

**PENERAPAN MODEL *DISCOVERY LEARNING* UNTUK
MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA
(KREATIVITI SENI BUDAYA DI SD BTN SEURIGET)**

SKRIPSI

Diajukan Oleh :

NURUL WAHYUNI

NIM. 1052018027

Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA

2024 M / 1446 H

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Institusi Agama Islam Negeri (IAIN)
Langsa Sebagai Salah Satu Beban
Studi Program Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Keguruan**

Diajukan Oleh :

NURUL WAHYUNI

NIM. 1052018027

Disetujui Oleh :

Pembimbing I,



Dr. Jelita, S.Pd, M.Pd

NIP. 196906051992 032004

Pembimbing II,



Junaidi, M.Pd.I

NIDN. 2001108303

LEMBAR
PENGESAHAN

Skripsi Berjudul “Penerapan Model *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa (Kreativiti Seni Budaya Di SD BTN Seuriget), An. Nurul Wahyuni, NIM. 1052018027. Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Prodi PGMI Di IAIN Langsa Pada Tanggal 05 Oktober 2023. Dan Dinyatakan Lulus Serta Skripsi Ini Telah Diterima Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana S.Pd (S1).

Langsa, 20 Januari 2024
Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Langsa

Di Setujui Oleh:

Ketua/Penguji I



Junaidi, M.Pd.I
NIDN. 2001108303

Sekretaris/Penguji II



Raudhatul Husna, M.Pd
NIDN. 2024118802

Penguji III/Anggota



Dr. Muhaini, MA
NIP. 196806161999051 002

Penguji IV/Anggota



Dessy Kurniasy, M.Hum
NIDN. 0112128204

Mengetahui,
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Langsa



Dr. Amiruddin, MA
NIP. 19750909 2002011 013

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nurul Wahyuni

NIM : 1052018027

Tempat/Tanggal Lahir : Langsa, 27 Februari 2000

Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Alamat : Dusun Tanjung Sari, Desa Seuriget Kec. Langsa Barat

Dengan ini menyatakan skripsi saya yang berjudul “**Penerapan Model *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Di SD BTN Seuriget**” adalah benar hasil karya sendiri. Apabila dikemudian hari ternyata/terbukti karya orang lain maka skripsi dan gelar yang diperoleh akan dibatalkan dan saya siap menerima sanksi akademik sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Langsa, 13 Juli 2023

Yang Menyatakan



Nurul Wahyuni

KATA PENGANTAR



Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT, berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul: **Penerapan Model *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa (Kreativiti Seni Budaya Di SD BTN Seuriget)**. Skripsi ini diajukan guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S1) pada Program Sarjana Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada Institut Agama Islam Negeri Langsa. Dalam proses penulisan sampai dengan terselesaikanny askripsi ini, tentunya banyak sekali pihak yang berkontribusi di dalamnya. Maka dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar besarnya kepada berbagai pihak diantaranya :

1. Bapak Prof Dr. Ismail Fahmi Arrauf Nasution, MA, sebagai Rektor IAIN Langsa.
2. Dr. Amiruddin, MA, sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa.
3. Chery Julida Panjaitan, M.Pd, sebagai Ketua Jurusan PGMI yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Chery Julida Panjaitan M.Pd, selaku Penasehat Akademik.

5. Dr. Jelita, S.Pd, M.Pd, , selaku pembimbing pertama, Junaidi, M.Pd.I, selaku pembimbing kedua yang senantiasa memberikan bimbingan dan mendiskusikan skripsi ini dengan penuh kearifan dan kebijaksanaan tanpa pernah merasa bosan dan lelah demi selesainya penulisan skripsi ini.
6. Seluruh Staff Perpustakaan, yang selalu mendukung buku-buku yang dibutuhkan.
7. Ibu dosen dan Staff IAIN Langsa yang telah banyak memberikan informasi dan ilmu pengetahuan di bangku perkuliahan.
8. Orang Tua, yang selalu memotivasi dan mendukung dalam penyelesaian skripsi.

Demikian skripsi ini penulis susun dan tentunya masih banyak kekurangan yang perlu dibenahi. Semoga karya ini dapat bermanfaat bagi eluruh pihak yang membaca dan terkait dengan skripsi ini, dan yang paling utama bermanfaat bagi penulis skripsi ini

Langsa ,13 juli 2023

Penulis



Nurul Wahyuni

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR KEASLIAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
ABSTRAK	vii
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	6
F. Defini Operasional	6
G. Penelitian Terdahulu	7
 BAB II LANDASAN TEORI	 11
A. Model Pembelajaran	11
1. Pengertian Model Pembelajaran	11
2. Ciri-ciri Model Pembelajaran	12
B. <i>Discovery Learning</i>	13
1. Pengertian <i>Discovery Learning</i>	13
2. Pengajaran <i>Discovery Learning</i> dalam kelas	15
3. Peranan guru dalam pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	16
4. Karakteristik <i>Discovery Learning</i>	17
5. Tujuan pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	17
6. Langkah-langkah <i>Discovery Learning</i>	18
7. Kelebihan Penerapan <i>Discovery Learning</i>	20
C. Kreativitas belajar siswa	21
1. Pengertian Kreativitas belajar siswa	21
2. ciri-ciri Kreativitas belajar siswa	26
3. Faktor pendukung perkembangan Kreativitas belajar	27
4. Faktor penghambat Kreativitas belajar siswa	30
5. Indikator-indikator Kreativitas belajar	33
 BAB III METODE PENELITIAN	 35
A. Metode dan jenis Penelitian	35
B. Lokasi Dan Waktu Penelitian	35
C. Subjek Penelitian	35
D. Desain Penelitian	36
E. Prosedur Penelitian	37
F. Teknik Pengumpulan Data	45
E. Teknik Analisis Data	50
H. Indikator Keberhasilan	51

BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	53
	A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	53
	1. Pelaksanaan Penelitian Siklus I	54
	2. Hasil Pengamatan siklus siswa	62
	3. Hasil pengamatan produk siswa.....	64
	4. Pelaksanaan Penelitian Siklus II	67
	5. Hasil Pengamatan siklus siswa	75
	6. Hasil pengamatan produk siswa.....	77
	B. Pembahasan Hasil Penelitian	80
BAB V	PENUTUP	84
	A. Kesimpulan	84
	B. Saran-saran.....	84
	Daftar Pustaka	86
	Daftar Riwayat Hidup	89
	Lampiran	90

ABSTRAK

Nama : Nurul Wahyuni, NIM : 1052018027, Judul : Penerapan Model *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa (Kreativiti Seni Budaya Di SD BTN Seuriget).

Pada kelas IV SD BTN Seuriget, pembelajaran seni budaya, anak-anak masih dalam tahap menggambar bangunan-bangunan. Salah satu bangunan yang sering mereka gambar adalah bangunan sekolah. Selama ini, anak-anak juga masih menggambar batik pada buku gambar yang kemudian di aplikasikan dengan kain putih namun belum di aplikasikan dalam benda-benda yang ada dalam kehidupan sehari-hari anak pada celengan. Hal ini dikarenakan kurangnya kreativitas siswa dalam pembelajaran seni budaya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kreativitas belajar siswa dengan menggunakan *Discovery Learning* di SD BTN Seuriget dan untuk mengetahui hasil produk celengan dan membuat siswa dengan menggunakan *Discovery Learning* di SD BTN Seuriget. Adapun metode yang penulis gunakan yaitu penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas), dengan jenis *field research* (lapangan), teknik pengumpulan data yang penulis gunakan adalah lembar observasi dan penelitian hasil produk, dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 34 siswa kelas IV A. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa adanya peningkatan kreativitas belajar siswa dengan menggunakan *Discovery Learning* pada siklus I yaitu 21 orang, dengan persentase ketuntasan klasikal adalah 61,76 % (cukup baik). Siklus II yaitu 34 orang, dengan ketuntasan klasikal adalah 100% (sangat baik). Sedangkan pada hasil produk siswa juga mengalami peningkatan dengan ketuntasan klasikal pada siklus I yaitu 63,33% (cukup baik), pada siklus II adalah 100% (sangat baik). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *Discovery Learning* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa di SD BTN Seuriget

Kata kunci: *Model Discovery Learning*, Kreativitas Belajar, hasil Produk

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seni budaya merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat dibutuhkan pada pembelajaran kurikulum baru di satuan jenjang pendidikan. Dalam mata pelajaran seni budaya siswa kelas IV SD/MI akan mempelajari 4 bidang seni yaitu seni rupa, musik, tari, dan teater. Seni budaya merupakan sesuatu yang mengacu pada nilai keindahan (estetika) yang berasal dari ekspresi hasrat manusia akan keindahan yang dinikmati dengan mata ataupun telinga. Salah satu bentuk dari seni budaya yaitu batik, kesenian batik adalah kesenian gambar di atas kain untuk pakaian yang menjadi salah satu kebudayaan keluarga raja-raja Indonesia pada zaman Majapahit dan sangat populer sampai saat ini.¹ Pendidikan seni budaya merupakan sarana untuk mengembangkan kreativitas dan produktifitas siswa.²

Seni budaya tidak lepas dari Imajinasi dan keterampilan, hal ini dikarenakan imajinasi merupakan ide-ide abstrak yang dituangkan dalam bentuk gagasan atau konsep, sedangkan Terampil atau cekatan adalah kepandaian melakukan sesuatu pekerjaan dengan cepat dan benar.³ Seorang yang terampil dalam suatu bidang tidak ragu-ragu melakukan pekerjaan tersebut seakan-akan tidak pernah dipikirkan lagi bagaimana melaksanakannya, tidak ada lagi kesulitan-kesulitan yang menghambat. Dengan demikian pendidikan untuk

¹ Arini Asti M dan Ambar B, *Batik Warisan Adiluhung Nusantara*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2011), hal.1

²Kusumastuti, Eny. *Pendidikan Seni Tari melalui Pendekatan Ekspresi Bebas, Disiplin Ilmu, dan Multikultural sebagai upaya peningkatan kreativitas siswa*. Jurnal Harmonia, 2017, hal.101.

³Soemardi Dkk, *Pendidikan Keterampilan*, (Jakarta, Depdikbud, 1993), hal. 2

mengembangkan imajinasi dan keterampilan yang dimiliki oleh siswa sangat penting. Pendidikan keterampilan yaitu pendidikan yang memperkenalkan siswa pada dunia karya dimasa yang akan datang.⁵ Tujuannya agar siswa memperoleh gambaran tentang lapangan-lapangan kerja yang mungkin dapat ditekuni sebagai pilihan hidupnya dikemudian hari.

Salah satu aspek yang sangat penting untuk diketahui dan dipahami yaitu perkembangan untuk anak usia dasar yaitu kemampuan berfikir yaitu aspek kognitif, seperti kemampuan bernalar, mengingat dan menghafal serta memecahkan masalah-masalah nyata, beride dan berkreaitivitas. Sikap dan tindakan jagan akan mempengaruhi kemampuan berfikir siswa, sehingga dapat dikatakan kemampuan berfikir siswa merupakan kunci dari pada perkembangan-perkembangan yang bersifat non fisik.⁴

Bentuk dari berfikir anak atau siswa juga dihadirkan dalam bentuk kreativitas, menurut Getzel dan Jackson sebagaimana dikutip oleh Slameto, juga mengemukakan bahwa pembahasan tentang kreativitas sering dihubungkan dengan kecerdasan.⁵ Sedangkan Utami Munandar sebagaimana dikutip Oleh Ali dan Asrori mendefinisikan kreativitas adalah kemampuan mencerminkan, kenalaran, keluwesan dan orisinilitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengabolarasikan suatu gagasan.⁶ Kemampuan berpikir divergen merupakan indikator dari kreativitas. Dan dapat dilihat dari ciri-ciri anak kreatif meliputi dua aspek yaitu aspek kognitif dan aspek afektif.

⁴ Rahmawati I, *Pcran Kcluarga dalam Pcnngasuhan Anak* (Jurnal Bimbingan dan Konsling Islam, Vol.6 No.1 2015, hal.3

⁵Slamcto, Bclajar dan Faktor-faktor yang Mcmpcngruhinya, (Jakarta: Rhincka Cipta, 2015), hal. 34.

