

**IMPLEMENTASI DISCOVERY LEARNING DENGAN PEMBUATAN ECOPRINT
PADA MATA PELAJARAN IPAS UNTUK PENINGKATAN KREATIVITAS
SISWA KELAS V SD NEGERI 4 KUBU BANGLI**

Anak Agung Istri Diah Cika Swari¹, Ni Made Anggreni², Ni Kadek Supadmi³

^{1,2,3}PGSD Fakultas Dharma Acarya

¹gungdiah.31@gmail.com, ²madeanggreni74@gmail.com,

³ayutrisnamaheswari@gmail.com

ABSTRACT

This study aimed to describe the implementation of the Discovery Learning model in Ecoprint-making activities, identify the challenges encountered by students, and analyze its impact on improving the creativity of fifth-grade students at SD Negeri 4 Kubu Bangli. The study employed a qualitative descriptive research design. The research subjects consisted of 23 fifth-grade students of SD Negeri 4 Kubu Bangli. Data were collected through observation, interviews, documentation, and literature review, and were analyzed using data reduction, data presentation, and conclusion drawing techniques. The findings revealed that the implementation of the Discovery Learning model in Ecoprint-making activities was carried out through six stages: stimulation, problem statement, data collection, data processing, verification, and generalization. The learning process actively engaged students in observing, experimenting, discussing, and drawing conclusions based on direct experiences. The challenges faced by students included limited prior knowledge of Ecoprint techniques, differences in creativity and skill levels, limited availability of materials, lack of self-confidence, and time constraints during practical activities. These challenges were addressed through intensive guidance, the provision of alternative materials, step-by-step demonstrations, and collaborative learning among students. The implementation of Discovery Learning through Ecoprint-making activities had a positive impact on students' creativity, as reflected in their improved ability to generate ideas, flexibility in creating works, originality of products, active participation, enthusiasm, and confidence in expressing their ideas and presenting their work.

Keywords: Discovery Learning, Ecoprint, student creativity, science and social studies (IPAS), elementary school.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi model Discovery Learning dalam pembuatan *ecoprint*, mengidentifikasi kendala yang dihadapi siswa, serta menganalisis dampaknya terhadap peningkatan kreativitas siswa kelas V SD Negeri 4 Kubu Bangli. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri 4 Kubu

Bangli yang berjumlah 23 orang. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi kepustakaan, kemudian dianalisis menggunakan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi Discovery Learning dalam kegiatan *ecoprint* dilaksanakan melalui enam tahap, yaitu stimulation, problem statement, data collection, data processing, verification, dan generalization. Pembelajaran berlangsung secara aktif dengan melibatkan siswa dalam kegiatan mengamati, mencoba, berdiskusi, dan menarik kesimpulan berdasarkan pengalaman langsung. Kendala yang dihadapi siswa meliputi keterbatasan pemahaman awal tentang teknik *ecoprint*, perbedaan tingkat kreativitas dan keterampilan, keterbatasan bahan, kurangnya rasa percaya diri, serta keterbatasan waktu pelaksanaan praktik. Kendala tersebut diatasi melalui bimbingan intensif, penyediaan alternatif bahan, pemberian contoh secara bertahap, dan kerja sama antarsiswa. Implementasi Discovery Learning melalui pembuatan *ecoprint* memberikan dampak positif terhadap kreativitas siswa yang ditunjukkan melalui peningkatan kemampuan menghasilkan ide, fleksibilitas dalam berkarya, orisinalitas hasil karya, keaktifan, antusiasme, serta kepercayaan diri dalam mengekspresikan gagasan dan hasil karya.

Kata Kunci: Discovery Learning, *ecoprint*, kreativitas siswa, IPAS, sekolah dasar.

