

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY*
LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR
KREATIF SISWA KELAS IV
SDN 1 INDRALAYANG**

SKRIPSI

**Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Ujian
Guna Memenuhi Gelar Sarjana Program Studi PGSD**

Oleh : Andri Hidayatulloh

NPM: 23843003



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU SOSIAL BAHASA DAN SASTRA
INSTITUT PENDIDIKAN INDONESIA**

GARUT

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY*
LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR
KREATIF SISWA KELAS IV
SDN 1 INDRALAYANG**

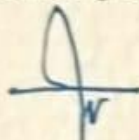
Oleh:

Andri Hidayatulloh

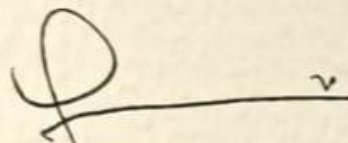
NPM: 23843003

Disetujui dan disahkan

Pembimbing Utama


Dr. Asep Tutun Usman, M.Pd
NIDN 0401067602

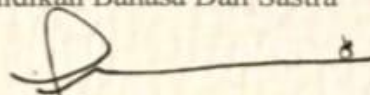
Pembimbing Pendamping


Ejen Jenal Mutaqin, M.Pd
NIDN 0416078602

Diketahui Oleh

Ketua Program Studi

Pendidikan Bahasa Dan Sastra


Ejen Jenal Mutaqin, M.Pd,
NIDN 0416078602

LEMBAR PENGUJIAN SKRIPSI
PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY*
***LEARNING* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR**
KREATIF SISWA KELAS IV
SDN 1 INDRALAYANG

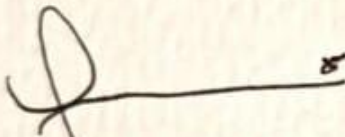
Oleh:

Andri Hidayatulloh

NPM: 23843003

Skripsi ini telah diujikan tanggal 10 Mei 2025

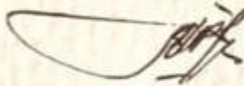
Ketua Penguji



Ejen Jenal Mutaqin, M.Pd.

NIDN 0416078602

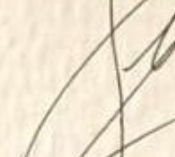
Anggota Penguji



De Budi Irwan Taofik, M.Pd.

NIDN. 0414106201

Anggota Penguji



Muhamad Nurjamaludin M.Pd

NIDN. 0412028502

Diketahui Oleh;

Dekan

Fakultas Pendidikan Ilmu Sosial, Bahasa, dan Sastra



Dr. Lina Siti Nurwahidah, M.Pd

NIP. 196805271993032001

PERNYATAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini, saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Mata Pelajaran Ipa Siswa Kelas Iv Di Sdn 1 Indralayang” Ini-Benar-Benar Karya Saya Sendiri. Pengutipan Dari Sumber-Sumber Lain telah saya lakukan berdasarkan kaidah-kaidah pengutipan yang sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sehingga isi skripsi serta semua kelengkapannya ini merupakan karya asli.

Apabila kemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan pernyataan ini, maka saya bersedia menerima resiko atau sanksi apapun.

Garut, april 2025

Pembuat pernyataan,

(materai)

Andri Hidayatulloh

NPM: 23843003

MOTTO

*Hidup Bukan Tentang Menunggu Badai Berlalu, Tetapi Tentang Belajar Menari Di
Tengah Hujan.*

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA KELAS IV SDN 1 INDRALAYANG

Oleh: Andri Hidayatulloh

Pembelajaran *Discovery Learning* adalah model pembelajaran guna meningkatkan motivasi dan belajar siswa serta dapat memecahkan sendiri masalah yang sedang dihadapinya. Model penemuan dapat menuntun cara belajar siswa untuk belajar lebih aktif, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, menghasilkan banyak gagasan, dan mempunyai daya imajinasi yang tinggi. Model *Discovery Learning* ini akan melatih siswa dalam mencari informasi sendiri, menyelidiki dan membuktikan kebenarannya sendiri, dengan hasil yang diperoleh akan selalu diingatnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV di SDN 1 Indralayang. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Quasi Eksperimen *Pretest* dan *Posttest Control Group Design*. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Indralayang yang terdiri dari 2 kelompok kelas yaitu kelas eksperimen (IVA) dan Kontrol (IVB). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan tes, dokumentasi, dan wawancara. Instrumen yang digunakan adalah dengan tes uraian untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik. Setelah data tes dikumpulkan dilakukan pengolahan dengan analisis statistik dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Dari hasil penelitian diketahui bahwa kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan proses pembelajaran model *Discovery Learning* nilai rata-rata N-Gain yaitu sebesar 56,5% termasuk dalam kategori Cukup efektif sedangkan tanpa menggunakan model *Konvensional* rata-rata 33,4% dan termasuk

dalam kategori tidak efektif.. Uji T untuk nilai tes akhir diperoleh t_{hitung} sebesar 8,371 dan t_{tabel} sebesar 2.004 pada taraf signifikansi $= 0,05$. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang artinya H_0 ditolak dan H_1 di terima yang menandakan bahwa kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* lebih baik dibandingkan model pembelajaran konvensional atau model yang berpusat kepada guru. Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara proses kemampuan berpikir kreatif yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan tanpa menggunakan model *Discovery Learning*. Dengan demikian penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik siswa kelas IV Di Sdn 1 Indralayang Pada Mata Pelajaran IPA.

Kata Kunci : *Discovery Learning*, Kemampuan Berpikir Kreatif

ABSTRACT

THE EFFECT OF DISCOVERY LEARNING MODEL ON CREATIVE THINKING ABILITY OF GRADE IV STUDENTS SDN 1 INDRALAYANG

By: Andri Hidayatulloh

Discovery Learning is a learning model to increase students' motivation and learning and to be able to solve their own problems. The discovery model can guide students' learning methods to learn more actively, have a high curiosity, produce many ideas, and have a high imagination. This Discovery Learning model will train students to find information themselves, investigate and prove their own truth, with the results obtained will always be remembered. This study aims to determine the effect of the Discovery Learning learning model on creative thinking abilities in science subjects of grade IV students at SDN 1 Indralayang. The research method used in this study is the Quasi Experiment Pretest and Posttest Control Group Design method. This research was conducted at SDN 1 Indralayang which consists of 2 class groups, namely the experimental class (IVA) and the Control class (IVB). Data collection techniques in this study were carried out by tests, documentation, and interviews. The instrument used was a descriptive test to measure students' creative thinking skills. After the test data was collected, it was processed with statistical analysis using normality tests, homogeneity tests and hypothesis tests. From the results of the study, it is known that the creative thinking skills of students after being given treatment using the Discovery Learning model learning process, the average N-Gain value of 56.5% is included in the Quite effective category, while without using the Conventional model the average is 33.4% and is included in the ineffective category. The T test for the final test score obtained a calculated t of 8.371 and a table t of 2.004 at a significance level = 0.05. Thus t count > t table which means H_0 is rejected and H_1 is accepted which indicates that the creative

thinking ability of students using the discovery learning model is better than the conventional learning model or the teacher-centered model. This shows that there is a significant difference between the creative thinking ability process using the Discovery Learning model and without using the Discovery Learning model. Thus the use of the Discovery Learning model has an effect on improving the creative thinking ability of students in grade IV at Sdn 1 Indralayang in Science Subjects.

