

**PENERAPAN METODE *DISCOVERY LEARNING* DALAM MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA KELAS 3 SDN 01 TAMAN
KOTA MADIUN**

Ika Rizky Rahmaningtyas¹, Ibadullah Malawi², Dwi Susanto³
^{1,2} PPG FKIP Universitas PGRI Madiun, ³SDN 01 Taman Kota Madiun
(1ikariski92@gmail.com),

ABSTRACT

Abstract: *This study aims to determine and describe the Discovery Learning model in improving the creative thinking skills of third grade students of SDN 01 Taman Madiu City. This research was conducted at SDN 01 Taman Madiun City. This type of Classroom Action Research (PTK) took place in 2 cycles. One cycle consists of four stages, namely planning, action, observation, and reflection. The research subjects were third grade students totaling 28 students. Data collection using tests and non-tests. Quantitative and qualitative descriptive data analysis. The initial condition of the percentage of creative thinking ability 25.5% average score 10.8. Completeness of learning outcomes 38% average 60 highest score 71.5 and lowest 40. Cycle I, students' creative thinking ability 70%, average score 25.20. Percentage of learning outcomes 65.5%, average 76.28, highest score 89 and lowest 63. Cycle II, percentage of creative thinking ability 83%, average 30.5. Learning outcomes 94.5%, average 86.73, highest score 95 and lowest 72. It can be concluded that the application of the Discovery Learning model can improve the creative thinking skills of third grade students of SDN 01 Taman Madiun City.*

Key words: *discovery learning, creative thinking, learning outcomes*

ABSTRAK

Abstrak: *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan model Discovery Learning dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III SDN 01 Taman Kota Madiu . Penelitian ini dilaksanakan di SDN 01 Taman Kota Madiun. Jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berlangsung dalam 2 siklus. Satu siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian siswa kelas III berjumlah 28 siswa. Pengumpulan data menggunakan tes dan nontes. Analisis data deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Kondisi awal persentase kemampuan berpikir kreatif 25,5% skor rata-rata 10,8. Ketuntasan hasil belajar 38% rata-rata 60 nilai tertinggi 71,5 dan terendah 40. Siklus I, kemampuan berpikir kreatif siswa 70%, skor rata-rata 25,20. Persentase hasil belajar 65,5%, rata-rata 76,28, nilai tertinggi 89 dan terendah 63. Siklus II, persentase kemampuan berpikir kreatif 83% , rata-rata 30,5. Hasil belajar 94,5%, rata-rata 86,73, nilai tertinggi 95 dan terendah 72. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model Discovery Learning dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III SDN 01 Taman Kota Madiun*

Kata kunci: *discovery learning, berpikir kreatif, hasil belajar*

A. Pendahuluan

Perkembangan zaman saat ini, yang telah memasuki era milenial, berpengaruh luas pada berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam ranah pendidikan. Pendidikan menjadi faktor yang sangat penting dalam mencapai kesejahteraan hidup, karena kualitas sumber daya manusia memengaruhi secara langsung tingkat kesejahteraan tersebut. Prasetia et al. (2019) menekankan bahwa pendidikan memiliki peran yang krusial dalam menentukan arah perkembangan sumber daya manusia, karena melalui pendidikanlah kualitas individu dapat tercermin. Pendidikan dapat diperoleh baik secara formal maupun non formal. Pendidikan formal umumnya mengikuti jalur pendidikan yang terstruktur, seperti sekolah dasar, menengah, dan tinggi. Sementara itu, pendidikan non formal dilakukan di luar lingkungan sekolah, yang sering disebut sebagai pendidikan luar sekolah (Fauziah & Mimin, 2022).

Discovery Learning merupakan strategi menstimulus peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses penajakan, penemuan dan

konstruksi pengetahuan. Metode ini memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi pemahamannya melalui hubungan dengan materi pembelajaran dan lingkungan.