A. Pendahuluan

Pendidikan abad ke-21 menuntut peserta didik memiliki berbagai keterampilan penting, salah satunya adalah kreativitas. Kreativitas merupakan kemampuan individu dalam menghasilkan ide, gagasan, atau karya yang baru, unik, dan bermanfaat untuk memecahkan suatu permasalahan (Suardipa, 2019). Dalam konteks pendidikan dasar, kreativitas perlu dikembangkan sejak dini karena berperan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, komunikasi, dan inovasi siswa dalam menghadapi tantangan kehidupan

yang terus berkembang (OECD, 2022).

Namun demikian, kondisi pembelajaran di sekolah dasar masih menunjukkan bahwa pengembangan kreativitas siswa belum optimal. Proses pembelajaran sering kali berpusat pada guru sehingga siswa kurang memperoleh kesempatan untuk mengeksplorasi ide, melakukan percobaan, dan menemukan pengetahuan secara mandiri. Akibatnya, siswa cenderung pasif dan kurang mampu mengekspresikan gagasan kreatifnya dalam kegiatan pembelajaran (Syarwani *et al.*, 2026).

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas siswa adalah Discovery Learning. Model ini menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran melalui kegiatan menemukan konsep secara mandiri melalui proses observasi, eksplorasi, eksperimen, dan penarikan kesimpulan (Sausan *et al.*, 2023). Menurut teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky, pengetahuan dibangun oleh peserta didik melalui pengalaman belajar yang bermakna dan interaksi dengan lingkungan sekitarnya (Luthfiyani *et al.*, 2025). Oleh karena itu, penerapan Discovery Learning memungkinkan siswa mengonstruksi pengetahuan sendiri sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif, bermakna, dan mampu mengembangkan kreativitas (Ramadani *et al.*, 2026).

Selain didukung oleh teori konstruktivisme, penelitian ini juga berpijak pada teori behavioristik yang menjelaskan bahwa perubahan perilaku belajar terjadi sebagai respons terhadap stimulus yang diberikan lingkungan (Huda *et al.*, 2023). Dalam pembelajaran berbasis praktik, seperti kegiatan *Ecoprint*,

pengalaman mengamati, mencoba, dan menghasilkan karya berfungsi sebagai stimulus yang dapat memunculkan respons kreatif berupa ide baru, keberanian bereksperimen, serta kemampuan menghasilkan karya yang orisinal (Nurhidayati & Fitriyana, 2026).

Kegiatan *Ecoprint* merupakan salah satu bentuk pembelajaran berbasis lingkungan yang memanfaatkan bahan-bahan alami seperti daun dan bunga untuk menghasilkan motif pada kain atau media tertentu (Setyawati *et al.*, 2025). Selain mengembangkan kreativitas, *Ecoprint* juga mampu menanamkan kesadaran lingkungan dan pemanfaatan sumber daya alam secara berkelanjutan (Anas *et al.*, 2025). Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan konseptual, tetapi juga terlibat langsung dalam proses eksplorasi, percobaan, dan penciptaan karya yang unik sesuai dengan ide masing-masing (Masitoh & Fauzi, 2026).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa Discovery Learning memiliki pengaruh positif terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Ningsih dan Wulandari (2022)

menemukan bahwa penerapan Discovery Learning mampu meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi berbagai alternatif solusi dalam kegiatan pembelajaran (Wulandari *et al.*, 2025). Penelitian oleh (Nurrahmah, 2025) juga menunjukkan bahwa model Discovery Learning meningkatkan keterlibatan aktif siswa serta kemampuan berpikir kreatif melalui kegiatan pembelajaran berbasis proyek. Sementara itu, penelitian (Assalimah, 2024) menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis lingkungan melalui kegiatan seni kreatif mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menghasilkan ide yang beragam dan orisinal.

Penelitian mengenai *Ecoprint* juga menunjukkan hasil yang positif. Hasil penelitian (Wahdah, 2024) mengungkapkan bahwa kegiatan *Ecoprint* dapat meningkatkan kreativitas siswa melalui pemanfaatan bahan alam yang tersedia di lingkungan sekitar. Temuan serupa dilaporkan oleh Lestari dan Nugroho (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran *Ecoprint* mendorong siswa untuk bereksperimen,

berinovasi, serta meningkatkan rasa percaya diri dalam menampilkan hasil karya (Ruwaida & Hamidy, 2024).