Keywords: Discovery Learning, Creative Thinking Ability

KATA PENGANTAR

Assalamulaikum wr. Wb.

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala nikmat dan karunia-nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan rancangan usulan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Mata Pelajaran Ipa Siswa Kelas IV di SDN 1 Indralayang”**.

Rancangan ini disusun sebagai salah satu syarat dalam menempuh Sidang Sarjana Strata Satu Pendidikan pada Program Studi PGSD. Penulis menyadari tanpa bantuan, bimbingan, saran dan fasilitas dari berbagai pihak penulisan skripsi ini tidak dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Nizar Alam Hamdani selaku Rektor Institut Pendidikan Indonesia
2. Bapak Dr. Lina Siti Nurwahidah, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Pendidikan Institut Pendidikan Indonesia
3. Bapak Ejen Jenal Mutaqin, M.Pd. selaku ketua Program Study PGSD Institut Pendidikan Indonesia
4. Bapak Dr. Asep Tutun Usman, M.Pd sebagai Pembimbing 1 yang telah membimbing penulis hingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Ejen Jenal Mutaqin, M.Pd Selaku pembimbing 2 yang selalu memberikan dukungan kepada penulis untuk berusaha menyelesaikan penulisan skripsi ini.
6. Kepala sekolah dan para Guru SDN 1 Indralayang yang telah memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis.
7. Seluruh jajaran Dosen dan Staf Fakultas PGSD Institut Pendidikan Indonesia

8. Orang Tua tercinta, Bapak Tarmana Dan Ibu Kuraesin atas segenap kasih sayang, semangat, dorongan baik materil maupun moral dan do'a restunya yang tanpa lelah selalu dipanjat selama ini untuk penulis.
9. Untuk adik-adikku tersayang yang selalu memberikan dorongan semangat.
10. Untuk Istriku Tersayang Nuraeni yang selalu memberikan dorongan semangat dan perhatian.
11. Untuk anak-anakku khanza dan khairan yang memberikan motivasi dan semangat.
12. Untuk Keluarga Besar yang selalu memberikan perhatian kepada penulis.
13. Untuk seluruh Sahabat Kelas RPL Angkatan 2022 Program study PGSD Institut Pendidikan Indonesia
14. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu-persatu yang merupakan orang-orang yang luar biasa.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini sehingga penulis terbuka dan menerima saran ataupun kritik demi perbaikan dimasa yang akan datang. Penulis berharap penulisan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya. Terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Garut, April 2025

Penulis

DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PENGAJUAN SKRIPSI	iii
MOTO	iv
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Penelitian.	1
1.2. Rumusan Masalah Penelitian.	6
1.3. Tujuan Penelitian.	6
1.4. Manfaat/Signifikansi Penelitian	6
1.5. Asumsi Dan Hipotesis	7
1.6. Definisi Operasional	7
1.7. Sistematika Penulisan Skripsi	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA/LANDASAN TEORETIS	9
2.1 Model Pembelajaran	9
2.2.1 Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	9
2.2.2 Langkah-Langkah Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	10
2.2.2.1 Keunggulan Model <i>Discovery Learning</i>	11
2.2.2.2 Kekuranagn Model <i>Discovery Learning</i>	12
2.2.3 Dimensi Model <i>Discovery Learning</i>	14
2.3 Hakikat Kemampuan Berpikir Kreatif.....	14

2.3.1. Indikator Berpikir Kreatif.....	15
2.3.2 Faktor Pendorong dan Penghambat dalam Kreativitas	17
2.3.2.1 Faktor Pendorong Kreativitas.....	17
2.3.2.2 Faktor Penghambat Kreativitas	20
2.3.2.3 Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif.....	21
2.4. Pembelajaran IPA.....	21
2.4.1 Tujuan IPA SD/MI.....	18
2.4.2 Ruang Lingkup Pembelajaran IPA SD/MI	19
2.5 Penelitian yang Relevan.....	22
2.6. Kerangka Berpikir	24
BAB III METODELOGI PENELITIAN	29
3.1 Definisi Operasional	29
3.2 Metode dan Desain Penelitian	29
3.2.1 Metode penelitian	29
3.2.2. Desain Penelitian.....	29
3.3 Waktu dan Tempat Penelitian	31
3.4 Populasi dan Sampel	32
3.4.1 Populasi.....	32
3.3.2 Sampel.....	33
3.5 Teknik Pengumpulan data	33
3.6 Instrumen Penelitian	34
3.7 Teknik Pengolahan Data	37
3.8 Prosedur Penelitian.....	44
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	45
4.1 Analisis Hasil Uji Instrumen.....	45
4.1.1 Uji Validitas.....	45
4.1.2 Uji Reliabilitas	46
4.1.3 Uji Tingkat Kesukaran	47
4.2 Hasil Uji Prasyarat	48
4.2.1 Uji <i>Normalize Gain</i>	48
4.2.2 Uji Normalitas.....	50

4.2.3 Uji Homogenitas	51
4.3 Hasil Uji Hipotesis (Uji – T).....	53
4.4 Pembahasan Hasil Analisis Data.....	55
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	58
5.1 Kesimpulan	58
5.2 Rekomendasi.....	58
DAFTAR PUSTAKA.....	ix
LAMPIRAN.....	xi

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Daftar Nilai Harian Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN 1 Indralayang Tahun Pelajaran 2024/2025.....	5
Tabel 2.1 ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif	16
Tabel 2.2 Penelitian yang relevan	22
Tabel 3.1 Desain Penelitian Quasi Eksperimen Kuantitatif	30
Tabel 3.2 Jadwal Dan Waktu Penelitian.....	31
Tabel 3.3 Distribusi Siswa Kelas IV SDN 1 Indralayang	32
Tabel 3.4 Kisi-kisi Soal Uji Coba Tes Kemampuan Berpikir Kreatif IPA	35
Tabel 3.5 Kriteria Penskoran Kemampuan Berpikir Kreatif IPA.....	36
Tabel 3.6 Interpretasi Tingkat Kesukaran Butir Tes	42
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Instrumen.....	46
Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas	47
Tabel 4.3 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Butir Soal.....	47
Tabel 4.4 Hasil Uji Normalize Gain kelas Eksperimen dan kelas Kontrol.....	48
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas Pretes dan Posttest Kelas Eksperimen.....	50
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas Pretest dan Posttes Kelas Kontrol.....	51
Tabel 4.7 Uji Homogenitas Pretes dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	52
Tabel 4.8 Uji Homogenitas Pretes dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	52
Tabel 4.9 Group Statistics.....	53
Tabel 4.10 Independent Samples Test.....	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berfikir	28
------------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	xx
Lampiran 2	xxii
Lampiran 3	xxiii
Lampiran 4	xxiv
Lampiran 5	xxv
Lampiran 6	xxvi
Lampiran 7	xxxi
Lampiran 8	xxxiii
Lampiran 9	li

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian.

Pendidikan memiliki suatu peranan yang sangat penting dalam menentukan kemajuan bangsa dan cita-cita pada masyarakat, terutama untuk menciptakan sebuah kemajuan yang harus dimiliki oleh suatu bangsa dan negara. Pendidikan juga merupakan usaha yang dilakukan secara sadar agar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran peserta didik dalam mengembangkan suatu potensi yang dimilikinya dalam kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dalam dirinya.