⁶M. Ali dan M. Asrori, *Psikologi Rcmaja Pcrkcmangan Pcscrta Didik*, Jakarta Bumi Aksara, 2008), hal. 44.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Irma Yanti S.Pd guru mata pelajaran seni budaya, beliau mengatakan bahwa :

“Pada saat ini guru yang mengajar di kelas IV menggunakan modul yang bersifat kurikulum merdeka bukan lagi RPP. Hal ini menjadi tahap pelatihan tersendiri bagi guru-guru kelas IV. Karena pada tahun sebelumnya mereka masih menggunakan RPP, dimana pembelajarannya lebih berfokus pada RPP berbeda dengan modul yang pembelajarannya lebih aktif ke anak-anak. Pada kelas IV pembelajaran seni budaya, anak-anak masih dalam tahap menggambar bangunan-bangunan. Salah satu bangunan yang sering mereka gambar adalah bangunan sekolah. Selama ini, anak-anak juga masih menggambar batik pada buku gambar yang kemudian di aplikasikan dengan kain putih namun belum di aplikasikan dalam benda-benda yang ada dalam kehidupan sehari-hari anak seperti celengan pot. Dengan adanya pengaplikasian ini, akan membantu motivasi dan minat belajar anak sehingga mereka tertarik untuk membuat. Hiasan batik itu sendiri termasuk ke dalam seni rupa yaitu melukis. Seni budaya ini juga termasuk dalam salah satu kategori pembelajaran yang disukai bahkan ditunggu anak-anak karena bagi mereka pembelajaran ini dapat membuat mereka bebas berkreasi, berkarya dan melakukan apapun sesuai dengan keinginan mereka masing-masing.”⁷

Berdasarkan hal tersebut, perlu kiranya solusi untuk membantu siswa dalam menghilangkan keragu-raguan, serta siswa mampu belajar sendiri dengan melibatkan imajinasi dan motivasi. Oleh sebab itu peneliti tertarik menggunakan model *Discovery Learning* dalam meningkatkan kreativitas siswa. Hal ini

⁷Hasil Wawancara Dengan Ibu Irma Yanti, S.Pd, Pada Tanggal 01 November 2022.

dikarakan *Discovery Learning* adalah metode mengajar yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya tidak melalui pemberitahuan, namun ditemukan sendiri.⁸

Penerapan model pembelajaran *discovery learning* dapat berdampak pada meningkatnya kreativitas siswa. Siswa diberikan kebebasan dan menemukan sendiri pola gambar yang cocok untuk menghias kalengnya. Guru hanya memberikan stimulus, kemudian siswalah yang nantinya akan menemukan sendiri pengetahuan dan keterampilan yang diinginkan. Jadi guru hanya sebagai fasilitator, dan siswalah yang aktif untuk menentukan sendiri pola gambar sesuai dengan ide dan kreasi mereka masing-masing.

Penelitian ini juga diperkuat oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Rosarina pada tahun 2016 dengan judul “Penerapan model *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perubahan wujud benda”. Hasil penelitian dan pembahasan diketahui bahwa penerapan model pembelajaran langsung dapat direkomendasikan bahwa dengan menerapkan model *discovery learning* merupakan suatu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada materi perubahan wujud benda.⁹

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik mengkaji lebih lanjut mengenai **“Penerapan Model *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa (Kreativiti Seni Budaya di SD BTN Scurigct)”**.

⁸ Agus Cahyo, N. *Paduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar Teraktual dan Terpopuler*. (Jogjakarta : DIVA Press, 2013), hal.12

⁹ Rosalina, *Penerapan Model *Discovery Learning* dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Perubahan Wujud Benda*, *Jurnal Penelitian Ilmiah*, 1 (1) 2016, hal. 374.

B. Batasan Masalah

Untuk menghindari luasnya kajian yang akan dibahas, penulis membatasi masalah yang akan diteliti yaitu :

1. Materi dibatasi pada menabung pada celengan indah buatan sendiri dengan sub tema cara pembuatan celengan dan membuat yang diterapkan di kelas IV SD BTN Scurigct.
2. Kreativitas siswa dibatasi pada indikator-indikator: Memiliki rasa ingin tahu yang besar, sering mengajukan pertanyaan yang berbobot, memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah, mengatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu, dapat bekerja sendiri dan senang mencoba hal-hal baru.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kreativitas belajar siswa dengan menggunakan *Discovery Learning* di SD BTN Scurigct?
2. Bagaimana hasil produk celengan dan membuat siswa dengan menggunakan *Discovery Learning* di SD BTN Scurigct?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian sesuai dengan rumusan masalah di atas yaitu :

1. Untuk mengetahui kreativitas belajar siswa dengan menggunakan *Discovery Learning* di SD BTN Scurigct.
2. Untuk mengetahui hasil produk celengan dan membuat siswa dengan menggunakan *Discovery Learning* di SD BTN Scurigct.

E. Manfaat Penelitian

Adapun harapan saya dalam penelitian ini adalah dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi sekolah dapat memberikan acuan dalam peningkatan mutu pendidikan di sekolah.
2. Bagi guru dapat memberikan suatu informasi atau pengetahuan lebih dalam lagi mengenai model *discovery learning*
3. Bagi peneliti secara pribadi yaitu sebagai sarana perluasan wawasan terhadap model dan model pembelajaran.
4. Bagi akademisi diharapkan dapat menambah referensi tentang kreativitas siswa serta menjadi rujukan bagi mahasiswa lainnya untuk penelitian selanjutnya.

F. Definisi Operasional

1. Model *Discovery Learning*

Model pembelajaran *discovery learning* adalah model pembelajaran yang digunakan melalui pemberian masalah supaya siswa mampu menemukan sendiri cara membuat celengan dan membuat dengan baik.

2. Kreativitas Belajar

Kreativitas yang diambil adalah kemajuan anak dalam menumbuhkan ide/imajinasi dan mengolah dalam pembuatan celengan dan membuat.

3. Hasil Produk

Hasil produk yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan anak dalam menguasai materi yang dapat dirujuk dari hasil prouk siswa.

G. Penelitian Terdahulu

Adapun penelitian yang hampir sama dengan penulis yaitu :

No.	Nama	Judul	Tahun	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Djuhanida Sctiati P.	<i>Penerapan Model Discovery Learning Dalam Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Pelajaran PPKn Standar Kompetensi Tentang Nilai-Nilai Juang Dalam Proses Perumusan Pancasila Sebagai Dasar Negara Pada Siswa Kelas V SDN Karangsantul</i>	2019,	penelitian ini adalah (1) Implementasi model <i>discovery learning</i> dalam meningkatkan prestasi belajar siswa Kelas V dilakukan dengan pembagian kelompok diskusi dan penilaian individu secara berkala, dan (2) Model <i>discovery learning</i> dapat meningkatkan prestasi belajar siswa Kelas V. Peningkatan prestasi belajar siswa ditandai dengan semakin meningkatnya nilai rata-rata	1. Menggunakan model <i>Discovery Learning</i> . 2. Metode penelitian PTK.	1. Penelitian ini pada seni batik sedangkan penelitian terdahulu pada PPKN. 2. Subjek penelitian ini pada kelas IV sedangkan penelitian terdahulu pada kelas V. 3. Penelitian ini mengkaji tentang

		<i>Kccamatan Gondangwctan Kabupaten Pasuruan.</i>		dan persentase ketuntasan klasikal dari tiap siklusnya, yaitu (a) siklus I = 76,59 (60,98%) ; dan (b) siklus II = 85,12 (92,68%). ¹⁰		kecenderungan belajar anak sedangkan penelitian terdahulu mengkaji tentang prestasi belajar
2	Dewi Rosmita	<i>Pengaruh Penggunaan Metode Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Membaca Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 26 Kecamatan</i>	2018.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV sebelum digunakan metode <i>discovery learning</i> adalah 97,77 dan hasil belajar setelah digunakan metode <i>discovery learning</i> adalah 100. Angka tersebut menunjukkan bahwa ada	1. Menggunakan model <i>Discovery Learning</i> . 2. Subjek penelitian pada kelas IV	1. Penelitian ini pada seni batik sedangkan penelitian terdahulu pada Bahasa Indonesia. 2. Penelitian ini mengkaji tentang

¹⁰Djuhanida Sctiati P. *Penerapan Model Diskusi Dan Resitasi Dalam Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Pelajaran PPKn Standar Kompetensi Tentang Nilai-Nilai Juang Dalam Proses Perumusan Pancasila Sebagai Dasar Negara Pada Siswa Kelas V SDN Karangsentul Kecamatan Gondangwctan Kabupaten Pasuruan*. 2019, Skripsi Online, diakses pada tanggal 08 November 2021.

		<i>Palteang Kabupaten Pinrang</i>		pengaruh metode <i>discovery learning</i> terhadap prestasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 26 dan hasil uji hipotesis (t-tcs) menunjukkan angka 6,94, dengan demikian hipotesis dalam penelitian ini diterima. ¹¹		kegiatan belajar anak sedangkan penelitian terdahulu mengkaji tentang hasil belajar keterampilan membaca 3. Penelitian ini menggunakan metode penelitian PTK sedangkan penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian
--	--	---------------------------------------	--	--	--	---

¹¹Dewi Rosmita. *Pengaruh Penggunaan Metode Resitasi Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Membaca Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 26 Kecamatan Palteang Kabupaten Pinrang*, 2018. (Skripsi Online), Diakses Pada Tanggal 08 November 2021.

						kuantitatif
3	Maisaratul Kutsiyah,	Pencrapan metode proyek untuk meningkatkan Kreativitas menggambar dekoratif pada siswa di Sekolah Dasar”.	2016	Hasil dari penelitian tersebut adalah pencrapan metode proyek dapat meningkatkan kreativitas menggambar dekoratif pada siswa kelas V SDN Juluk II kecamatan Saronggi kabupaten Sumenep. Pencrapan metode proyek dapat meningkatkan aktivitas guru. Peningkatan ini dapat dilihat dari pelaksanaan pembelajaran dari siklus I dan siklus II yaitu pada siklus I aktivitas guru mencapai skor ketuntasan 77,5 % sedangkan siklus II mencapai	1. Menggunakan metode penelitian PTK. 2. Mengkaji pada kreativitas	1. Penelitian ini menggunakan model <i>Discovery Learning</i> sedangkan penelitian terdahulu pada metode proyek. 2. Penelitian ini pada seni batik sedangkan penelitian terdahulu pada seni dekoratif. 3. Subjek penelitian ini pada kelas IV sedangkan

				skor ketercapaian 88,7 %. Selain itu, penerapan metode proyek ini juga dapat meningkatkan aktivitas siswa, hal ini dilihat dari pelaksanaan pembelajaran dari siklus I dan siklus II yaitu pada siklus I aktivitas siswa memperoleh skor ketercapaian 75 % sedangkan pada siklus II mencapai skor 90,6 %. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan ketercapaian pelaksanaan aktivitas guru dan siswa dari siklus I ke siklus II. Dengan begitu penerapan metode proyek ini dapat meningkatkan kreativitas		penelitian terdahulu pada kelas V.
--	--	--	--	---	--	---

				menygambar dekoratif siswa, dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil kreativitas menygambar dekoratif pada siklus I dan siklus II yaitu pada siklus I sebesar 74 dengan rata-rata klasikal 70 % sedangkan pada siklus II sebesar 80 dengan rata-rata klasikal 90 % .¹²		
4	Gina Rosarina, Ali Sudin, Atcp Sujana	Penerapan model Discovery Learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perubahan wujud benda”.	2016	Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siswa IV SDN Gudangkopi I kecamatan Sumedang Selatan kabupaten Sumedang pada materi perubahan wujud benda dengan penerapan model Discovery	1. Menggunakan model Discovery Learning. 2. Metode penelitian PTK 3. Subjek penelitian	1. Penelitian ini pada seni batik sedang penelitian terdahulu pada IPA. 2. Penelitian ini mengkaji tentang

¹²MaisaratuL Kutsiyah, *Penerapan metode proyek untuk meningkatkan Kreativitas menygambar dekoratif pada siswa di Sekolah Dasar*”. Universitas Negeri Surabaya (Volume 2 Nomor 2, Tahun 2014).

				Learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa menyatakan bahwa hasil tes akhir dinyatakan mengalami peningkatan. Dimana peningkatan ini dilihat dari persentase ketuntasan tiap siklus. Siswa yang dinyatakan tuntas pada siklus I berdasarkan hasil tes ada 7 siswa (26,92%), siklus II menjadi 17 siswa (65,38%) dan terakhir pada siklus III sebanyak 23 siswa (88,46%).¹³	kelas IV	kreativitas anak sedangkan penelitian terdahulu mengkaji tentang hasil belajar siswa.
--	--	--	--	---	----------	--

¹³ GinaRosalina dkk, *Penerapan Model Discovery Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Perubahan Wujud Benda*, *Jurnal Penelitian Ilmiah*, Vol. 1 No. 1(2016).