Hasil pembelajaran tematik merupakan petunjuk keefektifan pembelajaran, seperti persepsi, kemampuan berpikir kritis, dan rekayasa pengetahuan terkait dalam kehidupan nyata. Pembelajaran tematik di SDN 01 Taman Kota Madiun juga mempunyai tujuan yang sama, yaitu menguraikan pemahaman siswa secara komprehensif terhadap aspek-aspek mata pelajaran yang berbeda, seperti IPA, IPS, seni, bahasa dan lain-lain (Fitriani, A., & Alim, A. : 2018). Tidak terkecuali pengajaran tematik di SDN 01 Taman Kota Madiun yang memberikan tantangan untuk memperoleh hasil pembelajaran yang maksimal. Sebagian siswa masih kesulitan menelaah teori tematik secara mendalam dan mempraktikkan ilmunya pada orang lain. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan hasil belajar tematik siswa kelas III di SDN 01 Taman Kota Madiun.

Kurikulum 2013 merupakan pergeseran paradigma pembelajaran dari pembelajaran tradisional ke pembelajaran yang menuntut siswa aktif dan membentuk keterampilan berpikir kreatif. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum berbasis kompetensi yang secara komprehensif mempertimbangkan sikap, kognitif dan kemahiran yang dibutuhkan siswa. Ketika menerapkan kurikulum 2013, siswa diharapkan belajar secara aktif dan kreatif. Namun pada saat pelaksanaan, belum ada konten pembelajaran yang disediakan yang dapat melatih siswa untuk belajar aktif dan kreatif. Hal ini disebabkan oleh penerapan Kurikulum 2013 yang kurang ideal dan sekolah belum sepenuhnya mengadopsi model tersebut.

Berpikir kreatif memerlukan kemampuan anak dalam memecahkan masalah, mencari alternatif jawaban, menguasai konsep masalah, dan mengkomunikasikan ide dan pemikiran mengenai topik masalah.

Berdasarkan hasil observasi dari diskusi dengan guru kelas III dan guru kelas C, banyak siswa yang

kurang memahami materi pelajaran, terutama tentang sumber energi. Kurangnya pemilihan media inovatif serta pembelajaran yang kurang menarik pada akhirnya membuat siswa kurang memahami konsep dibalik materi pembelajaran. Selain itu, siswa merasa kurang percaya diri dalam proses pembelajaran dan kurang menghargai instruksi guru. Beberapa siswa merasa cemas ketika mereka harus mengungkapkan pikiran dan pendapat mereka. Di atas semua itu, lebih sulit bagi siswa untuk mengembangkan pemikiran kreatif. Kurangnya pemahaman konseptual siswa terhadap materi mempengaruhi hasil belajar siswa, dengan nilai rata-rata siswa yang sempit yaitu sekitar 60 poin untuk sekitar 15 siswa di KKM, sedangkan rata-rata kemampuan berpikir kreatif siswa dalam proses pembelajaran sekitar 13,3 poin lebih tinggi. Persentasenya adalah 32,2%. Dari latar belakang diatas, peneliti mengambil judul tentang "*Penerapan Metode Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas 3 Sdn 01 Taman Kota Madiun*". Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik

menggunakan model pembelajaran Discovery Learning pada mata pelajaran Tematik kelas III di SDN 01 Taman Kota Madiun.

B. Metode Penelitian

Peneliti mengambil metode penelitian pendekatan tindakan kelas (PTK), dikarenakan peneliti ingin melihat suasana serta meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. peneliti melakukan di SDN 01 Taman Kota Madiun pada mata pelajaran tematik, subjek penelitian ini adalah siswa kelas III, dengan jumlah 28 siswa. Dengan jumlah laki-laki 19 subjek dan perempuan 9 subjek dan subjek pelaku tindakan adalah guru peneliti. Dalam penelitian ini digunakan dua siklus, yaitu Siklus I dan Siklus II. Setiap siklus terdiri dari 1 kali pertemuan. eksplorasi, penemuan dan konstruksi pengetahuan