Perkembangan dalam meningkatkan kemajuan kebudayaan dapat dilihat melalui bagaimana budaya yang ada mampu dalam mengenali, menghargai, dan menjaga kelestarian manusia yang memiliki suatu kemampuan dan kreativitas dalam bidang pendidikan, sehingga ilmu yang dimilikinya akan berguna untuk kehidupan masyarakat disekitarnya. Oleh sebab itu, mutu dan kualitas dalam penyelenggaran pendidikan harus menjadi prioritas yang paling utama dalam memajukan kreativitas berfikir masyarakat. Konsep penyelenggaran pendidikan harus disiapkan sejak dini, karena untuk menghadapi sebuah persoalan-persoalan yang akan dilakukan di masa depan.

Output dari pendidikan ini harus mampu menciptakan, mengajak, dan membangun masyarakat untuk menjadi seseorang yang akan lebih berkualitas dalam mengembangkan ilmu pendidikan dan mampu menghadapi rintangan yang akan selalu berubah-ubah di setiap waktu. Dengan menghadapi suatu tantangan zaman masyarakat harus mampu mengembangkan sikap dan potensi dalam kemampuan berpikir kreatif yang dimilikinya, karena untuk dijadikan suatu bekal utama di masa yang akan datang.

Memiliki kemampuan berpikir kreatif memang sangat diperlukan untuk semua orang, karena akan membantu kemajuan masyarakat dalam membangun sebuah pengetahuan dan penyelesaian masalah secara sistematis dan logis.

Kemampuan berfikir kreatif mempunyai peran yang sangat penting, ketika sedang melakukan penelitian dan menilai suatu pendapat seseorang untuk mendapatkan suatu hasil serta mampu dalam membuat kesimpulan sesuai dengan kriteria dan bertanggung jawab. Pengembangan kemampuan berfikir kreatif memang sangat diperlukan karena salah satu tujuan untuk membangun proses kemampuan yang sangat dibutuhkan dalam dunia kerja.

Pendidikan nasional memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan potensi manusia di negara Indonesia seutuhnya, sehingga sistem pendidikan dapat mengembangkan daya pikir, sikap, perilaku kreatif-produktif dan penalaran.

Belajar atau kegiatan belajar pada peserta didik disebut apabila baik membelajarkan seluruh potensi diri dalam belajarnya secara efektif, efisien dan optimal.

Menurut teori belajar konstruktivisme, pengetahuan yang dikonstruksi peserta didik sebagai subjek akan menjadi pengetahuan yang bermakna. Pengetahuan yang hanya didapat dari pemberitahuan tidak akan menjadi pengetahuan yang bermakna, karena dalam waktu dekat pengetahuan tersebut dapat diingat, namun setelah itu mudah sekali untuk dilupakan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang besar mampu menjadikan suatu perkembangan teknologi yang modern.

Metode mengajar yang diterapkan dalam suatu pengajaran dikatakan efektif jika menghasilkan sesuatu yang mampu dicapai semakin tinggi untuk menghasilkan sesuatu, maka akan semakin efektif metode mengajar dapat dikatakan efisien apabila dalam penerapannya dapat menghasilkan sesuatu yang relatif berhasil.

Masalah Rendahnya hasil belajar IPA siswa ini dibuktikan dari studi dokumen yang dilakukan di SD. Didapatkan data berupa nilai penilaian akhir semester 1 tahun pelajaran 2024/2025 muatan pelajaran IPA, sebagian besar siswa belum mampu mencapai KKM yang telah ditetapkan. Diketahui bahwa dari 17 orang siswa. Sebanyak 7 orang siswa atau 41% dari keseluruhan siswa yang mampu mencapai nilai KKM. Sedangkan siswa yang belum mampu sebanyak 10 orang

siswa atau 59% dari keseluruhan siswa belum mampu mencapai KKM yang telah ditentukan sekolah. Dapat dikatakan bahwa hasil belajar IPA siswa kelas IV semester I SD tahun pelajaran 2024/2025 tergolong rendah. Berdasarkan hasil pengamatan di SD hasil belajar IPA siswa tergolong rendah dikarenakan guru kurang menggunakan model pembelajaran yang inovatif, penggunaan media dalam proses pembelajaran juga kurang optimal, sedikitnya sumber belajar yang digunakan guru dalam pembelajaran daring, dan guru hanya memberikan tugas melalui WA.

Masalah tersebut juga sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pembelajaran didominasi oleh metode ceramah dan tanya jawab yang menyebabkan siswa kurang aktif. Guru hanya menginformasikan konsep-konsep yang terdapat pada buku pelajaran secara rinci. Proses pembelajaran di SD cenderung menggunakan pembelajaran konvensional sehingga siswa cenderung pasif ketika proses pembelajaran berlangsung. Dalam kegiatan pembelajaran guru kurang berinovasi dalam menerapkan model pembelajaran.

Hal ini membuat siswa kurang termotivasi dan cepat merasa bosan dalam menerima pembelajaran. Proses pembelajaran seperti ini dapat mengakibatkan pembelajaran menjadi kurang bermakna dan siswa menjadi kurang paham dengan muatan materi yang dipelajari. Pengajaran IPA di sekolah dasar hendaknya membuka kesempatan untuk memupuk rasa ingin tahu siswa. Hal ini akan membantu mereka mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban atas berdasarkan bukti serta mengembangkan cara berpikirnya. Jadi, penyebab hasil belajar siswa rendah salah satunya yaitu pembelajaran masih bersifat konvensional yang menyebabkan motivasi siswa dan aktivitas siswa dalam belajar semakin menurun. Jika hal ini dibiarkan, maka hasil belajar IPA siswa tidak mengalami peningkatan.

Berkenaan dengan permasalahan tersebut, maka diperlukan upaya untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif. Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru untuk memenuhi tuntutan kompetensi abad 21 pada pembelajaran IPA adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang mampu membantu siswa

menemukan pengetahuannya sendiri seperti dengan menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning*.

Model pembelajaran *Discovery Learning* menekankan bahwa pembelajaran harus mampu mendorong peserta didik untuk mempelajari apa yang telah dimiliki. Manfaat penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* yaitu peningkatan potensi intelektual siswa, perpindahan dari pemberian reward ekstrinsik ke intrinsik, pembelajaran menyeluruh melalui proses menemukan, alat untuk melatih memori. *Discovery Learning* didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila materi pembelajaran tidak disajikan dalam bentuk akhirnya, tetapi diharapkan siswa mengorganisasi.

Model penemuan (*discovery*) merupakan suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan seluruh kemampuan siswa secara maksimal untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, dan logis sehingga siswa dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai wujud adanya perubahan tingkah laku. Dalam proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* guru sebagai tenaga pendidik dituntut untuk menciptakan suasana belajar siswa agar lebih aktif. Proses aplikasi model *Discovery Learning*, pengajar berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, sebagaimana harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan. Jadi, dengan menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* pembelajaran akan lebih berpusat pada siswa. Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan dan fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh pembelajaran *Discovery Learning*. Berikut adalah daftar nilai harian pelajaran ipa kelas IV di SDN 1Indralayang .

Tabel 1.1
Daftar Nilai Harian Mata Pelajaran IPA Kelas IV
SDN 1 INDRALAYANG Tahun Pelajaran 2024/2025.