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Pengertian model pembelajaran dapat dipahami dengan menjelaskan dua kata yang membentuknya, yaitu model dan pembelajaran. Model diartikan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan. Model dapat dipahami sebagai berikut :¹⁴

- a. Suatu tipe atau desain.
- b. Suatu deskripsi atau analogi yang dipergunakan untuk membantu proses visualisasi sesuatu yang tidak dapat langsung diamati
- c. Suatu system asumsi-asumsi, data-data, dan inferensi-inferensi yang dipakai untuk menggambarkan secara matematis suatu obyek atau peristiwa.
- d. Suatu desain yang disederhanakan
- e. Suatu deskripsi dari suatu system yang mungkin atau imajiner
- f. Penyajian yang diperkecil agar dapat menjelaskan dan menunjukkan sifat bentuk aslinya.

Pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik.

¹⁴Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran: Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hal. 175

Joyee dan Weil dalam Trianto mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku-buku, film, komputer, dan lain-lain.¹⁵

2. Ciri-ciri Model Pembelajaran

Model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut:¹⁶

- a. Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu.
- b. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu, misalnya model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif.
- c. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas.
- d. Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan:
 - 1) Urutan langkah-langkah pembelajaran.
 - 2) Adanya prinsip-prinsip reaksi.
 - 3) Sistem sosial
 - 4) Sistem pendukung
- e. Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran.

Dampak tersebut meliputi:

¹⁵ Trianto, Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik: Konsep, Landasan Teoritis dan Implementasinya, (Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2007), hal. 5

¹⁶ *Ibid.*, hal. 6

- 1) Dampak pembelajaran, hasil belajar yang diukur.
 - 2) Dampak pengiring, hasil belajar jangka panjang.
- f. Membuat persiapan model mengajar dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

B. Discovery Learning

1. Pengertian Discovery Learning

Model *discovery* (dalam bahasa Indonesia sering disebut model penyingkapan) didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bilasiswa disajikan materi pembelajaran yang masih bersifat belum tuntas atau belum lengkap sehingga menuntut siswa menyiapkan beberapa informasi yang diperlukan untuk melengkapi materi ajar tersebut.¹⁷ Penemuan (*discovery*) merupakan suatu model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pandangan konstruktivisme. Model ini menekankan pentingnya pemahaman struktur atau ide-ide penting terhadap suatu disiplin ilmu, melalui keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.¹⁸

Konstruktivisme merupakan landasan berpikir pembelajaran kontekstual, yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas. Siswa harus membiasakan diri untuk memecahkan masalah dan dapat menemukan ide-idenya yang berguna bagi dirinya sendiri. Sedangkan esensi dari teori

¹⁷ Yunus Abidin, *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*, (Bandung: Refika Aditama, 2014), hal. 175

¹⁸ M. Hosnan, *Pendekatan Saintifik dan Konseptual dalam Pembelajaran Abad 21*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), hal. 280

konstruktivisme adalah ide bahwa siswa harus menemukan dan mentransformasikan suatu informasi ke situasi yang lain.¹⁹ Landasan berpikir konstruktivisme agak berbeda dengan pandangan kaum objektivis, yang lebih menekankan pada hasil pembelajaran. Dalam pandangan konstruktivis, strategi memperoleh lebih diutamakan dibandingkan seberapa banyak siswa memperoleh dan mengingat pengetahuan.²⁰

Menurut Bell sebagaimana dikutip oleh Hosnan mengemukakan bahwa belajar penemuan adalah belajar yang terjadi sebagai hasil dari siswa memanipulasi, membuat struktur dan mentransformasikan informasi sedemikian sehingga menemukan informasi baru.²¹

Discovery (penemuan) adalah proses mental ketika siswa mengasimilasikan suatu konsep atau suatu prinsip. Adapun proses mental misalnya, mengamati, menjelaskan, mengelompokkan, membuat kesimpulan, dan sebagainya. Sedangkan prinsip misalnya, setiap logam apabila dipanaskan memuai.²² Murid yang terlatih dengan *discovery learning* akan mempunyai skill dan teknik dalam pekerjaannya lewat problem-problem nyata didalam lingkungannya.

Pembelajaran *discovery learning* adalah suatu model yang mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan sendiri, menyimpulkan sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan, tidak akan mudah dilupakan siswa.²³ Pembelajaran yang

¹⁹ Muhammad Fathurrohman & Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional*, (Yogyakarta: Teras, 2012), hal. 76

²⁰ *Ibid.*, hal. 76

²¹ M. Hosnan, *Pendidikan Saintifik...*, hal. 281

²² Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), hal. 185

²³ M. Hosnan, *Pendidikan Saintifik...*, hal. 282

selama ini hanya mengarah kepada menghafal fakta-fakta saja, tidak memberikan kepada murid pengertian tentang konsep-konsep atau prinsip-prinsip yang terdapat didalam pelajaran.²⁴

Dengan belajar penemuan siswa juga bisa belajar berpikir analisis dan mencoba memecahkan sendiri problem yang dihadapi. Kebiasaan ini akan diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *discovery learning* (penemuan terbimbing) adalah model pembelajaran yang mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam menemukan suatu konsep baru yang kemudian digabungkan dengan konsep sebelumnya yang sudah diketahui.

2. **Pengajaran *Discovery Learning* dalam Kelas**

Model belajar *discovery* paling baik dilaksanakan dalam kelompok belajar yang kecil. Namun dapat juga dilaksanakan dalam kelompok belajar yang lebih besar. Meskipun tidak semua siswa dapat terlibat dalam proses *discovery*. *Discovery* ini dapat dilaksanakan dalam bentuk komunikasi satu arah atau komunikasi dua arah bergantung pada besarnya kelas.²⁵

a. Sistem Satu Arah

Pendekatan satu arah berdasarkan penyajian satu arah yang dilakukan guru. Struktur penyajiannya dalam bentuk usaha merangsang siswa

²⁴ Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, Psikologi Belajar, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hal. 231.

²⁵ Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), hal. 187

mclakukan prosce *discovery* di dcpn kelas. Guru mcngajukan suatu masalah, dan kcmudian mcmccahkan masalah tcrsbut mclalui langkah-langkah *discovery*.

b. Sistem Dua Arah

Sistem dua arah mclibatkan siswa dalam mcnjawab pcrtanyaan-pcrtanyaan guru. Siswa mclakukan *discovery*, scdangkan guru mcmimbing mcrcka kc arah yang tepat atau bcnar.

3. Pcranan Guru Dalam Pcmbclajaran *Discovery Learning*

Bcbcrapa peranan guru dalam pcmbclajaran dcngan pcncmuan,yakni scbagai bcrikut:²⁶

- a. Mcrcncanakan pclajaran scdemikian rupa sehingga pclajaran itu tcrpusat pada masalah-masalah yang tepat untuk disclidiki para siswa.
- b. Mcnyajikan matcri pclajaran yang dipcrlukan scbagai dasar bagi para siswa untuk memecahkan masalah.
- c. Guru juga harus mcmprhatikan cara pcnyajian yang cnaktif, ikonik, dan simbolik.
- d. Apabila siswa mcmecahkan masalah dilaboratorium atau sccara tcorctis, maka guru hcndaknya bcrcpcran scbagai scorang pcmbimbing atau tutor.
- e. Mcnilai hasil bclajar mcupakan suatu masalah dalam bclajar pcncmuan.

²⁶ M.Hosnan, *PcndckatanSaintifik...*,hal.286

4. Karakteristik Discovery Learning

Ciri utama belajar menemukan, yaitu (1) mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan, dan menggeneralisasi pengetahuan, (2) berpusat pada siswa, (3) kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada.²⁷

Penerapan *discovery learning* didalam kelas sebagai berikut:

- a. Mendorong kemandirian dan inisiatif siswa dalam belajar.
- b. Guru mengajukan pertanyaan terbuka dan memberikan kesempatan beberapa waktu kepada siswa untuk merespon.
- c. Mendorong siswa berpikir tingkat tinggi.
- d. Siswa terlibat secara aktif dalam dialog atau diskusi dengan guru dan siswainya.
- e. Siswa terlibat dalam pengetahuan yang mendorong dan menantang terjadinya diskusi.
- f. Guru menggunakan data mentah, sumber-sumber utama, dan materi interaktif.²⁸

5. Tujuan Pembelajaran Discovery Learning

Beberapa tujuan dari pembelajaran dengan penemuan, yakni sebagai berikut:²⁹

- a. Dalam penemuan siswa memiliki kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran.
- b. Melalui pembelajaran dengan penemuan, siswa belajar menemukan polad

²⁷*Ibid.*, hal. 284

²⁸ Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran...* hal. 27.

²⁹*Ibid.*, hal. 28.

amsituasikonkrctmaupunabstrak,jugasiswabanyakmcramalkaninformas
itambahyangdibcrikan.

- c. Siswa juga bc1ajar mcrumuskan stratcgi tanya jawab yang tidak
rancudanmcnggunakanTanyajawabuntukmcmpcro1chinformasiyangbc
rmanfaatda1ammcncmukan.
- d. Pcmbc1ajaran dcngan pcncmuan mcnbantu siswa mcmbentuk cara
kcrjabcsama yang cfcktif, saling mcmbagi informasi, scrta
mcndcngar danmcnggunakanidc-idcoranglain.
- e. Tcrdapatbcbcrapafaktayangmcnunjukkanbahwakctcrampi1an-
kctcrampi1an,konscp-konscpdanprinsip-
prinsipyangdipc1ajarimc1a1uipcncmuan1cbihbcmakna.
- f. Kctcrampi1anyangdipc1ajari da1amsituasibc1ajarpcncmuan
da1ambcbcrapakusus,1cbihmudahditransfcruntukaktivitasbarudandiap
1ikasikanda1amsituasibc1ajaryangbaru.

6. 1angkah-1angkah*Discovcry1carning*

McnurutOmar

Hama1ikda1ammcngap1ikasikandi*scovcry1carning*da1amproscspcmbc1aj
aran,adabcbcrapatahapanpcmbc1ajaranyangharusdi1aksanakan. Tahapan
atau 1angkah-1angkah tcrscbut sccara umum
dapatdipcrinciscbagaibcrikut:³⁰

a. Stimu1asi

Padatahapinisiswadihadapkanpadascscuatuyangmcnimbu1kankcbingu

³⁰*Ibid.*, hal. 285.

ngan dan dirangsang untuk melakukan kegiatan pncylidikangunamcnjawabkcbingungantcrscbut.

b. Mcnyatakan Masa1ah

Padatahapinisiswadiarahkanuntukmcngidcntifikasiscbanyakmungkin masa1ah yang rc1cvan dcngan bahan pc1ajaran, kcmudian salah satunya dipi1ih dan dirumuskanda1ambcntukhipotcsis.

c. Pcngumpu1an Data

Pada tahap ini siswa ditugaskan untuk mc1akukan kcgiatan cksp1orasi,pcncarian,danpcnc1usuranda1amrangkamcngumpu1kaninformasiscbanyak-banyaknya yang rc1cvan untuk mcmbuktikan bcnar hipotcsisyangdiajukannya.

d. Pcngo1ahan Data

Padatahapinisiswamcngo1ahdatadaninformasiyangtc1ahdipcro1chnya baik mc1a1ui wawancara, obscrvasi, dan scbagainya, 1a1uditafsirkan.

e. Pcmbuktian

Pada tahap ini siswa mc1akukan pcmcriksaan sccara ccrmat untuk mcmbuktikan bcnar atau tidaknya hipotcsis yang ditctapkan tadi dcngan tcmuan altrcnatif, dihubungkan dcngan hasil pcngo1ahan data.

1angkah-1angkah *discoccry 1carning* mcnurutT aba scbagaimana dikutip o1ch Yunus.³¹

a) Siswa dihadapkan pada prob1cm-prob1cm yang mcnimbu1kan suatu

³¹ YunusAbidin,*DcsainSistcm...*, hal. 177

perasaan gagal didalam dirinya.

- b) Siswa mulai menyalidiki problem itu secara individual.
- c) Siswa berusaha memecahkan problem dengan menggunakan pengetahuannya, melihat fenomena-fenomena, menghubungkan pengetahuan yang sebelumnya.
- d) Siswa menunjukkan pengertian dari generalisasi itu.
- e) Siswa menyatakan konsepnya atau prinsip-prinsip di mana generalisasi itu didasarkan.