Meskipun berbagai penelitian telah membahas efektivitas Discovery Learning maupun kegiatan *Ecoprint* secara terpisah, penelitian yang mengkaji implementasi Discovery Learning dalam kegiatan pembuatan *Ecoprint* untuk meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar masih relatif terbatas, khususnya pada pembelajaran IPAS. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk memberikan gambaran mengenai bentuk implementasi Discovery Learning, kendala yang dihadapi siswa, serta dampaknya terhadap peningkatan kreativitas siswa kelas V SD Negeri 4 Kubu Bangli.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi model Discovery Learning dalam kegiatan pembuatan *Ecoprint*, mengidentifikasi kendala yang dihadapi siswa, serta menganalisis dampaknya terhadap kreativitas siswa kelas V SD Negeri 4 Kubu Bangli. Pendekatan kualitatif dipilih karena

memungkinkan peneliti memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai fenomena pembelajaran yang terjadi secara alami di lingkungan sekolah. Menurut Silvani *et al.*, (2025) penelitian kualitatif deskriptif efektif digunakan untuk menggambarkan pengalaman, perilaku, dan interaksi partisipan secara komprehensif dalam konteks pendidikan.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 4 Kubu Bangli pada semester genap Tahun Pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri atas 23 siswa kelas V, guru kelas V, dan kepala sekolah sebagai informan pendukung. Pemilihan subjek dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling* karena informan yang dipilih terlibat secara langsung dalam pelaksanaan pembelajaran Discovery Learning melalui kegiatan *Ecoprint*. Fokus penelitian meliputi proses implementasi model Discovery Learning, kendala yang dihadapi siswa selama pembelajaran, serta dampaknya terhadap peningkatan kreativitas siswa.

Data penelitian terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui observasi dan wawancara dengan siswa, guru,

serta kepala sekolah, sedangkan data sekunder diperoleh dari dokumen pendukung seperti modul ajar, foto kegiatan, hasil karya *Ecoprint*, dan dokumen sekolah lainnya. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara semi terstruktur, dokumentasi, dan studi kepustakaan. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran, sedangkan wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai pengalaman belajar, kendala, dan manfaat yang dirasakan siswa selama kegiatan berlangsung.

Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai instrumen utama (human instrument) yang dibantu oleh pedoman observasi, pedoman wawancara, lembar dokumentasi, dan catatan lapangan. Keabsahan data diuji menggunakan teknik triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu. Triangulasi dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh dari berbagai sumber dan metode pengumpulan data untuk memastikan kredibilitas dan konsistensi temuan penelitian. Menurut Fahmi, (2025) triangulasi merupakan salah satu strategi yang

efektif untuk meningkatkan validitas dalam penelitian kualitatif.

Analisis data dilakukan menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi (Astutik *et al.*, 2026). Reduksi data dilakukan dengan memilih dan mengelompokkan data yang relevan dengan fokus penelitian, kemudian disajikan dalam bentuk uraian naratif yang sistematis (Nurrisa *et al.*, 2025). Selanjutnya, peneliti menarik kesimpulan berdasarkan pola dan temuan yang muncul serta melakukan verifikasi secara berkelanjutan selama proses penelitian. Melalui tahapan tersebut, diperoleh gambaran yang komprehensif mengenai implementasi model Discovery Learning dalam kegiatan pembuatan *Ecoprint*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi model Discovery Learning dalam kegiatan pembuatan *ecoprint* pada mata pelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 4 Kubu Bangli terlaksana dengan baik melalui enam sintaks pembelajaran, yaitu *stimulation*, *problem statement*, *data collection*, *data processing*,