Nilai	Kelompok		Jumlah peserta didik	KKM	Persentasi	Ket
	IV A	IV B				
90	-	-	17	70	0%	Tuntas 17,9 %
85	-	-		70	0%	
80	1	-		70	5,9%	
75	-	-		70	0%	
70	-	2		70	12%	
65	-	-		70	0%	Belum Tuntas 82,1%
60	3	3		70	35%	
55	-	-		70	0%	
50	1	1		70	12%	
>50	4	2		70	35%	
Jumlah	9	8	17		100%	100%

Sumber: Dokumentasi sekolah daftar nilai ulangan harian siswa tahun pelajaran 2024/2025 guru Ipa kelas IV

Berdasarkan nilai harian mata pelajaran IPA dapat dilihat dengan jelas bahwa hasil peserta didik di SDN 1 Indralayang pada mata pelajaran Ipa masih rendah di bawah KKM dengan nilai <70 menunjukkan bahwa presentase yang sudah mencapai KKM terdapat 17,9 % dan presentase yang belum mencapai KKM terdapat 82,1%. Rendahnya nilai pada mata pelajaran Ipa dapat dilihat dari berbagai segi faktor yang menyebabkan kurangnya kemampuan pada peserta didik, masalah ini harus dapat dipecahkan untuk merubah konsisi belajar dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti tertarik untuk mencoba melakukan penelitian dengan judul skripsi yaitu: “Pengaruh Model

Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Mata Pelajaran Ipa Siswa Kelas IV di SDN 1 Indralayang.

1.2. Rumusan Masalah Penelitian.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang menjadi fokus bahasan dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana Pengembangan menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Mata Pelajaran Ipa Siswa Kelas IV di SDN 1 Indralayang?
2. Apakah Terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Mata Pelajaran Ipa Siswa Kelas IV di SDN 1 Indralayang?

1.3. Tujuan Penelitian.

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif pada mata pelajaran Ipa siswa kelas IV di SDN 1 Indralayang.

1.4. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat bagi peserta didik, guru, sekolah, dan pembelajaran bagi peneliti. Manfaat penelitian sebagai berikut:

- a. Manfaat teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam *pengembangan* ilmu pada pembelajaran Ipa terkait upaya dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik melalui model pembelajaran *Discovery Learning*

- b. Manfaat praktis

- 1) Bagi guru, dapat memberikan masukan dalam memperluas pengetahuan dan wawasan tentang model pembelajaran.
- 2) Bagi peserta didik, melalui penelitian ini diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik serta dapat meningkatkan keaktifan peserta didik selama pembelajaran.
- 3) Bagi sekolah, dapat memberikan sumbangan dalam rangka memperbaiki model pembelajaran Ipa di sekolah-sekolah.
- 4) Bagi peneliti, dapat memberikan manfaat besar berupa pengalaman menjadi calon guru yang profesional dan penuh tanggung jawab serta sebagai pengalaman dalam membuat karya ilmiah.

1.5. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian dengan ini menyatakan bahwa jika H1 diterima maka Terdapat pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif pada mata pelajaran Ipa siswa kelas IV di SDN 1 Indralayang.

Memperhatikan berdasarkan pustaka serta teori-teori, maka penulis dapat mengemukakan hipotesis sebagai jawaban sementara dari penelitian ini yaitu, “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Mata Pelajaran Ipa Siswa Kelas IV di SDN 1 Indralayang” Sedangkan yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini yaitu :

H1 : Model Pembelajaran *Discovery Learning* Mempunyai Pengaruh Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Mata Pelajaran Ipa Siswa Kelas IV di SDN 1 Indralayang

1.6. Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika yang digunakan dalam penelitian ini ada sebanyak lima bab yang disusun secara terperinci dan saling berkaitan serta Berkesinambungan. Hal ini dimaksudkan untuk mendukung setiap isi dari bab satu sampai bab lima secara keseluruhan. Sistematika ini dimaksudkan sebagai berikut antara lain:

Bab I : Pendahuluan

Dalam garis besar pendahuluan ini berisi tentang latar belakang masalah yang dipaparkan secara jelas alasan memilih penelitian topik penelitian, rumusan masalah yang berhubungan dengan isu-isu yang dijabarkan, dengan tujuan penelitian yang berisi tentang suatu harapan yang ingin dicapai oleh seorang peneliti, serta mendapatkan manfaat penelitian yang telah dilakukan.

Bab II : Landasan teori

Landasan teori ini menjabarkan tentang teori-teori yang mendukung bahan penelitian, agar penelitian mempunyai sebuah konsep strategi diferensiasi, citra perusahaan dan keunggulan bersaing. Selain daripada itu terdapat konsep yang dipilih serta menggambarkan kerangka berpikir dari peneliti dalam bentuk bagan.

Bab III : Metode Penelitian

Pada bab ketiga berisi tentang langkah-langkah yang digunakan guna untuk melakukan penelitian dalam mengerjakan laporan ini secara jelas dan juga terperinci.

Bab IV : Analisis Data

Pada bagian Bab ke empat peneliti akan menuliskan hasil penelitian melalui data-data yang telah ditemukan serta dari analisisnya dengan menggunakan teori-teori yang mendukung penelitian.

Bab V : Kesimpulan

Dalam bab lima yakni merupakan bab terakhir. Peneliti menyimpulkan bahasan penelitian yang telah dilakukan dengan menarik kesimpulan penelitian, selanjutnya peneliti memberikan saran terhadap hasil penelitiannya guna untuk memperbaiki penelitian yang dilakukan oleh peneliti selanjutnya

BAB II

KAJIAN PUSTAKA/LANDASAN TEORETIS

2.1 Model Pembelajaran

Priansa menjelaskan dalam karyanya Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran (2017) bahwa guru yang menyenangkan adalah guru yang memahami kebutuhan peserta didik dalam setiap proses pembelajaran. Peserta didik dan guru yang mampu memotivasi dan menciptakan antusiasme peserta didik untuk mengikuti seluruh proses pembelajaran dari awal hingga akhir pembelajaran. Dengan ungkapan itu peran model pembelajaran sangat penting untuk diperhatikan sehingga bisa menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Guru harus memiliki berbagai keterampilan yang digunakan dalam proses pembelajaran,

Model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran akan mempengaruhi ketercapaian prestasi belajar peserta didik. Untuk mengembangkan model pembelajaran yang efektif, setiap guru harus memiliki pengetahuan yang memadai tentang konsep dan aplikasi model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik karena karakteristik dan keinginan peserta didik dalam belajar beraneka ragam. Keunggulan model pembelajaran dapat diperoleh jika guru mampu mengadaptasi dan mengkombinasikan beberapa model pembelajaran secara serasi dan terpadu

2.2.1 Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Pembelajaran *Discovery Learning* menurut Hosnan (2020) adalah model pembelajaran guna meningkatkan motivasi dan belajar siswa serta dapat memecahkan sendiri masalah yang sedang dihadapinya. Sedangkan menurut Paramita (2020) model *Discovery Learning* bisa mengarahkan siswa supaya lebih aktif dalam menemukan konsep melewati sebagian rangkaian data ataupun informasi yang didapatkan melalui hasil observasi maupun eksperimen yang

dilakukan. Adapun memaparan pendapat menurut Sukmanasa & Damayanti (2019) model *Discovery Learning* dapat memeberikan kesempatan untuk siswa supaya dapat belajar secara lebih aktif, kreatif, dan menarik. Siswa dapat menemukan dan mencari jawabannya sendiri melalui percobaannya tanpa harus selalu mendapat bantuan dari guru.