7. Kelebihan Penerapan *Discovery Learning*

Kelebihan penerapan *discovery learning*, yaitu sebagai berikut:³²

- a. Membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif.
- b. Dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah.
- c. Pengetahuan yang diperoleh melalui strategi ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan, dan transfer.
- d. Menyebabkan siswa mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akalanya dan motivasi sendiri.
- e. Strategi ini dapat membantu siswa memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lainnya.
- f. Berpusat pada siswa dan guru berperan bersama-sama aktif mengemukakan gagasan-gagasan.
- g. Situasi proses belajar menjadi lebih terangsang.

³² Abu Ahmad dan Widodo Supriyono, *Psikologi...*, hal. 230

- h. Menimbulkan rasa senang pada siswa, karena tumbuhnya rasa menyalakan ide dan berhasil.

C. Kreativitas Belajar Siswa

1. Pengertian Kreativitas Belajar

a. Pengertian Kreativitas

Baron dalam Satiadarma dan Waruwu berpendapat “Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru.” Sesuatu yang baru disini bukan harus sama yang baru, tetapi dapat juga sebagai kombinasi baru atau melihat hubungan-hubungan baru antar unsur data, atau hal-hal yang ada sebelumnya.³³

Sedangkan menurut Supriadi dalam Rachmawati mengatakan bahwa “Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya yang nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada”.³⁴

Kreativitas merupakan kemampuan berfikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berfikir, ditandai oleh suksesi, diskontinuitas, dan integrasi antara setiap perkembangan.³⁵ Pada dasarnya perkembangan kreativitas itu sangat erat kaitannya dengan perkembangan kognitif individu karena kreativitas sesungguhnya merupakan perwujudan dari pekerjaan otak. Kreativitas sesungguhnya berkisar pada persoalan menghasilkan sesuatu yang baru.

³³ Satiadarma dan C. Waruwu, *Menidik Kecerdasan*, (Jakarta: Pustaka Populer Obor, 2003), hal. 108.

³⁴ Rachmawati, dkk, *Strategi Pengembangan Kreativitas...*, hal. 18.

³⁵ <http://www.amccratuljannah.wordpress.com>, diakses pada tanggal 06 November 2016, pukul 09.30.

Suatu ide atau gagasan tentu lahir dari proses berpikir yang melibatkan empat unsur berpikir, alat indra, fakta, informasi dan otak. Kreativitas harus diarahkan pada proses dan hasil yang positif, tentu untuk kebaikan bukan untuk keburukan. Kreativitas juga perlu dibenturkan dengan kesesuaian, konteks dengan tema persoalan, nilai pemecahan masalah, serta bobot dan tanggung jawab yang menyertainya.

Dengan demikian, tidak setiap kebaruan hasil karya dapat dengan serta merta disebut kreatif, tanggung jawab disini adalah landasan konseptual yang menyertai karya tersebut. Kreatif, tanggung jawab disini adalah landasan konseptual yang menyertai karya tersebut. Dengan demikian, kreativitas merupakan hasil dari proses belajar yang dapat menghasilkan berbagai macam hal yang bersifat baru atau asli dan mempunyai nilai yang dapat berguna bagi peningkatan kehidupan manusia.

b. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu perubahan yang relatif tetap, yang terjadi sebagai hasil pengalaman. Menurut Anni, “Belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku manusia dan ia mencakup segala sesuatu yang diperkirakan dan dikerjakan”.³⁶ Manusia belajar dengan cara melihat, mendengar, mencium, dan meraba. Dalam belajar guru manusia adalah lingkungannya, dari lingkungan sekitar manusia dapat mengetahui secara nyata hal-hal yang terjadi dalam lingkungan masyarakat,

³⁶Anni Tri Catharina, *Psikologi Belajar*, (Semarang: Unnes Press, 2004), hal. 2.

misalnya langit berwarna biru, gandum berstruktur lembut, bau sampah itu busuk dan lain-lain.

Menurut Slameto Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.³⁷ Menurut Purwanto, faktor-faktor penting yang terdapat dalam proses belajar adalah: Kematangan, penyesuaian diri/ adaptasi, menghafal mengingat, pengertian, berfikir atau latihan. Belajar dapat ditandai dengan adanya perubahan dalam tingkah laku, latihan atau pengalaman, dan perubahan yang relatif mantap.³⁸

c. Pengertian Kreativitas Belajar

Belajar tidak dibatasi oleh waktu dan tempat. Kita dapat belajar kapan saja dan dimana saja, dalam pengalaman belajar akan menemui pengalaman belajar yang menyenangkan serta pengalaman belajar yang tidak menyenangkan. Belajar merupakan suatu kegiatan yang subyektif, yang artinya bahwa kita sendiri yang akan menentukan mau atau tidak mau belajar. Belajar kreatif berhubungan erat dengan penghayatan terhadap pengalaman belajar yang sangat menyenangkan.

Menurut Munandar mengatakan bahwa “Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru berdasarkan

³⁷Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 2.

³⁸M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2003), hal. 86.

bahan, informasi dan data yang sudah ada sebelumnya menjadi hal bermakna dan bermanfaat”.

Sedangkan menurut Drevdah1 dalam A1i dan asrori Kreativitas sebagai kemampuan untuk memproduksi komposisi dan gagasan baru yang dapat berwujud aktivitas imajinatif atau sintesis yang mungkin melibatkan pembentukan pola-pola baru dan kombinasi dan pengalaman masa lalu yang dihubungkan dengan yang sudah ada sekarang.

Slameto mencermukakan “Belajar adalah proses yang dilakukan untuk mencapai suatu perubahan tingkah laku yang secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Sedangkan menurut ahmadi mengatakan bahwa Belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk mencapai suatu perubahan tingkah yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.³⁹

Slameto mengatakan bahwa “Kreativitas merupakan hasil belajar dalam kecakapan kognitif, sehingga untuk menjadi kreatif dapat dipelajari melalui proses belajar mengajar”.⁴⁰

Berkaitan dengan kebiasaan berpikir terdib, agama dipandang oleh sementara orang mempunyai peranan terhadap rendahnya kreativitas manusia. Agama dipandang sangat menekankan ketaatan seseorang kepada norma-norma. Sehingga, karena kebiasaan berpikir dan bertindak berdasarkan norma-norma itulah semangat atau niatan untuk berkreasi menjadi terhambat. Pandangan ini dinilai oleh pendapat lain sebagai

³⁹ Abu Achmadi, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Rinca Cipta, 2008), hal. 108.

⁴⁰ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor...*, hal. 138.

pandangan yang tidak mengena1csensi agama. Menurut pendapat terakhir ini, agama diciptakan Tuhan agar kchidupan manusia mcnjadi 1cbih baik. Islam misa1nya, dilahirkan agar mcnjadi pctunjuk bagi a1am scmستا (rahmatan lil 'a1amin). Mcrcka mcngakui bahwa agama mcngajarkan norma-norma, tapi norma itu bukan bcrarti mcmbatasi krcativitas manusia. Agama justru yang mcndorong manusia untuk bcrpikir dan bcrtindak krcatif. Oleh karcnanya maka A1lah swt sc1a1u mcndorong manusia untuk bcrpikir.

Bcrdasarkan bcbcrapa pendapat mcngcnai krcativitas dan bc1ajar yang tc1ah dijc1askan diatas bahwa krcativitas ada1ah kcmampuan atau prcstasi yang istimewa dalam mcnciptakan scsua1 yang baru bcrdasarkan bahan, informasi, data dan c1cmcnc1cmcnc yang sudah ada scbc1umnya mcnjadi ha1-ha1 yang bcrmakna dan bcrmanfaat.

Kcmampuan dalam mcmccahkan masa1ah yang tidak dapat ditemukan o1ch kcbanyakan orang, idc-idc baru, dan mc1ihat adanya bcrbagai kcmungkinan yang mcncrminkan kc1ancaran, kc1uwcsan, orisilitas dalam bcrpikir, scrta kcmampuan untuk mcngo1aborasi suatu gagasan, dan bc1ajar ada1ah suatu prosccs usaha yang dilakukan individu untuk mcmpcro1ch suatu pcrubahan tingkah laku yang harus sccara kcsc1uruhan dan bcrsifat tc1ap scbagai hasi1 pcnga1aman individu dalam bcrintraksi dcngan lingkungannya. Bcrdasarkan bcbcrapa pendapat di atas dapat disimpul1kan bahwa krcativitas bc1ajar mcupakan titik pcrtcmaan yang khas antara tiga atribut psiko1ogis, antara 1ain kcmampuan diri untuk mcnycsuaikan dcngan lingkungan, cara bc1ajar

yang baik dan motivasi dan bukan semata-mata merupakan bakat atau kemampuan kreatif yang dibawa sejak lahir, melainkan hasil dari hubungan potensi kreatifitas individu dengan proses belajar dan pengalaman dari lingkungannya sehingga mampu memproduksi komposisi dan gagasan-gagasan baru.

2. Ciri-ciri Kreativitas Belajar

Sungguh menarik mengamati anak-anak yang mempelajari dunia disekeliling mereka. beberapa ciri yang mencerminkan kreativitas alamiah anak adalah sebagai berikut:

- a. Senang menjajaki lingkungannya.
- b. Mengamati dan mencoba segala sesuatu, mendaki segala tempat atau pojok, akan-akan haus akan pengalaman.
- c. Rasa ingin tahu yang besar.
- d. Selalu ingin mendapatkan pengalaman-pengalaman baru.
- e. Senang melakukan eksperimen.
- f. Jarang merasa bosan dan selalu ingin melakukan macam-macam hal yang ingin dilakukan.
- g. Mempunyai imajinasi yang tinggi.⁴¹

Menurut Munandar beberapa ciri pribadi yang kreatif yaitu: imajinatif, mempunyai prakarsa, mempunyai minat luas, mandiri dalam

⁴¹ Frcma, dkk, *Cerdas dan Cermat*, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Indonesia, 2001), hal. 234.

berpikir, senang berpetualang, penuh energi, percaya diri, bersedia mengambil risiko, dan berani dalam berpendirian dan berkeyakinan.⁴²

Dari uraian mengenai ciri-ciri anak kreatif diatas ada yang memiliki dampak negatif dan ada pula yang memiliki dampak positif. Karena rasa ingin tahu yang besar maka membuat anak selalu melakukan eksperimen, yang terkadang eksperimen tersebut bisa membahayakan dan bisa juga eksperimen kedalam hal-hal negatif. Tetapi banyak juga banyak memiliki hal-hal positif, dengan rasa ingin tahu yang besar maka seorang anak bisa mengetahui hal-hal baru yang belum pernah diketahui sebelumnya.

3. Faktor Pendukung Perkembangan Kreativitas Belajar

Berapa penelitian menunjukkan bahwa seorang anak yang mendapat rangsangan (dengan melihat, mendengar, dan bergerak) akan lebih berpeluang lebih cerdas dibandingkan dengan sebaliknya. Salah satu bentuk rangsangan yang penting adalah dengan kasih sayang. Dengan kasih sayang anak akan memiliki kemampuan untuk menyatukan berbagai pengalaman emosional dan mengolahnya dengan baik.

Kreatifitas sangat terkait dengan kebebasan kepribadian. Hal itu berarti seorang anak harus memiliki rasa aman dan kepercayaan diri yang tinggi, sebelum berkreasi. Sedangkan pondasi untuk membangun rasa aman dan kepercayaan diri adalah dengan kasih sayang. Menurut Rahmawati dan Kurniati ada empat hal yang diperhitungkan dalam perkembangan kreativitas yaitu:

⁴² Utami Munandar, *Perkembangan kreativitas anak berbakat*, (Jakarta: Rinca Cipta, 2004), hal. 34.

- a. Memberikan rangsangan mental baik pada aspek kognitif maupun kepribadiannya serta suasana psikologis.
- b. Menciptakan lingkungan kondusif yang akan memudahkan anak untuk mengakses apapun yang dilihatnya, dipergang, didengar, dan dimainkan untuk pengembangan kreativitasnya. Perangsangan mental dan lingkungan kondusif dapat berjalan beriringan seperti halnya kerja simultan otak kiri dan otak kanan.
- c. Peran serta guru dalam mengembangkan kreativitas, artinya ketika anak ingin menjadi kreatif, maka juga dibutuhkan pula guru yang kreatif pula dan mampu memberikan stimulasi yang tepat pada anak.
- d. Peran serta orang tua yang mengembangkan kreativitas anak.⁴³

Berapa kegiatan untuk meningkatkan kreativitas adalah:

- a) Waktu
- b) Kesempatan
- c) Dorongan
- d) Sarana
- e) lingkungan
- f) Hubungan dengan orang tua
- g) Cara mendidik anak
- h) Pengetahuan

Kegiatan untuk meningkatkan kreativitas diatas dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a) Waktu

⁴³ Yeni Rachmawati, Cis Kurniawati,, hal. 27.