Selama pelaksanaan Siklus I hingga Siklus II, peneliti melakukan observasi serta wawancara bersama guru kelas III SDN 01 Taman Kota Madiun untuk menilai keadaan siswa dalam proses pembelajaran dan menilai sikap guru. Melalui observasi dan

diskusi, peneliti menggunakan model pembelajaran Discovery Learning untuk mengidentifikasi kebutuhan awal kegiatan pembelajaran dan menindaklanjutinya.. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan didominasi oleh pemberian materi teori dan terbatasnya media dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan peserta didik dapat mengobrol satu sama lain, Perhatian peserta didik tertuju pada materi, minat pasif hilang dalam mempelajari mata pelajaran.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi langsung di kelas III C, peneliti juga melakukan wawancara terstruktur dan tidak terstruktur yang ditujukan kepada guru kelas III C SDN 01 Taman Kota Madiun. yang bertujuan untuk mengetahui cara berpikir kritis kelas III C. Sehingga akan terlihat perbedaan hasilnya.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Melalui pengamatan dan pembahasan, peneliti memahami situasi awal pembelajaran sebelum menerapkan model

pembelajaran discovery learning. Hasil pengamatan memperlihatkan proses belajar sebelumnya belum memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik. Kegiatan pembelajaran sebelumnya didominasi oleh penyampaian materi secara teoritis dan keterbatasan penggunaan media, sehingga siswa menjadi kurang fokus, cenderung pasif, dan kurang tertarik pada pembelajaran tematik. Dampaknya, pemahaman siswa terhadap konsep materi menjadi kurang, yang berimbas pada kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar yang terpengaruh. Berdasarkan hasil observasi, diskusi dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, terbukti bahwa hasil dari pra siklus, siklus I dan siklus II untuk keterampilan berpikir kreatif dan hasil belajar tematik siswa kelas III di SDN 01 Taman Kota Madiun di bawah ini

Tabel 1 Data Kemampuan Berpikir Kreatif Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Indikator	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Jumlah siswa	28	28	28
Rata-rata	10,8	25,20	30,5
Nilai tertinggi	16	60	72
Nilai	5	40	60

terendah			
Presentase siswa berpikir kritis	25,5%	70%	83%
Presentase siswa belum berpikir kritis	70,5%	25%	15%

Tabel 1 memperlihatkan skor berpikir kreatif siswa prasiklus rata-rata hanya sebesar 10,8 poin, dengan tingkat ketuntasan sebesar 25,5%. Saat siklus awal kemampuan berpikir kreatif siswa meningkat sebesar 30,8%, siklus II kemampuan berpikir kreatif siswa meningkat sebesar 8,12%

Tabel 2 Data Hasil Nilai Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Indikator	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Jumlah siswa	28	28	28
Jumlah Nilai	987	1879	2340
Rata-rata Nilai tertinggi	70	76,28	86,73
Nilai tertinggi	71,5	89	95
Nilai terendah	40	63	72
Presentase siswa tuntas	26,5%	65,5%	94,5%
Presentase siswa tidak tuntas	40,5%	15%	5,5%

Berdasarkan Tabel 2, jika dilihat dari nilai tertinggi didapatkan sebesar 71,5 dan nilai paling sedikit kisaran 40, maka dari 28 siswa sebelum pengukuran, 5 siswa memperoleh gelar dan 23 siswa tidak memperoleh gelar dapat dijelaskan. Saat Siklus satu hasil belajar siswa meningkat sebesar 33%, sedangkan pada Siklus II hasil belajar siswa meningkat sebesar 12,8%.

Berdasarkan hasil telaah, Model Pembelajaran penciptaan memungkinkan peningkatan berpikir kreatif siswa. Kemampuan berpikir kreatif siswa yang awalnya masih berada pada angka 25,5 dengan rata-rata 10,8 pada ketujuh kelompok, meningkat menjadi 33,8% menjadi 70% dengan rata-rata 25,25 Siklus I. Siklus II terjadi peningkatan dari 8,12% menjadi 83% dengan rata-rata 30,5, yang melebihi indikator kinerja yang diharapkan, yaitu rata-rata 32 dari 80%. Pada awalnya, hasil belajar siswa masih berada pada nilai 70 dengan persentase 26,5%, namun pada Siklus I mengalami peningkatan, dimana siswa mencapai 76,28 dengan persentase meningkat dari 33%

