peserta didik membetulkan dan menaikkan proses berfikir kognitif, memberikan ruang peserta didik untuk berkembang sesuai dengan kemampuannya masing – masing, mendorong rasa senang atas keberhasilan dalam melakukan penelitian dan kegiatan diskusi (Yuliana, 2018: 23).

Berdasarkan uraian dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran discovery learning yang dirancang sesuai dengan gaya belajar dapat meningkatkan kreativitas peserta

didik untuk kelas IVC SDN Kutowinangun 01 Salatiga. Hal ini dibuktikan dengan kreativitas kategori tinggi peserta didik dari siklus 1 hingga siklus 3 selalu mengalami kenaikan yaitu pada siklus pertama dengan kreativitas tinggi sebanyak 5 peserta didik (22% dari 23 peserta didik) naik menjadi 18 peserta didik (76% dari 23 peserta didik).

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan, dapat diketahui bahwa pelaksanaan model *discovery learning* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dilakukan dengan enam sintak. Sintak yang pertama adalah memberikan rangsang berupa video atau gambar. Kedua adalah mengidentifikasi masalah sesuai dengan tayangan video atau gambar yang disajikan. Langkah ketiga pengumpulan data dengan melakukan percobaan dan pengamatan secara langsung. Keempat peserta didik mengolah data sesuai dengan minat dan gaya belajar tiap kelompok. Selanjutnya peserta didik pembuktian hasil diskusi dengan menyajikan dan mempresentasikan di depan kelas. Terakhir menarik kesimpulan.

Hasil dari pelaksanaan pembelajaran selama siklus 1 hingga siklus 3 dilakukan pengolahan data yang dapat diambil simpulan bahwa model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Peningkatan kreativitas dibuktikan dengan peningkatan rata-rata kreativitas peserta didik di setiap siklus. Kreativitas rata-rata peserta didik pada siklus 1 hanya 46% yang dikategorikan sebagai kreativitas rendah, hingga pada siklus 3 mengalami kenaikan menjadi 76% yang termasuk dalam kategori kreativitas tinggi.

Frekuensi peserta didik dengan kategori kreativitas tinggi pada siklus 1 sebanyak 5 peserta didik (22% dari 23 peserta didik), kemudian siklus 3 meningkat menjadi 18 peserta didik (78% dari 23 peserta didik). Kreativitas peserta didik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) terdiri dari 1) memberikan pendapat atau gagasan atas stimulus yang diberikan guru, 2) menyampaikan pendapat lebih dari satu, 3) mengutarakan pendapat sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki, 4) memberikan pendapat disertai alasan yang logis, 5) menyampaikan gagasan tanpa bergantung dengan teman, 6) menyampaikan informasi akurat dengan sumber yang relevan, 7) menentukan karya sesuai minat dan bakat, 8) merancang karya, 9) menyiapkan keperluan pembuatan karya secara mandiri, 10) menghasilkan karya sesuai minat dan bakat, 11) mengkreasikan karya dengan kreatif, 12) mempresentasikan hasil karya.

Saran yang dapat diberikan untuk guru kelas IV agar mencoba merancang model pembelajaran *discovery learning* yang disesuaikan dengan gaya belajar peserta didik agar peserta didik merasakan secara langsung esensi materi yang dipelajari. Dengan demikian peserta didik dapat mengambil makna baik dan membangun konsep belajar dengan mandiri.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunianya sehingga Saya dapat menyelesaikan menulis artikel ini. Terimakasih kepada SDN Kutowinangun 01 Salatiga yang telah menerima Saya untuk melakukan observasi dan penelitian, kepada wali kelas IVC yang telah memberikan