Untuk menjadi kreatif kegiatan anak seharusnya jangan diatur sedemikian rupa sehingga anak mempunyai sedikit waktu bebas untuk bermain-main dengan gagasan dan konsep yang dipahaminya.

b) Ketersediaan

Apabila mendapat tekanan dari kelompok, kemudian anak menyendiri maka ia menjadi lebih kreatif.

c) Dorongan

Orang tua sangat berperan dalam hal ini, anak seharusnya dibebaskan dari ejekan dan kritik yang seringkali memojokkan anak.

d) Sarana

Harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimen dan eksplorasi yang merupakan unsur penting dari kreativitas.

e) Lingkungan

Ketersediaan lingkungan yang merangsang kreativitas anak.

f) Hubungan dengan orang tua Orang tua yang terlalu melindungi atau posesif terhadap anak dapat menghambat proses kreativitas.

g) Cara mendidik anak

Mendidik secara demokratis dan permisif di rumah dan di sekolah akan meningkatkan kreativitas, sedangkan mendidik dengan otoriter menghambat proses kreativitas.

h) Pengetahuan

Semakin banyak pengetahuan yang diperoleh anak maka semakin banyak dasar untuk mencapai proses kreativitas.

4. Penghambat Kreativitas Belajar Siswa

Adapun penghambat kreativitas belajar siswa yaitu:

a. Kondisi dari rumah

Lingkungan keluarga dapat menghambat kreativitas anak dengan tidak menggunakan secara tepat tempat pembunuh kreativitas yaitu evaluasi, hadiah, kompetisi dan pilihan atau lingkungan yang terbatas.

b. Kondisi dari sekolah

Ada beberapa hal yang dapat menghambat kreativitas antara lain:

a) Sikap guru, tingkat motivasi intrinsik akan rendah jika guru terlalu banyak mengontrol, dan lebih tinggi jika guru memberi lebih banyak otonomi.

b) Belajar dengan hafalan mekanis, hal ini dapat menghambat perkembangan kreativitas siswa karena materi pelajaran hanya cocok untuk menjawab soal pilihan ganda bukan penalaran.

c) Kegagalan, semua siswa pernah mengalami kegagalan dalam kegagalan mereka tetapi frekuensi kegagalan dan cara bagaimana hal itu ditafsirkan mempunyai dampak nyata terhadap motivasi intrinsik dan kreativitas.

- d) Tekanan akan konformitas, anak-anak usia sekolah dapat saling menghambat kreativitas mereka dengan menckankan konformitas.
 - e) Sistem sekolah, bagi anak yang memiliki minat-minat khusus dan kreativitas yang tinggi sekolah bisa sangat membosankan.
- c. Kenda1a konseptua1

Kenda1 konseptua1 yaitu dinding mental yang memrintangi individu dalam pengamatan suatu masalah serta pertimbangan cara-cara pemecahannya. Kenda1a itu memiliki dua sifat yaitu eksternal dan internal.

Kenda1a yang bersifat eksternal antara lain:

- 1) Berekhya1 atau me1amun ada1ah membuang-buang waktu.
- 2) Suka atau sikap bermain hanya1ah cocok untuk anak-anak.
- 3) Kita harus berpikir logis, kritis, analitis dan tidak menganda1kan pada perasaan dan firasat.
- 4) Setiap masalah dapat dipccahkan dengan pemikiran ilmiah dan dengan uang yang banyak.
- 5) Ketertarikan pada tradisi.
- 6) Adanya atau ber1akunya tabu.

Kenda1a yang bersifat internal antara lain:

- 1) Kesu1itan untuk mengiso1asi masalah.
- 2) Kecndcrungan untuk ter1a1u membatasi masalah.
- 3) Ketidakmampuan untuk me1ihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang.

- 4) Melihat apa yang diharapkan akan dilihat, pengamatan stereotip memberi label terlewat dini.
- 5) Ketidaktahuan, sehingga tidak peka lagi dalam pengamatan.
- 6) Ketidakmampuan untuk menggunakan semua masukan sensoris.

5. Indikator-indikator Kreativitas Belajar

Indikator-indikator siswa yang kreatif dalam belajar menurut Hamzah B. Uno :

- a. Memiliki rasa ingin tahu yang besar, yaitu tidak ingin berdiam diri atau pasif, siswa akan selalu aktif dalam proses pembelajaran. Siswa akan selalu mencari tantangan agar mendapatkan hal yang baru.
- b. Sering mengajukan pertanyaan yang berbobot, siswa yang kreatif akan mampu memecahkan masalah, dan memberikan pertanyaan yang berkualitas serta memiliki sikap mandiri.
- c. Memberikan banyak gagasan dan usul terhadap suatu masalah, seorang kreatif adalah orang yang mampu memecahkan masalah serta memiliki alternatif dalam memecahkan masalah atau menemukan solusi.
- d. Mengatakan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu, siswa yang memiliki kreativitas memiliki kelancaran dalam memberikan jawaban dan mengemukakan pendapat atau ide-ide.
- e. Dapat bekerja sendiri, siswa memiliki kepribadian percaya diri, mandiri, bekerja keras

- f. Senang mencoba hal-hal baru. Kemampuan untuk memperluas ide dan aspek-aspek yang mungkin tidak terfikirkan oleh orang lain.⁴⁴

Kreativitas merupakan kemampuan interaksi antara individu dan lingkungannya. Seorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan dimana ia berada. Dengan demikian perubahan di dalam individu maupun di dalam lingkungan dapat menunjang atau dapat menghambat upaya kreativitas.

Indikator diatas merupakan Indikator pada umumnya, hal ini menjadi perbedaan tersendiri antara indikator di atas dengan indikator pada seni. Adapun indikator-indikator siswa pada seni yaitu :⁴⁵

- a) Kinginan siswa untuk melakukan tindakan dan rencana yang inovatif.
- b) Peserta didik memiliki rasa percaya diri dan imajinatif untuk menemukan dan mencipta sesuatu dalam pembelajaran.
- c) Peserta didik memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas yang dipercayakan oleh guru.
- d) Peserta didik mampu membuat analisis dan sintesis.

⁴⁴Hamzah B.Uno, *Pencapaian Pembelajaran*, (Jakarta:Bumi Aksara, 2010), hal. 54.

⁴⁵Fia alifah Putri, Rahmawati dan Suyadi, *Analisis Perkembangan Seni Kreativitas Siswa Kelas Rendah Muhammadiyah Pajangan 2 Yogyakarta*, Journal Of Islamic Primary Cducation, 3 (1), 2020, hal. 7-8.

BAB IV

HASI1 PENE1ITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasi1 Pene1itian

Pene1itian ini dilaksanakan pada tanggal 19 Januari sampai dengan 07 Februari 2023. Pene1itian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus dilaksanakan dalam dua pertemuan, dimana satu pertemuan pemberian tindakan dan satu kali pertemuan Uji Kompetensi kemampuan hasil kreativitas siswa selama proses pembelajaran siklus yang setiap pertemuan terdiri dari 90 menit. Tindakan pembelajaran yang dilakukan pada setiap siklus disesuaikan dengan rencana pelaksanaan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran Tematik dengan model *Discovery learning* di kelas IV SD BTN Seuriget Kecamatan Langsa Barat dengan jumlah siswa 34 siswa yang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini melalui empat tahapan yaitu, tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi, dan tahap refleksi. Setelah melalui tahapan-tahapan tersebut maka diperoleh data-data yang berkaitan dengan tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa dengan menggunakan model *Discovery learning* di kelas IV SD BTN Seuriget Kecamatan Langsa Barat. Berdasarkan hasil observasi awal yang telah peneliti lakukan, ditemukan bahwa masih terdapat kreativitas belajar siswa di kelas IV SD BTN Seuriget Kecamatan Langsa Barat masih rendah. Terdapat 3 siswa yang kreatif, 12 siswa siswa belum kreatif. Sedangkan siswa lainnya cukup kreatif.

Berdasarkan hasil pengamatan di SD BTN Seuriget Kecamatan Langsa Barat diperoleh informasi sebagai berikut:

1. Sebagian besar siswa kurang kreatif dalam menggambar.
2. Kurangnya media yang digunakan pada pembelajaran keterampilan
3. Sebagian besar siswa menggambar monoton hanya terfokus pada gambar pengunungan dan rumah.
4. Sebagian besar siswa menganggap pembelajaran keterampilan bukan hal yang penting.

Berdasarkan hal tersebut peneliti mencoba menerapkan model *discovery learning* untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa di SD BTN Seuriget, adapun hasil penelitian sebagai berikut:

1. Pelaksanaan Penelitian Siklus I

Pelaksanaan siklus I dilakukan sebanyak dua kali pertemuan, pembelajaran yang dimulai pada tanggal 24 Januari 2023, dan diakhiri pada tanggal 26 Januari 2023 dengan mengamati hasil produk kreativitas yang diselesaikan. Dalam pelaksanaan siklus

kegiatan yang dilakukan meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

a. Tahap Perencanaan Siklus I

Pada tahap perencanaan, peneliti dan berkolaborasi menyusun rancangan yang akan dilaksanakan, yaitu: menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tentang Tema “*Menabung Pada Eelengan Indah Buatan Sendiri*” yang akan diajarkan dengan menggunakan model *discovery learning*, menyusun dan mempersiapkan bahan ajar yang akan diajarkan, menyiapkan media pembelajaran, mempersiapkan lembar observasi kegiatan proses pembelajaran.

1ajaran,danmempersiapkanangketdiakhirsik1us I.

Tabe1 4.1 Jadwa1 Pembe1ajaran Sik1us I

No.	Hari/Tangga1	Pertemuan	Pokok Materi
1	Se1asa, 24 Januari 2023	Pertemuan I	Pentingnya hidup mandiri dengan eara berhemat
2	Kamis, 26 Januari 2023	Pertemuan II	Prinsip-prinsip pembuatan desain ee1eng yang kemudian menghasilkan sebuah karya kerajinan tangan

Sumber : Reneana Pe1aksanaan Pembe1ajaran, 2023.

b. TahapPe1aksanaanSik1us I

Pada tahap ini peneliti dan guru berkolaborasi menyusun raneangan yang akan dilaksanakan, yaitu menyusun reneana pe1aksanaan pembe1ajaran (RPP)tahap pe1aksanaan sik1us I. Pe1aksanaan tindakan penelitian dilakukan da1amsatu ka1ipertemuanpemberiantindakandansatuka1ipertemuan membuat produk ee1eng diakhirsik1us Iuntukmengukurhasilkeaktifansiswase1amaproses pembe1ajarandengantema *Menabung Pada Ee1engan Indah Buatan Sendiri*. Berikut

inideskripsipe1aksanaandanpengamatankegiatanpembe1ajaranTematikdenganmen ggunakanmode1 pembe1ajaran *diseovery learning*.

1) Pertemuan I

Pertemuan I pada sik1us I dilaksanakan pada hari se1asa 24 Januari 2023 jamke 1-2 pada puku1 07.30-09.20 WIB. Materi yang akan disampaikan ada1ah pentingnya mandiri dengan eara berhemat.

a) Kegiatanawal

Padaawalpembe1ajarangurumemberisa1amkepadasiswadanmenjawab

salam. Selanjutnya guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa bersama sebelum pelajaran dimulai. Guru memeriksa kehadiran siswa dengan memanggil nama-nama siswa menurut absen. Sebelum memulai pembelajaran guru memberi motivasi kepada siswa agar semangat dalam mengikuti pembelajaran yang akan dilaksanakan. Selanjutnya guru mengaitkan pembelajaran yang lalu dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Guru membuka pembelajaran dan menginformasikan tentang materi yang akan diajarkan, dilanjutkan dengan persepsi awal siswa tentang jawaban yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan untuk menggali pengetahuan siswa dan setelah itu guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

Gambar 4.1 Kegiatan Awal Perkenalan



b) Kegiatan Inti

Guru menyampaikan secara naratif (bercerita) tentang pokok-pokok materi tentang manfaat menabung. Cerita dari lisan ke lisan dapat menjadi bahan yang menggugah pikiran dan imajinasi siswa sekaligus mengenai bagaimana cara berhemat dan bagaimana mendesain desain dengan baik. Pada pertemuan pertama guru memberi kesempatan kepada siswa menceritakan apa saja yang mereka ketahui tentang desain. Selanjutnya guru mengajak siswa untuk menonton video bersama-sama di dalam kelas tentang cara pembuatan desain

dengan bahan botol bekas dan kaleng. Saat guru memperkenalkan berbagai bentuk eelengan, terdapat beberapa siswa yang antusias menanyakan tentang eelengan. Setelah gurumenjelaskan dan memperkenalkan apa itu menunjukan econtoh eelengan dengan cara kerjanya, siswa mulai mengerti cara membuat eelengan. Siswaterlihat sangat antusias memperhatikan materi tentang membuat eelengan, guru mengajukan pertanyaan kepada siswa, anak-anak tahukah kalian bagaimana cara membuat eelengan dari botol bekas dan kaleng? Siswa menjawab serempak dengan jawaban tidak tahu. Selanjutnya guru memberitahukan kepada siswa tentang materi yang akan diajarkan pada pertemuan ini yaitu teknik membuat eelengan dari botol bekas dan kaleng. Setelah pengenalan materi selesai, siswa ditugaskan membuat eelengan yang sebelumnya ditampilkan pada video dengan kreasi masing-masing, maksud dari diberikan tugas ini yaitu untuk mengetahui sejauh mana siswa telah mengenal dan mengetahui materi tentang kreativitas siswa. Selanjutnya guru menyuruh siswa menyiapkan bahan-bahan yang diperlukan dalam pembuatan eelengan. selanjutnya Guru dan siswa mendiskusikan mengenai pemahaman siswa terhadap kreativitas pada pembuatan eelengan yang telah dihasilkan berdasarkan pokok-pokok materi yang ada di video. Selanjutnya guru membentuk kelompok untuk pembuatan eelengan.