Menurut Sa'diyah & Dwikurnaningsih (2019) model pembelajaran *Discovery Learning* membagikan motivasi serta arahan untuk peserta didik guna membuat hipotesis atau dugaan sementara. Adapun hal lainnya menurut Sibuea & dk (2019) model pembelajaran *Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang dapat melibatkan langsung kepada siswanya kedalam kegiatan belajar lewat sebuah argumen, siswa dapat berpendapat, berdiskusi, serta dapat membaca sendiri maupun mencoba sendiri, supaya peserta didik dapat melakukan pembelajaran secara mandiri.

Menurut Prastowo (2018) *Discovery Learning* adalah suatu serangkaian kegiatan ataupun aktivitas belajar yang dapat menuntut siswanya untuk dapat terlibat secara langsung dengan maksimal, seluruh keberhasilan para siswa untuk mencapai serta dapat menganalisis secara pengorganisasian, kritis, serta logis sampai mereka mendapatkan sebuah penemuannya yang baru, pengetahuan yang baru, karakter serta kemampuannya sehingga menghasilkan perubahan karakter kepada siswa.

2.2.2 Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Menurut Sinambela (2018) ada beberapa langkah-langkah untuk pelaksanaan pembelajaran *Discovery Learning* merupakan:

1. *Stimulation* (memberikan rangsangan) peserta didik diawal pembelajaran hanya diberikan suatu permasalahan kemudian peserta didik merasa bingung, setelah itu peserta didik memicu rasa keingintauannya untuk menyelidiki hal tersebut. Kemudian setelah itu guru hanya mengkomunikasikan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan, cara membaca, serta proses pembelajaran yang berkaitan dengan model *discovery*.
2. *Problem Statement* (mengidentifikasi masalah) guru memberikan giliran kepada

peserta didik untuk mencari tau kejadian-kejadian serta masalah yang berkaitan dengan bahan ajar, setelah mendapatkan kesimpulan maka salah satunya dapat dipilih serta dirumuskan ke dalam bentuk hipotesis.

3. *Data collection* (pengumpulan data) bertujuan untuk membuktikan terkait pernyataan yang ada, setelah itu siswa diberikan kesempatan untuk mengumpulkan informasi-informasi yang sama, membaca dari sumber belajar yang sama, mengamati objek yang berkaitan dengan permasalahannya, mewawancarai narasumber yang berhubungan dengan masalahnya, serta melakukan uji coba secara mandiri.
4. *Data Processing* (pengolah data), yaitu kegiatan mengelola data serta informasi-informasi yang sebelumnya sudah diketahui siswa. Semua informasi yang telah didapatkan diolah kembali untuk tingkat kepercayaan siswa.
5. *Verification* (pembuktian), kegiatan untuk mengkaji ulang serta membuktikan benar ataupun tidaknya pernyataan yang sebelumnya telah ada.
6. *Generalization* (menarik kesimpulan), kegiatan untuk menarik sebuah kesimpulan dari hasil informasi-informasi yang telah didapatinya.

2.2.2.1 Keunggulan Model *Discovery Learning*

Ada beberapa kelebihan dari setiap model pembelajaran, hal ini menjadikan suatu pertimbangan guru untuk memakai model pembelajaran tersebut. Kelebihan model *Discovery Learning* menurut Khofiyah & Santoso (2019, hlm. 62) yaitu minat siswa dan pembentukan konsep abstrak akan dicapai dengan melakukan pengalaman langsung dalam kegiatan pembelajaran, pembelajaran lebih realistis dan bermakna karena merupakan interaksi langsung antara siswa dan contoh-contoh praktis. Menurut Ratnawati (2018) model pembelajaran *Discovery Learning* memiliki beberapa kelebihan yakni:

- 1) Dapat mengarahkan peserta didik untuk meningkatkan kemampuan- kemampuan di dalam kegiatan pembelajaran peserta didik untuk memperoleh keberhasilan belajar.
- 2) Memiliki suatu pengetahuan yang sifatnya personal karena dapat memperkuat pengertian, ingatan serta mentransfer sehingga dapat diingat lebih lama dan dapat disimpan dalam jiwa siswa tersebut.

- 3) Peserta didik akan merasakan senang karena telah berhasil dalam menyelidiki suatu hal serta memperoleh pengetahuan yang baru dengan berhasil.
- 4) Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengembangkan kemampuannya dengan cepat sesuai dengan keterampilan-keterampilan yang dimilikinya.
- 5) Memotivasi dan menuntun siswa guna melakukan proses pembelajarannya sendiri sehingga menyebabkan peserta didik lebih giat dalam belajar.
- 6) Siswa mempunyai rasa percaya diri, karena telah berhasil mendapatkan apa yang telah ditemuinya serta rasa percaya diri untuk melakukan pekerjaannya secara berkelompok.
- 7) Model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang lebih cenderung dipusatkan kepada peserta didik tidak pada guru. Guru hanya sebagai fasilitator ataupun sebagai pembimbing.
- 8) Bisa meningkatkan keahlian serta kemampuan individu.

2.2.2.2 Kekurangan Model *Discovery Learning*

Menurut Roestiyah (2017) kekurangan *Discovery Learning* yaitu sebagai berikut:

- 1) Bagi peserta didik harus mempunyai kematangan serta kesiapan untuk menggunakan model pembelajaran *discovery* ini.
- 2) Jika jumlah siswa terlalu banyak maka penggunaan model pembelajaran *discovery* kurang efisien.
- 3) Model pembelajaran *discovery* akan terasa mengganggu jika guru dan siswa terbiasa menggunakan model konvensional.
- 4) Dengan menggunakan model pembelajaran *discovery* ini memunculkan tanggapan jika kegiatan pembelajaran ini hanya cenderung mementingkan proses pengertiannya saja, serta kurang memperhatikan suatu perkembangan, pembentukan karakter dan keterampilan siswa.
- 5) Model pembelajaran *discovery* ini mungkin tidak memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berfikir secara kreatif.

2.2.3 Dimensi Model *Discovery Learning*

Berikut adalah dimensi-dimensi utama dari *Discovery Learning* Menurut Roestiyah (2017): Model pembelajaran *Discovery Learning* adalah pendekatan di mana siswa diharapkan untuk menemukan prinsip-prinsip dan konsep-konsep baru melalui eksplorasi dan pengalaman langsung. Model ini mendorong siswa untuk belajar dengan cara aktif dan mandiri. Ada beberapa dimensi utama dalam model pembelajaran *Discovery Learning*:

1. Eksplorasi:
 - Aktivitas Eksplorasi: Siswa berinteraksi dengan objek atau situasi yang relevan untuk mempelajari konsep baru. Aktivitas ini bisa berupa percobaan, eksperimen, atau observasi.
 - Penemuan Sendiri: Melalui eksplorasi, siswa mencoba mencari tahu dan memahami konsep tanpa pengajaran langsung dari guru.
2. Masalah yang Menantang:
 - Permasalahan Autentik: Pembelajaran berpusat pada masalah atau tantangan yang relevan dengan dunia nyata dan memerlukan pemikiran kritis untuk menyelesaikannya.
 - Pengembangan Keterampilan Pemecahan Masalah: Siswa dilatih untuk merumuskan masalah, mengidentifikasi solusi, dan menerapkan konsep yang telah dipelajari.
3. Pembelajaran Aktif:
 - Keterlibatan Langsung: Siswa aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran melalui kegiatan praktis, eksperimen, dan interaksi.
 - Pengalaman Praktis: Kegiatan pembelajaran biasanya melibatkan pengalaman langsung yang memperdalam pemahaman konsep.
4. Konstruktivisme:
 - Pembangunan Pengetahuan: Pembelajaran didasarkan pada teori konstruktivisme, di mana siswa membangun pemahaman mereka sendiri melalui pengalaman dan refleksi.
 - Interaksi Sosial: Siswa sering kali berkolaborasi dalam kelompok untuk membangun pengetahuan secara kolektif.