ruang dan kesempatan untuk melakukan penelitian. Terimakasih kepada DPL yang telah membimbing Saya dengan sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Dari, F. W., & Ahmad, S. (2020). Model Discovery Learning Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2014), 1469–1479.
- Handajani, S., Pratiwi, H., & Mardiyana, M. (2018). The 21st century skills with model eliciting activities on linear program. *Journal of Physics: Conference Series*, 1008(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1008/1/012059>
- Leasa, M., Batlolona, J. R., & Talakua, M. (2021). Elementary students' creative thinking skills in science in the Maluku islands, Indonesia. *Creativity Studies*, 14(1), 74–89. <https://doi.org/10.3846/cs.2021.11244>
- Lubis, F. A. (2018). Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Model Project Based Learning. *PeTeKa (Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengembangan Pembelajaran)*, 1(3), 192–201. <https://doi.org/10.31604/ptk.v1i3.192-201>
- Marisyah, A., & Sukma, E. (2020). Konsep Model Discovery Learning pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Menurut Pandangan Para Ahli. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2189–2198.
- Mayu, F. P. (2021). Guided Discovery Learning: Kreativitas Siswa pada Materi Laju Reaksi. *Journal Evaluation in Education (JEE)*, 2(4), 140–143. <https://doi.org/10.37251/jee.v2i4.223>
- Mulyati, S., & Wardono, W. (2019). Kreativitas Matematis Siswa Pada Pembelajaran Discovery Learning Dengan Media Berbasis Android Studio. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2, 788–797.
- Munandar, U. (1997). Inisiatif Dan Kreativitas Anak. *Psikologika*, 2(2), 31–41.
- Nahdi, D. S., & Apriadi, F. (2015). Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengatahuan Alam. *Jurnal Cakrawala Pendas*, I(2), 55–64.
- Rahmi, M. N., & Samsudi, M. A. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sesuai dengan karakteristik Gaya Belajar. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 355–363. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i2.439>
- Saefiana, S., Sukmawati, F. D., Rahmawati, R., Rusnady, D. A. M., Sukatin, S., & Syaifuddin, S. (2022). Teori Pembelajaran dan Perbedaan Gaya Belajar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 150–158. <https://doi.org/10.33487/mgr.v3i1.3976>
- Setyowati, E., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Sd Negeri Mangunsari 07. *Justek: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(1), 76.

- <https://doi.org/10.31764/justek.v1i1.408>
- Sunarto, M. F., & Amalia, N. (2022). Penggunaan Model Discovery Learning Guna Menciptakan Kemandirian Dan Kreativitas Peserta Didik. *BAHTERA : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 21(1), 94–100. <https://doi.org/10.21009/bahtera.211.07>
- Susana, A. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning Pada Pembelajaran Matematika Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas VI SDN 03/X Tanjung Solok Semester Genap Tahun Ajaran 2020/2021. *Journal on Education*, 4(2), 592–605. <https://doi.org/10.31004/joe.v4i2.456>
- Suwandari, S., Ibrahim, M., & Widodo, W. (2019). Application of Discovery Learning to Train the Creative Thinking Skills of Elementary School Student. *International Journal of Innovative Science and Research Technology*, 4(12), 410–417.
- Waluyo, A., Wardani, N. S., & Prasetyo, T. (2019). Upaya Peningkatan Kreativitas Belajar dalam Pembelajaran Tematik Terpadu melalui PBL_GI Kelas IV SD. *Jurnal Basicedu*, 3(1), 2541–2549.
- Yuliana, N. (2018). Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 21–28.
- Yuniharto, B. S., & Nisa, A. F. (2022). Implementasi Pembelajaran Berorientasi HOTS dan Kreativitas pada Muatan Pelajaran IPA Siswa SD Negeri Sariharjo. *Jurnal Pendidikan Modern*, 7(3), 115–122. <https://doi.org/10.37471/jpm.v7i3.477>
- Zagoto, M. M., Yarni, N., & Dakhi, O. (2019). Perbedaan Individu Dari Gaya Belajarnya Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(2), 259–265. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v2i2.481>
- Zulayani, F. (2022). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas Vi Sekolah Dasar Melalui Metode Pembelajaran Discovery Learning Di Sdn 15 Jake Kuantan Tengah. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 376. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i2.8873>