Gambar 4.2 Menonton Video Kreasi Eelengan



e) Penutup

Guru memperhatikan dan mendengar penjelasan siswa tentang hasil karya kriya siswa yang telah dibuat. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung, selanjutnya guru memandu peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran serta memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama dipimpin oleh siswa peserta didik.

b. Pertemuan II

Pertemuan kedua dilaksanakan pada Hari Kamis tanggal 26 Januari 2023 pada jam 3-4 yaitu pukul 10.20-12.20. Sebelum

Gambar 4.3 Guru Melakukan Apersepsi Sebelum Memulai Pembelajaran Pada Pertemuan Ke II



b) Kegiatan Inti

Guru menyampaikan cerita naratif (bercerita) tentang pokok-pokok materi tentang manfaat menabung. Cerita dari lisan ke lisan dapat menjadi bahan yang menggugah pikiran dan imajinasi siswa sekaligus mengenai bagaimana cara berhemat dan bagaimana mendesain desain dengan baik. Siswa juga diberi kesempatan untuk menceritakan apa saja yang mereka ketahui tentang desain. Siswa dapat menonton video bersama-sama di dalam kelas tentang cara

pembuatan eelengan dengan bahan tempurung kelapa dan kardus. Video ini akan menjadi inspirasi yang berharga bagi anak-anak karena siswa belajar pengamatan melalui video yang ditayangkan yang kemudian diharapkan membuka ide dan wawasan baru. Siswa menyiapkan bahan-bahan yang diperlukan dalam pembuatan eelengan.

Gambar 4.4 Siswa menyiapkan bahan untuk membuat eelengan



Siswa akan membuat eelengan berdasarkan kreasi mereka masing-masing dan diberi waktu yang cukup selama proses pembuatan. Guru dan siswa mendiskusikan karya yang telah dihasilkan berdasarkan pokok-pokok materi. Setiap kelompok, siswa diminta untuk menjadi perwakilan dalam bertanggung jawabkan atau mempresentasikan ide dari hasil karya kriya siswa yang telah dibuat. Guru memperhatikan dan mendengar penjelasan siswa tentang hasil karya kriya siswa yang telah dibuat. Guru dan siswa mendiskusikan karya yang telah dihasilkan berdasarkan pokok-pokok materi. Setiap kelompok, siswa diminta untuk menjadi perwakilan dalam bertanggung jawabkan atau mempresentasikan ide dari hasil karya kriya siswa yang telah dibuat. Guru memperhatikan dan mendengar penjelasan siswa tentang hasil karya kriya siswa yang telah dibuat.

Gambar 4.5 siswa saat membuat eelengan



e) Penutup

Peserta didik bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung. Guru memandu peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran. Guru memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama dipimpin oleh siswa peserta didik. Guru merencanakan tindak lanjut.

e. Hasil Pengamatan Tindakan Proses Pembelajaran

1. Hasil Pengamatan Kegiatan Guru

Hasil Observasi oleh dua pengamat terhadap aktivitas guru pada saat pembelajaran pada lampiran 3 dan 4 dapat ditunjukkan melalui tabel 4.1 :

Tabel 4.1
Rekapitulasi Aktivitas Guru dalam Pembelajaran dengan
Menggunakan Model discovery learning Siklus I

Pengamat	Pert I	%	Pert. II	%
I	12	75%	13	81,25%
II	11	68,75%	13	81,25%
Rata-rata		71,87%	Rata-rata	81,25%
Kategori		Baik	Kategori	Baik

Dari Tabel 4.1 di atas terlihat bahwa guru telah melaksanakan Model discovery learning dengan baik namun guru terlihat belum bisa sepenuhnya

menyampaikan tujuan dan guru belum mampu mengarahkan siswa untuk ikut berpartisipasi dalam pembelajaran yang memakai *Model discovery learning*.

Hasil pengamatan terhadap aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran dinyatakan dengan persentase Berdasarkan hasil observasi kedua guru dan teman sejawat pada siklus I pertemuan I pada tabel diatas jumlah skor yang diperoleh dari teman sejawat atau pengamat I adalah 12 dengan persentase 75% dan dari guru atau pengamat II adalah 11 dengan persentase 68,75%, sedangkan jumlah skor maksimal adalah 16. Setelah dihitung skor persentase dari pengamat I dan pengamat II diperoleh skor persentase rata-rata aktivitas guru adalah 71,87%.

Sedangkan pada pertemuan ke II Siklus I aktivitas peneliti mengalami peningkatan dari sebelumnya berdasarkan tabel diatas jumlah skor yang diperoleh dari sejawat atau pengamat I adalah 13 dengan persentase 81,25% dan dari guru atau pengamat II adalah 13 dengan persentase 81,25%, sedangkan jumlah skor maksimal adalah 16. Setelah dihitung skor persentase dari pengamat I (teman sejawat) dan pengamat II (guru) diperoleh skor persentase rata-rata aktivitas guru adalah 81,25%.

2. Hasil pengamatan Kreativitas Siswa

Selain mengamati guru, pada saat pembelajaran dilakukan juga pengamatan terhadap kreativitas siswa dengan menggunakan *discovery learning* diperoleh data pada lampiran 6 dan dapat direkapitulasi pada tabel 4.2

**Tabel 4.2 Hasil Pengamatan Kreativitas Siswa Siklus I
Di SD BTN Seuriget**

Jumlah siswa (34)	T	TT
N	21	13
% klasikal	61,76%	28,23%

Berdasarkan hasil tabel 4.2 Pada siklus I masih banyak siswa yang belum

memiliki kreativitas pada pembuatan eelengan, peneliti mengajak siswa melaksanakan praktik membuat eelengan dengan menggunakan bahan yang dibawa oleh siswa. Peneliti membimbing sekaligus melakukan pengawasan terhadap semua tahapan kegiatan yang dilakukan siswa. Setelah itu peneliti meminta siswa untuk membuat bebas sesuai dengan apa yang diinginkan namun dengan menggunakan bahan yang dibawa siswa. dengan bebas yang bentuknya dan warna hampir sama Hasil pengamatan terhadap aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran dinyatakan dengan persentase. Berdasarkan hasil observasi kreativitas di atas diketahui siswa yang tuntas sebanyak 21 atau 61,76% sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 13 atau 28,23%.

Ditinjau dari masing-masing indikator kreativitas pada lampiran 6 dapat ditunjukkan pada tabel 4.3

Tabel 4.3 Hasil Pengamatan Indikator Kreativitas Belajar Siswa Siklus I Di SD BTN Seuriget

No.	Indikator	persentase	Ket
1.	Inovatif	72,05	B
2.	Imajinatif	78,99	B
3.	Aktif	74,75	B
4.	Analisis dan Sintesis	72,42	B

Berdasarkan tabel 4.3 di atas kreativitas belajar siswa berdasarkan indikator di ketahui bahwa pada indikator inovatif keinginan siswa untuk melakukan tindakan dan rencana inovatif sudah termasuk baik dengan persentase yaitu sebesar 72,05%, selanjutnya pada indikator imajinatif peserta didik memiliki rasa percaya diri dan imajinasi untuk menemukan dan meneliti sesuatu dalam pembelajaran sudah termasuk baik dengan persentase 78,99% dan

termasuk kategori paling tinggi dibandingkan indikator lainnya, selanjutnya indikator aktif dengan perolehan 74,75% yaitu dimana peserta didik memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas yang diperintahkan oleh guru. Dan yang terakhir adalah indikator analisis dan sintesis yaitu peserta didik mampu membuat analisis dan sintesis dengan perolehan yang baik yaitu sebesar 72,42. Diantara keempat indikator diketahui indikator dengan perolehan persentase yang tinggi adalah indikator imajinatif, sedangkan indikator yang paling rendah perolehan persentase yaitu indikator inovatif.

3. Hasil pengamatan produk siswa

Siklus I dilaksanakan pada hari Selasa 24 Januari 2023 - Kamis 26 Januari 2023 yang diikuti oleh seluruh siswa/siswi kelas IV yang berjumlah 34 siswa yang terdiri dari 17 laki-laki dan 17 perempuan. Hasil kreativitas produk pada siklus I ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada peningkatan kreativitas setelah diaplikasikan *model discovery learning*. Sebelum melakukan pembuatan eelengan peneliti juga memberikan beberapa pendalaman materi dan meminta siswa membentuk kelompok besar yang didudukkan secara berkelompok. Kemudian guru menjelaskan bahwa tujuan pembuatan eelengan indah buatan sendiri adalah untuk menguji kreativitas siswa. Selanjutnya peneliti mengajak siswa membuat eelengan sesuai dengan kreativitas siswa. Adapun frekuensi dan persentase nilai hasil belajar siswa untuk siklus I sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Penilaian Produk Eelengan Pada Siklus I

No	Nama Kelompok	Nilai	Ket.
----	---------------	-------	------

1.	Naruto	68,75	TT
2.	Kungfu panda	87,5	T
3.	Nemo	68,75	TT
4.	Mariposa	68,75	TT
5.	Pokemon	75	T
6.	Riko the series	93,75	T
7.	Mickey mouse	81,25	T
8.	Frozen	93,75	T
9.	Doraemon	75	T
10.	Tinkerbell	68,75	TT
11.	Tayo	81,25	T

Di lihat dari tabel 4.3 di atas bahwa hasil penilaian produk setelah masih banyak yang cukup kreatif yaitu sebanyak 4 kelompok atau 36,36%. Hal ini dikarenakan antusias siswa masih kurang dalam membuat produk, hal tersebut disebabkan karena masih ada siswa kurang bingung dalam menentukan bentuk, warna dan kebaruan produk. 4 kelompok menunjukkan atau 36,36% menunjukkan hasil yang kreatif Sedangkan 3 kelompok selanjutnya atau 27,27% menunjukkan hasil sangat kreatif, sehingga diperlukan pelaksanaan siklus ke II untuk meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran seni budaya.

d. Refleksi Tindakan Siklus I

Untuk mengetahui apakah tindakan yang dilakukan pada siklus I berhasil atau belum maka perlu adanya refleksi, hasil refleksi dari kegiatan yang dilakukan pada siklus I adalah sebagai berikut:

1. Pada hasil siklus I hasil produk siswa ditemukan sebanyak 3 kelompok atau 27,27% menunjukkan sangat kreatif. Sedangkan pada kategori kreatif sebanyak 4 kelompok atau 36,36 %, dan pada kategori cukup kreatif

sebanyak 4 kelompok atau 36,36%, pada kategori belum kreatif sebanyak 0 kelompok atau 0%.

2. Guru telah mampu mengelola pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning* dengan baik. Ha1 ini berdasarkan data hasil pengamatan terhadap kinerja guru dalam menggunakan model *discovery learning* dengan persentase, pada pertemuan pertama guru memperoleh nilai rata-rata observasi pada pertemuan I adalah 71,87% meningkat pada pertemuan II adalah 81,25% dan nilai rata-rata aktivitas yang diperoleh guru adalah 76,56%.
3. Antusias siswa dalam membuat eelengan masih kurang karena siswa masih belum berani untuk mengeluarkan ide-ide, siswa masih bingung membuat bentuk eelengan. berdasarkan hasil pengamatan untuk aktivitas siswa cukup baik dengan perolehan nilai dari pertemuan I adalah sebanyak 21 atau 61,76% siswa yang tuntas sedangkan 13 atau 38,23 % siswa tidak tuntas.