verification, dan *generalization*. Pada tahap *stimulation*, guru memberikan rangsangan berupa pengenalan berbagai jenis daun dan contoh hasil karya *ecoprint* yang menarik sehingga mampu membangkitkan rasa ingin tahu siswa. Selanjutnya, siswa mengidentifikasi permasalahan dan merumuskan cara menghasilkan motif terbaik dari bahan alam yang tersedia di lingkungan sekitar. Pada tahap pengumpulan dan pengolahan data, siswa melakukan observasi, eksplorasi, percobaan, serta praktik langsung dalam menyusun motif dan mencetak pola pada kain. Proses pembelajaran berlangsung aktif karena siswa terlibat secara langsung dalam menemukan konsep dan pengalaman belajar secara mandiri.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa penerapan Discovery Learning mampu menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered learning*). Siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi aktif mencari, mengolah, dan menyimpulkan informasi berdasarkan pengalaman yang diperoleh selama kegiatan *ecoprint*. Hasil penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme Piaget dan Vygotsky yang menyatakan bahwa pengetahuan

dibangun melalui pengalaman belajar dan interaksi dengan lingkungan. Melalui kegiatan praktik yang nyata, siswa memperoleh kesempatan untuk mengonstruksi pengetahuannya sendiri sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Temuan ini juga didukung oleh penelitian Ramadani et al. (2026) yang menyimpulkan bahwa model Discovery Learning mampu meningkatkan pemahaman konsep dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran karena siswa berperan aktif dalam menemukan informasi dan memecahkan masalah secara mandiri.

Selama proses pembelajaran, ditemukan beberapa kendala yang dihadapi siswa, antara lain keterbatasan pengetahuan awal mengenai teknik *ecoprint*, perbedaan tingkat kreativitas dan keterampilan antar siswa, keterbatasan bahan alami yang tersedia, kurangnya rasa percaya diri dalam mengemukakan ide, serta keterbatasan waktu pelaksanaan praktik. Namun demikian, kendala-kendala tersebut dapat diatasi melalui bimbingan guru secara intensif, pemberian contoh langkah kerja yang sistematis, penyediaan bahan alternatif, serta

penerapan kerja sama kelompok. Keberhasilan mengatasi kendala tersebut menunjukkan pentingnya peran guru sebagai fasilitator yang memberikan dukungan selama proses penemuan berlangsung. Hasil ini sejalan dengan penelitian (Nurrahmah, 2025) yang menyatakan bahwa keberhasilan penerapan Discovery Learning sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam memberikan arahan dan pendampingan selama siswa melakukan eksplorasi dan penemuan konsep.

Dampak paling menonjol dari implementasi Discovery Learning dalam kegiatan *ecoprint* adalah meningkatnya kreativitas siswa. Peningkatan kreativitas terlihat dari kemampuan siswa menghasilkan ide yang beragam, memilih dan mengombinasikan daun dengan pola yang berbeda, menciptakan motif yang unik, serta menunjukkan keberanian dalam menyampaikan gagasan dan mempresentasikan hasil karya. Selain itu, siswa terlihat lebih antusias, aktif berdiskusi, dan percaya diri selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Kreativitas yang muncul tidak hanya terlihat pada hasil akhir karya, tetapi juga pada proses

berpikir siswa ketika menentukan desain, memilih bahan, dan mencari solusi terhadap kendala yang dihadapi selama praktik.

Hasil tersebut mendukung teori kreativitas yang dikemukakan Suardipa (2019) bahwa kreativitas ditandai oleh kemampuan menghasilkan gagasan baru, fleksibilitas berpikir, orisinalitas, dan kemampuan mengembangkan suatu ide menjadi karya yang bernilai. Selain itu, teori behavioristik menjelaskan bahwa pengalaman belajar yang diperoleh melalui kegiatan praktik berfungsi sebagai stimulus yang dapat memunculkan respons kreatif pada diri siswa (Darmayanti *et al.*, 2024). Dalam penelitian ini, kegiatan *ecoprint* memberikan pengalaman langsung yang mendorong siswa untuk bereksperimen, mencoba berbagai kemungkinan, dan menghasilkan karya yang berbeda satu sama lain.