5. Pembelajaran Berbasis Penyelidikan:
 - Pertanyaan dan Hipotesis: Siswa didorong untuk mengajukan pertanyaan, membuat hipotesis, dan melakukan penyelidikan untuk menemukan jawaban.
 - Eksperimen dan Penelitian: Aktivitas ini memungkinkan siswa untuk memperoleh informasi dan menguji teori.
6. Pembelajaran Mandiri:
 - Pengambilan Keputusan: Siswa memiliki kontrol lebih besar terhadap arah pembelajaran mereka, termasuk memilih topik atau metode eksplorasi.
 - Refleksi Pribadi: Siswa memikirkan dan mengevaluasi proses serta hasil pembelajaran mereka secara mandiri.
7. Umpan Balik dan Refleksi:
 - Evaluasi Proses: Siswa menerima umpan balik tentang hasil eksplorasi mereka dan merenungkan bagaimana mereka dapat memperbaiki pemahaman mereka.
 - Perbaikan Berkelanjutan: Refleksi membantu siswa memperbaiki pemahaman dan pendekatan mereka terhadap masalah yang dihadapi.
8. Kolaborasi:
 - Kerja Kelompok: Dalam beberapa kasus, Discovery Learning melibatkan kerja kelompok di mana siswa berbagi ide, diskusi, dan belajar dari perspektif teman mereka.
 - Pembelajaran Sosial: Interaksi dengan orang lain dapat memperkaya pengalaman pembelajaran dan memberikan berbagai sudut pandang.

2.3 Hakikat Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan Berpikir Kreatif adalah sebuah keterampilan diri seorang individu untuk memecahkan sebuah masalah dan solusi secara sederhana sesuai dengan hasil jalan pemikirannya sendiri sehingga membentuk sesuatu yang baru dan unik. Menurut Fadilah, A. (2019) mengemukakan bahwa Proses di mana seseorang mengembangkan pertanyaan atau pertanyaan untuk mendapatkan suatu jawaban yang alternatif adalah definisi dari sebuah kemampuan berpikir kreatif tersebut. Sedangkan menurut Elly's Mersina Mursidik, dkk (2015) menyebutkan bahwa kemampuan berpikir kreatif bisa dipahami sebagai kecakapan untuk membangun

hal-hal baru maupun kecakapan untuk menempatkan dan menggabungkan berbagai bahan yang bersumber dari pemikiran seseorang yang bisa dipahami, efektif, dan inovatif melalui berbagai macam aspek yang memengaruhi.

2.3.1. Indikator Berpikir Kreatif

Menurut Silver dalam Nichen Irma Cintia, dkk (2018) mengemukakan bahwa di dalam kemampuan berpikir kreatif ditemukan ada empat indikator yaitu:

1. *Fluency* (berpikir mulus) ialah kapasitas untuk memanifestasikan penuh gagasan.
2. *flexibilitas* ialah kapasitas untuk memanifestasikan gagasan-gagasan yang berbeda
3. *Orisinalitas* ialah kapasitas untuk memanifestasikan gagasan-gagasan baru maupun gagasan yang belum ada sebelumnya
4. *Elaboration* ialah kapasitas menumbuhkan maupun meluaskan gagasan untuk menghasilkan gagasan yang lebih detail atau lebih rinci

Menurut Moma dalam Astuti, dkk (2020) ciri-ciri setiap indikator yaitu:

Tabel 2.1
ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif

Indikator	Ciri-ciri
Kelancaran (<i>Fluency</i>)	Mengutarakan banyak masalah Memberikan beraneka ragam jawaban Menyediakan beberapa cara melakukan kerja dengan lebih banyak
Keluwesannya (<i>Flexibility</i>)	Menghasilkan banyak jawaban Melihat masalah dari sudut lain Menyajikan konsep dengan cara yang lain

Keaslian (<i>Originality</i>)	Memberikan ide-ide baru untuk mengatasi masalah melalui metode lain Membuat kombinasi yang tidak lazim
Elaborasi (<i>Elaboration</i>)	Membangun atau memperkaya ide Menambahkan, mengatur atau menguraikan gagasan

2.3.2 Faktor Pendorong dan Penghambat dalam Kreativitas

2.3.2.1 Faktor Pendorong Kreativitas

Menurut Utami Munandar dalam Ulfah Aulia (2018) mengemukakan bahwa faktor pendorong kreativitas yaitu sebagai berikut:

- a. melalui berkreativitas masing-masing individu mampu memanifestasikan dirinya dan itu merupakan kebutuhan pokok fase tertinggi dalam hidupnya
- b. Kreativitas ataupun berpikir kreatif ialah keterampilan buat mengamati berbagai ragam keterampilan ketika mengatasi suatu masalah. Bila seseorang tersebut sudah berada di fase tingkat kreativitas yang tinggi, maka orang tersebut mempunyai bermacam cara yang unik untuk menyelesaikan suatu masalah yang dihadapinya.
- c. Melakukan kegiatan kreativitas dengan kesibukan sendiri dapat memicu beragam faedah baik bagi diri pribadi maupun orang lain.
- d. Dengan berkreativitas mampu menjadikan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Karena dengan berkreativitas mampu menciptakan suatu karya yang unik dan tidak biasa sehingga itu menguntungkan dan bermanfaat bagi masyarakat maupun bagi banyak orang yang berminat, disisi lain keuntungannya dapat meningkatkan kualitas hidupnya.

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Hurlock (dalam Nurul Kartika Setiana. 2015) mengemukakan faktor pendorong kreativitas anak yakni:

- a. Sebuah waktu
- b. Waktu untuk menyendiri
- c. Mendorong anak-anak terlepas dari seberapa baik kinerja mereka mencapai standar orang dewasa
- d. Alat atau media dalam mencapai sebuah tujuan
- e. Merangsang lingkungan
- f. Hubungan antara anak dan orang tua tidak bersifat posesif
- g. Proses melatih anak
- h. Kesempatan buat menimba ilmu.