Dari beberapa analisis di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pada tindakan siklus I belum mencapai kriteria yang ditetapkan. Ha1 ini disebabkan masih adanya kelemahan-kelemahan yang terjadi saat proses pembelajaran berlangsung. Kekurangan dan kelemahan tersebut berasal dari guru dan siswa. Adapun kekurangan yang berasal dari guru di antaranya guru masih belum menyampaikan tujuan pembelajaran dengan baik, guru masih kewalahan pada saat mengarahkan siswa untuk memahami konsep, dan guru masih belum bisa menyesuaikan waktu dengan tepat pada saat pembelajaran. Ha1 ini karena guru masih belum berpengalaman dalam menerapkan model

discovery learning sehingga perlu memperbaiki kelemahan dan kekurangan dalam dirinya.

Kelemahan juga terjadi pada siswa diantaranya, siswa masih belum berani untuk menjawab pertanyaan secara lisan dan siswa masih belum berani dan juga masih malu-malu dalam menjawab pertanyaan. Untuk itu siswa perlu memperbaiki kelemahannya pada dirinya, sehingga peneliti merasa perlu melakukan tindakan siklus II.

4. Pelaksanaan Penelitian Siklus II

Pelaksanaan siklus II dilakukan sebanyak dua kali pertemuan, pembelajaran yang dimulai pada tanggal 2 Februari 2023, dan diakhiri pada tanggal 7 Februari 2023 dengan mengamati hasil produk kreativitas yang diselesaikan. Dalam pelaksanaan siklus II kegiatan yang dilakukan meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

a. Tahap Perencanaan Siklus II

Pada tahap perencanaan, peneliti dan berkolaborasi menyusun rancangan yang akan dilaksanakan, yaitu: menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tentang Tema "*Menghias Elemen Dengan Gambar Batik Sesuai Kreasi Masing-masing*" yang akan dipelajari dengan menggunakan model *discovery learning*, menyusun dan mempersiapkan bahan ajar yang akan diajarkan, menyiapkan media pembelajaran, mempersiapkan lembar observasi kegiatan pelaksanaan proses pembelajaran, dan mempersiapkan angket diakhir siklus II.

Tabel 4.5 Jadwal Pembelajaran Siklus II

No	Hari/tanggal	Pertemuan	Pokok Materi
1.	Kamis, 02 Februari 2023	Pertemuan I	1. Pentingnya hidup mandiri dengan cara berhemat 2. Pentingnya mengenal batik dalam kehidupan sehari-hari
2.	Selasa, 07 Februari 2023	Pertemuan II	Prinsip-prinsip desain membatik yang dituangkan kedalam sebuah karya kerajinan ee1engan

Sumber : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, 2023.

b. Tahap Pelaksanaan Siklus II

Pada tahap ini peneliti dan guru berkolaborasi menyusun rancangan yang akan dilaksanakan, yaitu menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tahap pelaksanaan siklus II. Pelaksanaan tindakan penelitian dilakukan dalam satu kali pertemuan pemberian tindakan dan satu kali pertemuan membuat produk ee1engan diakhir siklus II untuk mengukur hasil keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dengan tema *Menabung Pada Ee1engan Indah Buatan Sendiri*. Berikut ini deskripsi pelaksanaan dan pengamatan kegiatan pembelajaran tematik dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning*.

1) Pertemuan I

Pertemuan I pada siklus II dilaksanakan pada hari Selasa 02 Februari 2023 jam ke 3-4 pada pukul 09.30-10.55 WIB. Materi yang akan disampaikan

adalah mengulang kembali materi pentingnya mandiri dengan cara berhemat dan materi Pentingnya mengenai batik dalam kehidupan sehari-hari.

a) Kegiatan awal

Guru menyampaikan secara naratif (bercerita) tentang pokok-pokok materi tentang manfaat menabung. Cerita dari lisan ke lisan dapat menjadi bahan yang menggugah pikiran dan imajinasi siswa sekaligus mengenai bagaimana cara berhemat dan bagaimana mendesain desain dengan baik. Pada pertemuan pertama guru memberi kesempatan kepada siswa menceritakan apa saja yang mereka ketahui tentang batik. Selanjutnya guru mengajak siswa untuk menonton video bersama-sama di dalam kelas tentang gambar batik dan proses pembuatannya. Saat guru memperkenalkan berbagai gambar batik terdapat beberapa siswa yang antusias menanyakan tentang batik. Selanjutnya guru menanyakan mengenai kreativitas siswa. Selanjutnya guru menyuruh siswa menyiapkan bahan-bahan yang diperlukan batik yang diperlukan. selanjutnya Guru dan siswa mendiskusikan mengenai pemahaman siswa terhadap kreativitas pada menghias desain dengan batik yang telah dihasilkan berdasarkan pokok-pokok materi yang ada di video. Selanjutnya guru membentuk kelompok untuk pembuatan desain.

Gambar 4.7 Menghias Batik Pada Desain Buatan Sendiri



e) Penutup

Guru memperhatikan dan mendengar penjelasan siswa tentang hasil karya kriya siswa yang telah dibuat. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung, selanjutnya guru memandu peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran serta memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama dipimpin oleh siswa peserta didik.

b. Pertemuan II

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 07 Februari 2023 pada jam 1-2 yaitu pukul 08.30-09.55. Sebelum kegiatan pembelajaran guru mengulang kembali materi sebelumnya tentang membuat selanjutnya siswa melanjutkan kembali proses membuat pada ee1engan. Pertemuan ini bertujuan untuk mengasah kreativitas siswa dengan melakukan tahap menghias ee1engan dengan batik.

b) Kegiatan Inti

Guru menyampaikan cerita naratif (bercerita) tentang pokok-pokok materi tentang manfaat menabung. Cerita dari lisan ke lisan dapat menjadi bahan yang menggugah pikiran dan imajinasi siswa sekaligus mengenai bagaimana cara berhemat dan bagaimana mendesain ee1engan dengan baik. Siswa juga diberi kesempatan untuk menceritakan apa saja yang mereka ketahui tentang ee1engan.

Siswa dapat menonton video bersama-sama didalam kelas tentang cara pembuatan Batik. Video ini akan menjadi inspirasi yang berharga bagi anak-anak karena siswa belajar pengamatan melalui video yang ditayangkan yang kemudian diharapkan membuka ide dan wawasan baru. Siswa menyiapkan bahan-bahan yang diperlukan dalam pembuatan ee1engan.

Gambar 4.9 Siswa menghias ee1engan dengan batik



masing dan diberi waktu yang cukup selama proses pembuatan. Guru dan siswa mendiskusikan karya yang telah dihasilkan berdasarkan pokok-pokok materi. Setiap kelompok, siswa diminta untuk menjadi perwakilan dalam bertanggung jawabkan atau mempresentasikan ide dari hasil karya kriya siswa yang telah dibuat. Guru memperhatikan dan mendengar penjelasan siswa tentang hasil karya kriya siswa yang telah dibuat. Guru dan siswa mendiskusikan karya yang telah dihasilkan berdasarkan pokok-pokok materi. Setiap kelompok, siswa diminta untuk menjadi perwakilan dalam bertanggung jawabkan atau mempresentasikan ide dari hasil karya kriya siswa yang telah dibuat. Guru memperhatikan dan mendengar penjelasan siswa tentang hasil karya kriya siswa yang telah dibuat.

Gambar 4.10 mempresentasikan hasil kreativitas produk di depan kelas





e) Penutup

Peserta didik bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung. Guru memandu peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran. Guru memberikan penguatan terhadap materi yang telah diajarkan. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama dipimpin oleh siswa peserta didik. Guru merencanakan tindak lanjut.

Gambar 4.11 siswa Menyimpulkan Materi Pembelajaran



e. Hasil Pengamatan Tindakan Proses Pembelajaran

1. Hasil Pengamatan Kegiatan Guru

Hasil Observasi oleh dua pengamat terhadap aktivitas guru pada saat pembelajaran pada lampiran 9 dan 10 dapat ditunjukkan melalui tabel 4.6 :

Tabel 4.6
Rekapitulasi Aktivitas Guru dalam Pembelajaran dengan
Menggunakan Model *discovery learning* Siklus II

Pengamat	Pert I	%	Pert. II	%
I	15	93,75%	16	100%
II	14	87,5%	15	93,75%
Rata-rata		90,62%	Rata-rata	98,87%
Kategori		Baik	Kategori	Sangat Baik

Dari Tabel 4.6 di atas terlihat bahwa guru telah melaksanakan Model *discovery learning* dengan baik dan terlihat guru sudah bisa sepenuhnya menyampaikan tujuan dan guru sudah mampu mengarahkan siswa untuk ikut berpartisipasi dalam pembelajaran yang memakai Model *discovery learning*.

Hasil pengamatan terhadap aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran dinyatakan dengan persentase Berdasarkan hasil observasi kedua guru dan teman sejawat pada siklus II pertemuan I pada tabel di atas jumlah skor yang diperoleh dari teman sejawat atau pengamat I adalah 15 dengan persentase 93,75% dan dari guru atau pengamat II adalah 14 dengan persentase 87,5%, sedangkan jumlah skor maksimal adalah 16 atau 100%. Setelah dihitung skor persentase dari pengamat I dan pengamat II diperoleh skor persentase rata-rata aktivitas guru adalah 90,62%.

Sedangkan pada pertemuan ke II Siklus II aktivitas peneliti mengalami peningkatan dari sebelumnya berdasarkan tabel di atas jumlah skor yang diperoleh dari sejawat atau pengamat I adalah 16 dengan persentase 100% dan dari guru atau pengamat II adalah 15 dengan persentase 93,75%, sedangkan jumlah skor maksimal adalah 16. Setelah dihitung skor persentase dari

pengamat I (teman sejawat) dan pengamat II (guru) diperoleh skor persentase rata-rata aktivitas guru adalah 96,87%.

2. Hasil pengamatan Kreativitas Siswa

Selain mengamati guru, pada saat pembelajaran dilakukan juga pengamatan terhadap kreativitas siswa dengan menggunakan *discovery learning* diperoleh data pada lampiran 12 dan dapat direkapitulasi pada tabel 4.7:

**Tabel 4.7 Hasil Pengamatan Kreativitas Siswa Siklus II
Di SD BTN Seuriget**

Jumlah siswa (34)	T	TT
N	34	0
% klasikal	100%	0%

Berdasarkan hasil tabel 4.7 Pada siklus II siswa sudah memiliki kreativitas pada pembuatan eelengan, peneliti mengajak siswa melaksanakan praktik membuat eelengan dengan menggunakan bahan yang dibawa oleh siswa. Peneliti membimbing sekaligus melakukan pengawasan terhadap semua tahapan kegiatan yang dilakukan siswa. Setelah itu peneliti meminta siswa untuk membuat bebas sesuai dengan apa yang diinginkan yang akan digunakan bahan yang dibawa siswa. Ternyata anak sudah antusias pada kegiatan ini, mereka tidak terlihat kebingungan dan mulai tahu apa yang harus di buat. Hanya ada beberapa anak saja yang terlihat kurang antusias dan dapat menggambarkan ide-ide kreatifnya melalui bahan eelengan yang dibawa. Unikny dari penelitian ini, hampir semua anak menyurkan kreatifitas dengan bebas yang bentuknya dan warna hampir sama Hasil pengamatan terhadap

aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran dinyatakan dengan persentase. Berdasarkan hasil observasi kreativitas di atas pada jumlah siswa yang tuntas yaitu sebanyak 34 atau 100%.