Temuan penelitian ini juga diperkuat oleh berbagai penelitian terdahulu. Penelitian Wulandari *et al.*, (2025) menunjukkan bahwa penerapan Discovery Learning mampu meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi berbagai

alternatif solusi dalam pembelajaran. Penelitian Assalimah, (2024) menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dan lingkungan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menghasilkan ide yang beragam dan orisinal. Selain itu, penelitian Wahdah, (2024) menemukan bahwa kegiatan *ecoprint* efektif dalam menumbuhkan kreativitas siswa melalui pemanfaatan bahan-bahan alam yang tersedia di lingkungan sekitar. Hasil serupa juga dilaporkan oleh Setyawati *et al.*, (2025) yang menyatakan bahwa proyek *ecoprint* mampu meningkatkan kreativitas siswa karena memberikan ruang bagi peserta didik untuk bereksplorasi, berinovasi, dan menghasilkan karya sesuai dengan imajinasi mereka.

Berdasarkan hasil penelitian dan dukungan berbagai penelitian terdahulu tersebut, dapat dipahami bahwa integrasi model Discovery Learning dengan kegiatan *ecoprint* merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar. Pembelajaran tidak hanya membantu siswa memahami materi IPAS melalui pengalaman langsung, tetapi juga mengembangkan kemampuan

berpikir kreatif, keterampilan memecahkan masalah, kepercayaan diri, serta kepedulian terhadap lingkungan. Dengan demikian, penerapan *Discovery Learning* berbasis *ecoprint* layak dijadikan salah satu alternatif pembelajaran inovatif untuk mendukung pengembangan kompetensi abad ke-21 pada siswa sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, implementasi model *Discovery Learning* dalam kegiatan pembuatan *Ecoprint* di kelas V SD Negeri 4 Kubu Bangli telah terlaksana dengan baik melalui tahapan *stimulation*, *problem statement*, *data collection*, *data processing*, *verification*, dan *generalization*. Meskipun terdapat beberapa kendala, seperti perbedaan tingkat kreativitas siswa, keterbatasan bahan, kurangnya rasa percaya diri, dan keterbatasan waktu, kendala tersebut dapat diatasi melalui bimbingan guru, pemberian contoh, serta kerja sama antarsiswa. Penerapan model *Discovery Learning* memberikan dampak positif terhadap kreativitas siswa yang ditunjukkan melalui meningkatnya kemampuan menghasilkan ide, orisinalitas karya,

fleksibilitas dalam berkarya, keaktifan, antusiasme, dan kepercayaan diri selama proses pembelajaran.

Berdasarkan temuan tersebut, guru disarankan untuk lebih sering menerapkan model *Discovery Learning* dalam pembelajaran guna mengembangkan kreativitas dan keterlibatan siswa secara optimal. Sekolah diharapkan mendukung pembelajaran berbasis lingkungan melalui penyediaan sarana dan prasarana yang memadai. Penelitian selanjutnya dapat mengkaji penerapan *Discovery Learning* pada mata pelajaran atau jenjang pendidikan yang berbeda, serta mengukur pengaruhnya terhadap keterampilan abad ke-21 lainnya seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan pemecahan masalah.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas, M., Hazmi, A., Shulha, H., Qomariyah, L., & Fajri, N. C. (2025). Peningkatan Kesadaran Lingkungan dan Kreativitas melalui Pelatihan *Ecoprint* pada Siswa Sekolah Dasar. *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 210–219.
- Assalimah, Y. N. (2024). *Yasmina nisa assalimah nim: 20591206*. INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP.