2.3.2.2 Faktor Penghambat Kreativitas

Shallcross dalam Ulfah Aulia (2018) mengemukakan bahwa Faktor Penghambat kreativitas sebagai berikut:

a. Kendala Historis

Kendala historis mengacu pada suatu periode dalam sejarah yang merupakan puncak keberhasilan kreatif seseorang dalam hidup, sebaliknya ada juga periode yang tidak membantu atau bahkan menghalang pertumbuhan kreativitas pribadi dan kelompok.

b. Kendala Biologis

Pada sudut pandang biologis (genetik), ada sebagian ahli menekankan bahwa kreativitas ialah sifat genetik, sementara para ahli yang lainnya berkeyakinan bahwa lingkungan yakni penentu utama. Perlu dinyatakan bahwa gen genetik berfungsi saat menetapkan batas kecerdasan, tetapi biasanya dalam kasus kecerdasan kreatif, pewaris lebih banyak dipergunakan menjadi alasan dari pada realitas.

c. Kendala Fisiologis

Seseorang dikatakan mendapati kendala fisiologis dikarenakan ada terjadinya kerusakan indra yang disebabkan oleh penyakit ataupun terjadinya kecelakaan. Bila salah satu seseorang memiliki kepastian fisik tersebut kemungkinan terjadinya penghambatan kreativitasnya tersebut.

d. Kendala Sosiologis

Lingkungan sosial memiliki pengaruh pada ekspresi kreativitas. Lingkungan sosial yakni bagian terbaik yang memastikan apakah kita dapat mewujudkan kapasitas kreatif kita dan mengekspresikan keunikan kita. Ekspresi kreatif melibatkan risiko pribadi. Biasanya seseorang menarik diri dari pernyataan pemikiran atau pendapat agar merasa diterima di lingkungan tersebut.

e. Kendala Psikologis

Sebagian besar kendala yang diangkat selama ini meliputi faktor eksternal. Kebanyakan dari mereka dipergunakan menjadi sebab untuk tidak kreatif. Bahkan, sebagian orang beranggapan bahwa faktor eksternal menghalangi untuk memiliki jalan meningkatkan kreativitasnya. Maka dari itu cara mengatasinya, kita tidak perlu mendengarkan hal-hal yang berbau negatif baik itu dari masyarakat maupun orang lain.

f. Kendala Diri sendiri

Kendala Diri Sendiri atau Kendala Internal yang mengacu dari kerutinan, pandangan terhadap orang lain, sedikitnya berusaha, serta malas. Menimbulkan tidak terbiasa untuk berpikir kreatif. Maka dari itu kendala internal dapat diatasi dengan melawan kebiasaan tersebut seperti melakukan kegiatan positif yang dapat mengasah kemampuan berpikir serta menambah wawasan tentang hal yang baru.

Selain itu Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad dalam Dwi Sika Nur Rohmah. (2017) menyatakan bahwa ada beberapa faktor penghambat kreativitas yaitu:

1. Malas untuk berpikir, bertindak, mencoba dan menjalankan sesuatu
2. spontan
3. Meremehkan buatan orang lain
4. Minder, pesimis, tidak percaya diri, dan jenuh
5. Kepuasan yang terlalu cepat terhadap sesuatu
6. Tak berani mengambil sebuah resiko
7. Tidak teratur
8. Tidak disiplin

2.3.2.3. Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif

Menurut Park & Seung (2008) kreativitas dapat menjadi karakteristik bawaan, tetapi juga dapat ditingkatkan melalui berbagai cara di dalam kelas. Oleh karena itu, guru harus memasukkan kegiatan yang mendorong munculnya kreativitas siswa. Hal tersebut sejalan dengan yang dinyatakan Davis (2012) bahwa untuk memperkuat pemikiran kreatif, guru bisa

- (a) menghasilkan banyak ide dan pemikiran tentang topik atau masalah;
- (b) melibatkan siswa dalam mengeksplorasi sudut pandang yang berbeda, lalu membentuk ulang atau menyerdehanakan ide;
- (c) meningkatkan keterbukaan pikiran dan toleransi untuk ide yang imajinatif dan menyenangkan; serta
- (d) memberi peluang kepada siswa untuk mengembangkan dan menggabungkan ide mereka.

Kemampuan berpikir kreatif dapat dikembangkan melalui pembelajaran di sekolah.

Menurut Santrock (2011), ada 5 langkah dalam berproses kreatif, yaitu

- (a) *preparation*, yaitu memberikan masalah yang menarik bagi siswa dan merangsang rasa ingin tahu siswa;
- (b) *incubation*, yaitu memberi waktu kepada siswa untuk memikirkan masalah tersebut dan membantu siswa untuk membuat koneksi yang tidak biasa dalam pemikiran mereka;
- (c) *insight*, yaitu saat semua potongan teka-taki terlihat hubungannya dan cocok;
- (d) *evaluation*, yaitu siswa menentukan ide mana yang memiliki nilai dan merupakan sesuatu yang baru: dan
- (e) *elaboration*, yaitu siswa mengelaborasi idenya, biasanya tahap ini membutuhkan waktu lebih lama

2.4. Pembelajaran IPA

IPA merupakan cabang ilmu yang mempelajari gejala alam sekitar beserta dengan isinya melalui pengamatan, observasi dan berbagai bentuk percobaan. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu yang mempelajari tentang peristiwa dan gejala-gejala yang terjadi di alam ini Rahmawati (2018). IPA adalah studi tentang alam dalam upaya untuk memahami dan menciptakan pengetahuan baru yang memberikan kekuatan prediksi dan aplikasi Awe & Bengel (2017).

Sains atau IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa IPA merupakan cabang ilmu yang mempelajari gejala-gejala alam dilingkungan sekitar melalui observasi, pengamatan dan percobaan langsung dengan memanfaatkan media dilingkungan sekitar sebagai sumber belajar. Pentingnya pembelajaran IPA di SD untuk membekali siswa agar mampu berpikir kritis, logis, kreatif dan mampu bekerjasama menurut Karina et al., (2017).

2.4.1 Tujuan IPA SD/MI

Tujuan pembelajaran IPA di SD/MI menurut Ariani (2020). adalah untuk menanamkan rasa ingin tahu dan sikap positif terhadap sains, teknologi dan masyarakat, mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan, mengembangkan gejala alam, sehingga siswa dapat berfikir kritis dan objektif

Sehingga dapat diketahui tujuan pembelajaran IPA di SD sangat kompleks, tidak hanya mengharuskan menguasai konten IPA saja, namun juga diharapkan siswa mampu memiliki sikap yang baik, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi serta mampu memecahkan berbagai masalah-masalah sederhana di lingkungan sekitar. Untuk mencapai tujuan tersebut, pembelajaran IPA di sekolah dasar hendaknya dilaksanakan dengan baik oleh guru dan bermakna bagi siswa. Pembelajaran yang diperoleh diharapkan mampu dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari oleh siswa itu sendiri. Dalam proses mengajar IPA, hendaknya guru mengemas

pembelajaran secara kreatif dan memanfaatkan media-media konkret yang terdapat di lingkungan siswa sebagai penyambung materi. Pembelajaran IPA di sekolah dasar dapat dikatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran yang telah ditentukan mampu tercapai berdasarkan hasil belajar siswa. Kenyataannya saat ini di beberapa sekolah hasil belajar IPA siswa SD masih banyak yang belum mencapai standar ketuntasan yang telah di tentukan.