menjadi 65,5%, dan pada Siklus II mencapai 86,73 dengan persentase meningkat dari 12,8% menjadi 94,5%. Berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya, ditemukan bahwa model discovery learning dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa. Namun, penelitian-penelitian sebelumnya memiliki beberapa kekurangan yang ingin diperbaiki dalam penelitian ini. Penelitian ini memiliki keunggulan dengan menekankan dua aspek sekaligus, yaitu kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar. Selain itu, penelitian ini menggunakan media yang tersedia di sekitar siswa dan menghadirkan permasalahan yang relevan dengan kehidupan siswa, sehingga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar pada Tema 6 Energi dan Perubahannya, Subtema 3 Energi Alternatif, dan Subtema 4 Penghematan Energi. Diharapkan, penelitian ini dapat berkontribusi pada peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa di kelas 3 SDN 01 Taman Kota Madiun, pada Semester II Tahun Pelajaran 2023/2024.

E. Kesimpulan

Dari hasil ulasan di atas dapat ditentukan bahwa pembelajaran kelas III SDN 01 Taman Kota Madiun pengajaran dengan penemuan dapat meningkatkan cara berpikir kreatif anak. Hal ini dibuktikan dengan kemampuan berpikir kreatif anak pra pembelajaran. Pada prasiklus kemampuan berpikir siswa mencapai rata-rata 10,8 untuk 7 kelompok siswa dengan tingkat ketuntasan hanya 25,5%, sedangkan pada prasiklus hasil belajar siswa mencapai rata-rata 10,8 dengan ketuntasan.26,5% untuk 10 siswa. Pada Siklus I kemampuan berpikir kreatif siswa mengalami peningkatan sebesar 30,8% dengan rata-rata ketujuh kelompok sebesar 25,20. Saat Siklus I dengan rata-rata siswa sebesar 76,28 dan persentase peningkatan sebesar 33% menjadi 65,5%. Sebanyak 20 siswa berhasil. Selain itu, siklus II adalah 86,73 dengan persentase peningkatan dari 12,8% menjadi 94,5% pada tujuh kelompok. Hasil pembelajaran yang dicapai melebihi indikator keberhasilan yang ditentukan. Ketika 80% siswa

tuntas atau total 28 siswa, seharusnya hasil belajar siswa meningkat.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian di kelas III SDN 01 TAMAN KOTA MADIUN, dapat disarankan (1) guru lebih membimbing siswa saat proses pembelajaran terutama pada tahap percobaan sehingga percobaan dapat berjalan dengan baik; (2) pembelajaran dengan menggunakan model discovery learning dapat diterapkan pada pokok bahasan yang berbeda sebagai upaya mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa; dan (3) model discovery learning dijadikan sebagai model pembelajaran tematik karena model ini terbukti efektif dan inovatif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa sesuai dengan tujuan Kurikulum 2013.

DAFTAR PUSTAKA

- (Shanthi & Maghfiroh, 2020) Budi Permana, A., & Pujiastuti, P. (2017). Pengembangan Buku Ajar Tematik Integratif Berbasis Discovery Learning Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1), 46–55. <https://doi.org/10.21831/jpk.v7i1.15499>
- Cintia, N. I., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Siswa. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 32(1), 67–75. <https://doi.org/10.21009/pip.321.8>
- Marisyah, A., & Sukma, E. (2020). Konsep Model Discovery Learning pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Menurut Pandangan Para Ahli. *Jurnal Pendidikan Tambusa*, 4(3), 2191.
- Mitra, Y., & Taufik, T. (2023). Penerapan Model Discovery Learning (DI) Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas Iv Sekolah Dasar (Studi Literatur). *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 10(2), 173. <https://doi.org/10.24036/e-jipsd.v10i2.10428>
- Shanthi, R. V., & Maghfiroh, N. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Pada Pembelajaran Tematik Di MI Ma'arif Pulutan. *MAGISTRA: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar Dan Keislaman*, 11(1), 37. <https://doi.org/10.31942/mgs.v11i1.3459>
- Suriadi, N. N. (2023). Implementasi model pembelajaran discovery learning untuk meningkatkan hasil belajar bahasa indonesia. *Indonesian Journal of Educational Development*, 3(4), 484–494. <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/ijed/article/view/2346%0Ahttps://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/ijed/article/download/2346/1831>
- Wahyunita, W., Juhari, A. A., & Armella, R. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Tematik Melalui Model Discovery Learning. *SIPPG: Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 1(2), 47–58.