- Astutik, S. P., Thohirin, A., & Wahyudi, M. F. (2026). Model Manajemen Kurikulum Terpadu Berbasis Nilai-Nilai Religius di Madrasah. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 11(1), 748–752.
- Darmayanti, R., Sukriyah, Y., Sahara, N., Suprayitno, K., & Susetyarini, R. E. (2024). *Behaviorisme dalam pendidikan: Pembelajaran berbasis stimulus-respon*. Penerbit Adab.
- Fahmi, M. (2025). Analisis Pengaruh Kepemimpinan Perempuan Terhadap Kinerja Anggota Organisasi Kemahasiswaan. *At-Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 7210(1), 72–80.
- Huda, M., Fawaid, A., & Slamet. (2023). Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran. *PENDEKAR: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(4).
- Luthfiyani, P. W., Rajab, K., & Masyhun. (2025). Pendekatan Konstruktifisme dalam Psikologi Belajar Berbasis Nilai-Nilai Islam. *Hamalatul Qur'an: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Qur'an*, 6(1).
- Masitoh, S., & Fauzi. (2026). Transformasi Pembelajaran Melalui Pendekatan Reggio Emilia: Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Mengembangkan Kreativitas AUD. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 15(1), 53–68.
<https://doi.org/10.26877/paudia.v15i1.3156>
- Nurhidayati, W., & Fitriyana, N. I. (2026). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBL) pada Mata Pelajaran Seni dan Budaya Materi Seni Pewarna Alami untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas VI SD N 2 Taman Bali. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 3(November 2025).
- Nurrahmah, I. (2025). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD*. UNIVERSITAS LAMPUNG.
- Nurrisa, F., Hermina, D., & Norlaila. (2025). Pendekatan Kualitatif dalam Penelitian: Strategi, Tahapan, dan Analisis Data. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)*, 02(03), 793–800.
- OECD. (2022). *PISA 2022 Results: Vol. I*.
- Ramadani, N. S., Astuti, S. R. D., Barid, S. S. A. Q., & Wahyuni, S. (2026). Inovasi penerapan Discovery Learning untuk meningkatkan hasil belajar dan pemahaman konseptual IPA siswa. *Jurnal Sains Dan Edukasi Sains*, 9(1), 19–28.
- Ruwaيدا, H., & Hamidy, S. A. (2024). Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dan Profil Pelajar Rahmatan Lil'Alamin. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(4), 5492–5509.
- Sausan, A. N., Safitri, A. G., Jannah, M., Haqi, Y. M., Mashudi, E. A., Indonesia, U. P., Indonesia, U. P., Indonesia, U. P., Indonesia, U. P.,

- & Indonesia, U. P. (2023). Discovery Learning Education Model in Early Childhood Education. *JURNAL ASGHAR*, 3, 133–144.
- Setyawati, D., Ahna, D. N., Luthfi, E., & Ahsani, F. (2025). Penerapan Proyek Ecoprint Untuk Meningkatkan Kreativitas Dalam Pembelajaran IPAS Kelas IV di SDN 3 Besito. *Science Education Research (Search) Journal*, 65–81.
- Silvani, V. S., Susetyo, J. A., & Ananta, A. Z. (2025). Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Pancasila Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa Kelas III SD Bringin 01 Kota Semarang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11, 217–229.
- Suardipa, I. P. (2019). Kajian Creative Thinking Matematis Dalam Inovasi Pembelajaran. *Purwadita: Jurnal Agama Dan Budaya*, 3(2), 15–22.
- Syarwani, Ahmad, S., & Furkan, N. (2026). Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SD Negeri 1 Sukarami Kecamatan Tanjung Lubuk. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 5(3), 5646–5655.
- Wahdah, N. Z. (2024). Penerapan Pembelajaran Demonstrasi Dalam Pembuatan Batik Ecoprint Untuk Menumbuhkan Kreativitas Anak Kelas 3C Min Kota Semarang. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO.
- Wulandari, I., Ningsih, S., Aziz, S., Selatan, S., & Dasar, S. (2025). Pengembangan Model Pembelajaran IPS Yang Berbasis Masalah dan Proyek Di Sekolah Dasar. *ARINI: Jurnal Ilmiah Dan Karya Inovasi Guru*, 2(1), 16–32.