Ditinjau dari masing-masing indikator kreativitas pada lampiran 12 dapat ditunjukkan pada tabel 4.8

Tabel 4.8 Hasil Pengamatan Indikator Kreativitas Belajar Siswa Siklus II
Di SD BTN Seuriget

No.	Indikator	Nilai	Ket
1.	Inovatif	87,74	SB
2.	Imajinatif	84,06	B
3.	Aktif	87,98	SB
4.	Analisis dan Sintesis	86,36	SB

Berdasarkan tabel 4.8 di atas kreativitas belajar siswa berdasarkan indikator di ketahui bahwa pada indikator inovatif keinginan siswa untuk melakukan tindakan dan rencana inovatif sudah termasuk baik dengan persentase yaitu sebesar 87,74%, selanjutnya pada indikator imajinatif peserta didik memiliki rasa percaya diri dan imajinasi untuk menemukan dan meneliti sesuatu dalam pembelajaran sudah termasuk baik dengan persentase 84,06%, selanjutnya indikator aktif dengan persentase 87,98% dan termasuk kategori paling tinggi dibandingkan indikator lainnya, yaitu dimana peserta didik memiliki dedikasi bersemangat serta aktif dalam melaksanakan tugas yang diperintahkan oleh guru. Dan yang terakhir adalah indikator analisis dan sintesis yaitu peserta didik mampu membuat analisis dan sintesis dengan persentase yang baik yaitu sebesar 86,36. Diantara keempat indikator diketahui indikator dengan

perolehan persentase yang tinggi adalah indikator aktif, sedangkan indikator yang paling rendah perolehan persentase yaitu indikator imajinatif.

3. Hasil Pengamatan Produk Siswa

Siklus II dilaksanakan pada hari Kamis dan Selasa pada tanggal 02 Februari – 07 Februari 2023 yang diikuti oleh seluruh siswa/siswi kelas IV yang berjumlah 34 siswa yang terdiri dari 17 laki-laki dan 17 perempuan. Hasil kreativitas produk pada siklus II ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada peningkatan kreativitas setelah diaplikasikan model *discovery learning*. Sebelum melakukan pembuatan eelengan peneliti juga memberikan beberapa pendalaman materi dan meminta siswa membentuk kelompok besar yang didudukkan secara berkelompok. Kemudian guru menjelaskan bahwa tujuan pembuatan eelengan indah buatan sendiri adalah untuk menguji kreativitas siswa. Selanjutnya peneliti mengajak siswa membuat eelengan sesuai dengan kreativitas siswa. Adapun frekuensi dan persentase nilai hasil belajar siswa untuk siklus II sebagai berikut:

Tabel 4.9 Hasil Penilaian Produk Membuat Pada Siklus II

No	Nama Kelompok	Nilai	Ket.
1.	Naruto	93,75	T
2.	Kungfu panda	93,75	T
3.	Nemo	81,25	T
4.	Mariposa	87,5	T
5.	Pokemon	87,5	T
6.	Riko the series	93,75	T
7.	Mickey mouse	93,75	T
8.	Frozen	93,75	T
9.	Doraemon	93,75	T

10.	Tingkerbe11	93,75	T
11.	Tayo	87,5	T

Di1ihat dari tabe1 4.9 di atas bahwa hasi1 produk siswa pada membuat sudah banyak yang menunjukkan hasi1 10 kelompok atau 90% dengan kategori sangat kreatif dan sebanyak 1 kelompok atau 10% dengan kategori kreatif. Ha1 ini dikarenakan antusias siswa sudah mulai terlihat pada saat menggambar batik pada produk, ha1 tersebut disebabkan karena siswa telah melihat berbagai materi video tentang batik dan juga guru telah memberikan penjelasan serta motivasi kepada siswa dalam menuangkan ide serta menentukan bentuk, warna dan kebararuan produk, serta motif batik.

d. Refleksi Tindakan Sik1us II

Untuk mengetahui apakah tindakan yang dilakukan pada sik1us II berhasil atau belum maka perlu adanya refleksi, hasi1 refleksi dari kegiatan yang dilakukan pada sik1us I ada1ah sebagai berikut:

1. Pada hasi1 sik1us II hasi1 produk siswa ditemukan sebanyak 10 kelompok atau 90% menunjukkan sangat kreatif. Sedangkan pada kategori kreatif sebanyak 1 kelompok atau 10 %, dan pada kategori eukup kreatif sebanyak 0 kelompok atau 0%, pada kategori belum kreatif sebanyak 0 atau 0% belum kreatif.
2. Guru telah mampu mengelo1a pembelajaran dengan menggunakan *modeldiscovery learning* dengan baik. Ha1 ini berdasarkan data hasi1 pengamatan terhadap kinerja guru dalam menggunakan *modeldieovery learning* dengan persentase, pada pertemuan I guru memperoleh nilai

rata-rata observasi adalah 90,62% yang kemudian meningkat pada pertemuan II adalah 96,87% dan nilai rata-rata aktivitas yang diperoleh guru adalah 93,74 atau 94%.

3. Antusias siswa dalam membuat eelengan sudah berani untuk mengeluarkan ide-ide, siswa mampu menunjukkan kreatifitas pada gambar dan warna batik. berdasarkan hasil pengamatan untuk aktivitas siswa sangat baik dengan perolehan nilai dari pertemuan II adalah sebanyak 34 atau 100% tuntas

Berdasarkan hasil tindakan pada siklus II dapat diketahui bahwa kreativitas siswa dengan menggunakan *model discovery learning* terjadi peningkatan. Hal ini disebabkan oleh pengelolaan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru sudah baik dan mengarah pada pembelajaran dengan *model discovery learning*.

Tabel 4.10 Ketuntasan Kelas Kreatifitas Dan Produk Siswa Pada Siklus I Dan Siklus II

Siklus	Ketuntasan (%)	Hasil Produk (%)
Siklus I	61,76%	63,33%
Siklus II	100%	100%

Dengan demikian terjadi peningkatan setiap siklusnya yang sedari mana tertera pada tabel 4.10. pada siklus I kreativitas siswa diperoleh yaitu 61,76% meningkat pada siklus II sebanyak 38,24 % menjadi 100%, adapun hasil produk pada siklus I diperoleh yaitu 63,33% dan meningkat pada siklus II sebanyak 36,67% menjadi 100%.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa *model discovery learning* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa. Hal ini disebabkan karena *model discovery learning* memberikan kebebasan pada anak-anak untuk membuat berbagai bentuk ornamen dan motif batik dalam menuangkan idenya sesuai dengan pemikiran masing-masing sehingga mereka tertarik untuk membuatnya. Dalam penelitian tampak bahwa anak menjadi antusias dan aktif dalam belajar. Hal ini dibuktikan antusias siswa dalam dalam memuat ornamen sudah berani untuk menuangkan ide-ide, siswa mampu menunjukkan kreatifitas pada gambar dan warna batik. Berdasarkan hasil pengamatan untuk aktifitas siswa sangat baik dengan perolehan nilai dari pertemuan II adalah sebanyak 34 atau 100% tuntas.

Dengan demikian mereka akan senang dan mau belajar. Selain itu juga anak-anak akan mendapat pengalaman baru dalam membuat ornamen dan motif batik baik itu dalam segi bentuk, warna, motif, dan lain sebagainya. Hal ini sesuai pendapat *Mawardi dan Mariati*, bahwa *model Discovery learning* akan membuat siswa aktif dan antusias dalam melakukan percobaan, konsep yang tersaji dalam materi akan menjadi konkret, siswa mampu menemukan hal-hal baru yang berhubungan dengan materi secara mandiri.⁵³

Hal ini dibuktikan dari hasil penelitian Gina Rosarina, Ali Sudin, Atcp Sujana. Dengan berjudul “Penerapan model Discovery Learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perubahan wujud benda” pada tahun 2016. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siswa IV SDN Gudangkopi I kecamatan Sumedang

⁵³Jafri Haryadi dan Santi Pratiwi. *Implementasi Model Discovery Learning Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa*. MCS : Journal Of Mathematics Education and Science. Vol. 6 No. 2, Mei 2021. hal. 61

Selatan kabupaten Sumedang pada materi perubahan wujud benda dengan penerapan model Discovery Learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa menyatakan bahwa hasil tes akhir dinyatakan mengalami peningkatan. Dimana peningkatan ini dilihat dari persentase ketuntasan tiap siklus. Siswa yang dinyatakan tuntas pada siklus I berdasarkan hasil tes ada 7 siswa (26,92%), siklus II menjadi 17 siswa (65,38%) dan terakhir pada siklus III sebanyak 23 siswa (88,46%).

Selain itu, Penelitian ini juga dibetuknya kelompok, dengan adanya kelompok maka akan terbentuknya kerjasama. Dimana kerjasama itu sendiri akan memudahkan anak-anak dalam hal berkomunikasi, memberi pendapat serta berdiskusi sehingga mereka akan mengerti hal-hal apa saja yang harus mereka lakukan dalam pembuatan celengan dan membuat. Dengan begitu mereka akan melakukannya secara bersama-sama. Dengan adanya kerjasama tersebut maka dari situ mereka akan menyamakan pemikiran atau konsepnya atas hasil diskusi tersebut sehingga mereka mampu memecahkan atau menemukan solusi dari masalah yang mereka hadapi dalam pembuatan celengan, dan membuat sehingga terwujudlah kerjasama kelompok yang baik. Hal itu akan membuat anak-anak lebih bersemangat lagi dalam membuat celengan dan membuat. Hal ini sesuai pendapat Munandar kreativitas menarik mengamati anak-anak yang mempelajari dunia disekeliling mereka. beberapa ciri yang mencerminkan kreativitas alamiah anak adalah sebagai berikut:

- a. Senang menjajaki lingkungannya.
- b. Mengamati dan memegang segala sesuatu, mendekati segala tempat atau pojok, seakan-akan haus akan pengalaman.

- c. Rasa ingin tahu yang besar.
- d. Selalu ingin mendapatkan pengalaman-pengalaman baru.
- e. Senang melakukan eksperimen.
- f. Jarang merasa bosan dan selalu ingin melakukan macam-macam hal yang ingin dilakukan.
- g. Mempunyai imajinasi yang tinggi.⁵⁴

Menariknya dari hasil penelitian selain anak-anak menjadi kreatif, anak-anak juga diajarkan hidup hemat pada pembelajaran yang diterapkan pada saat penelitian. Menurut Munandar beberapa ciri pribadi yang kreatif yaitu: imajinatif, mempunyai prakarsa, mempunyai minat luas, mandiri dalam berpikir, senang berpetualang, penuh energi, percaya diri, bersedia mengambil risiko, dan berani dalam berpendirian dan berkeyakinan.⁵⁵

Pembelajaran *discovery learning* adalah suatu model yang mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan, tidak akan mudah dilupakan siswa.⁵⁶ Pengajaran yang selama ini hanya mengarah kepada menghafal fakta-fakta saja, tidak memberikan kepada murid pengertian tentang konsep-konsep atau prinsip-prinsip yang terdapat didalam pelajaran.⁵⁷ Dengan belajar penemuan siswa juga bisa belajar berpikir analisis dan mencoba memecahkan sendiri problem yang dihadapi. Kebiasaan ini akan diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat.

⁵⁴ Frema, dkk, *Cerdas dan Cemerlang*, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Indonesia, 2001), hal. 234.

⁵⁵ Utami Munandar, *Pengembangan kreativitas anak berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), hal. 34.

⁵⁶ M.Hosnan, *Pendekatan Saintifik...*, hal.282

⁵⁷ Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hal. 231.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Kreativitas belajar siswa meningkat dengan menggunakan *Discovery learning* pada siswa kelas IV di SD BTN Seuriget ditunjukkan dari aktivitas siswa selama pembelajaran pada siklus I yaitu 21 orang, dengan persentase ketuntasan klasikal adalah 61,76 % (cukup baik). Siklus II yaitu 34 orang, dengan ketuntasan klasikal adalah 100% (sangat baik). Pada siklus II, indikator yang paling baik dari kreativitas belajar adalah indikator keaktifan siswa dengan persentase yaitu 87,98%. Yang paling rendah adalah indikator imajinatif dengan persentase yaitu 84,06%.
2. Hasil produk eelengan dan membuat siswa meningkat dengan menggunakan *discovery learning* di SD BTN Seuriget ditunjukkan dari hasil produk siswa selama pembelajaran pada siklus I dengan persentase yaitu 63,33% (cukup baik). Ketuntasan klasikal pada siklus II adalah 100% (sangat baik). Dengan penilaian hasil produk tertinggi yaitu 93,75%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis peroleh disarankan bahwa:

1. Diharapkan guru dapat lebih memperhatikan durasi waktu ketika menerapkan *Model discovery learning* pada mata pelajaran *Seni budaya* materi menabung pada eelengan indah buatan sendiri agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan optimal.

2. Diharapkan siswa dapat berperan lebih aktif lagi ketika pembelajaran di kelas baik ketika menyampaikan pendapat atau ketika bertanya perihal materi yang kurang paham agar proses pembelajaran bisa berjalan dengan lancar.
3. Diharapkan untuk peneliti selanjutnya untuk meneliti tentang variabel yang lain seperti prestasi belajar atau metode pembelajaran lainnya.