2.4.2 Ruang Lingkup Pembelajaran IPA SD/MI

Ruang lingkup pembelajaran IPA di SD pada kurikulum 2013 disesuaikan dengan tingkat kebutuhan siswa dan peningkatan terhadap hasil belajar yang mengaku kepada aspek spiritual, sikap, pengetahuan dan keterampilan. Adapun ruang lingkup mata pembelajaran IPA di tingkat S berdasarkan keputusan dari Mendikbud (2014) adalah sebagai berikut :

Ruang lingkup materi pembelajaran IPA di SD mencakup tubuh dan panca indra. Tumbuhan dan hewan, sifat dan wujud benda-bena sekitar, alam semesta dan kenampakannya. Bentuk kuar tubuh hewan dan tumbuhan , daur hidup makhluk hidup, perkembangbiakan tanaman, wujud benda, gaya dan gerak, bentuk dan sumber *energy* dan *energy alternative*, rupa bumi dan pengetahuannya, lingkungan, alam semesta, dan sumber daya alam iklim dan cuaca, rangka dan organ tubuh manusia dan hewan, makanan, rantai makanan dan keseimbangan ekosistem, perkembangbiakan makhluk hidup, penyesuaian diri makhluk hidup pada lingkungan, kesehatan dan system pernafasan manusia, perubahan dan sifat benda, hantaran panas, listrik dan magnet, tata surya, ampuran dan larutan.

2.5 Penelitian yang Relevan

Penelitian terdahulu pernah dilakukan oleh peneliti lain sebagai mana tercantum didalam tabel 2.1 berikut :

Tabel 2.2
Penelitian yang relevan

No	Topik Penelitian	Diteliti Oleh	Variabel Penelitian	Alat Analisis	Hasil Penelitian
1.	Pengaruh model pembelajaran <i>Discovery Learning</i> Terhadap kemampuan berpikir kreatif pada mata pelajaran matematika siswa kelas iv di min 10 bandar lampung Tahun ajaran 2017/2018	Ulfah aulia (2023)	Pengaruh model pembelajaran <i>Discovery Learning (X)</i> terhadap kemampuan berpikir kreatif (Y)	-uji normalitas, --uji homogenitas dan -uji hipotesis	Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara proses kemampuan berpikir kreatif yang menggunakan model pembelajaran <i>Discovery Learning</i> dengan tanpa menggunakan model <i>Discovery Learning</i> . Dengan demikian penggunaan model pembelajaran <i>Discovery Learning</i> berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik siswa kelas IV di MIN 10 Bandar Lampung pada mata pelajaran Matematika
2.	Pengaruh model pembelajaran <i>Discovery</i>	Dyan Wulan Sari	Pengaruh model pembelajaran	Analisis data statistik uji ANOVA	Hasil penelitian yang menunjukkan bahwa siswa yang diajarkan dengan pembelajaran penggunaan

No	Topik Penelitian	Diteliti Oleh	Variabel Penelitian	Alat Analisis	Hasil Penelitian
	<p><i>Learning</i> terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa Kelas iv sdn 066050 medan</p>	<p>HS (2021)</p>	<p><i>Discovery Learning</i> (<i>X</i>) terhadap kemampuan berpikir kreatif (<i>Y</i>)</p>		<p>model pembelajaran <i>Discovery Learning</i> memperoleh nilai rerata yang lebih baik dari pada siswa yang diajarkan dengan penggunaan model pembelajaran ekspositori. Selain itu hasil analisis varians menunjukkan bahwa nilai signifikansi model pembelajaran sebesar 0,000. Karena nilai sig. 0,000 < 0,05 maka hasil uji hipotesis menolak H_0 atau menerima H_a dalam tarap alpha 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan pembelajaran penggunaan model <i>Discovery Learning</i> dan pembelajaran penggunaan model ekspositori.</p>

2.6. Kerangka Berpikir

Model pembelajaran kreatif merujuk pada pendekatan atau metode yang dirancang untuk merangsang kreativitas siswa dan mendorong mereka untuk berpikir secara inovatif. Tujuannya adalah untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan eksplorasi ide baru.

Model pembelajaran *Discovery Learning* adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan. Proses berpikir itu sendiri biasanya dilakukan melalui tanya jawab antara guru dan siswa.

Discovery Learning adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan pada eksplorasi dan penemuan pengetahuan secara mandiri oleh siswa. Konsep ini diusung oleh psikolog pendidikan seperti Jerome Bruner dan difokuskan pada pengembangan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah.

Kreativitas itu sendiri ditumbuhkan oleh otak kanan, yaitu bagian otak yang memiliki spesifikasi berfikir, mengolah data seputar perasaan, emosi, seni dan musik. Semua anak yang lahir di dunia ini mempunyai sisi kreativitas, tapi dalam kadaryang berbeda. Tinggi rendahnya kreativitas anak dipengaruhi oleh dua hal, yaitu faktor genetika bawaan dan faktor lingkungan.

Berpikir menurut Tilaar, (2012) merupakan suatu aspek dari eksistensi manusia. Kemampuan untuk mewujudkan eksistensinya itu ialah dengan jalan proses berpikir. Proses berpikir itu dapat berwujud di dalam dua bentuk, yaitu proses berpikir tingkat rendah dan proses berpikir tingkat tinggi. Salah satu proses berpikir tingkat tinggi adalah berpikir kreatif. Pada hakikatnya, pengertian berpikir kreatif berhubungan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada

Sedangkan menurut Rachmawati (2010) Berpikir diasumsikan secara umum sebagai proses kognitif yaitu suatu aktivitas mental yang lebih menekankan penalaran untuk memperoleh pengetahuan. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Kreativitas merupakan

kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh sukseksi, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara setiap tahap perkembangan

Discovery Learning adalah metode pembelajaran di mana siswa belajar melalui pengalaman langsung dan eksplorasi. Dalam konteks pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam), kerangka berpikir *Discovery Learning* dapat dirancang dengan langkah-langkah berikut:

1. Pengantar Masalah

Identifikasi Masalah: Mulailah dengan memperkenalkan masalah atau fenomena ilmiah yang relevan dengan topik IPA yang akan dipelajari. Misalnya, jika topiknya adalah ekosistem, ajukan pertanyaan seperti, "Apa yang terjadi jika ada perubahan mendadak dalam habitat hewan?"

Motivasi: Berikan konteks atau latar belakang yang menarik untuk memotivasi siswa. Anda bisa menggunakan video, gambar, atau eksperimen sederhana yang menstimulasi rasa ingin tahu mereka.

2. Eksplorasi

Pengumpulan Data: Ajak siswa untuk melakukan eksperimen atau observasi untuk mengumpulkan data. Misalnya, dalam topik siklus air, siswa bisa melakukan percobaan sederhana seperti mengamati penguapan dan kondensasi menggunakan cangkir dan plastik.

Pengalaman Langsung: Berikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan investigasi sendiri. Dalam IPA, ini bisa berarti mengeksplorasi berbagai jenis material, melakukan pengukuran, atau memanipulasi variabel dalam eksperimen.

3. Klasifikasi dan Analisis

Pengolahan Data: Arahkan siswa untuk menganalisis data yang mereka kumpulkan. Ini bisa melibatkan pengorganisasian data, membuat tabel atau grafik, dan mencari pola atau hubungan.

Diskusi: Fasilitasi diskusi kelompok untuk membandingkan temuan dan pendapat. Diskusi ini membantu siswa dalam memahami berbagai perspektif dan cara-cara berbeda dalam mengatasi masalah.

4. Penarikan Kesimpulan

Sintesis: Bantu siswa dalam menyimpulkan temuan mereka. Diskusikan bagaimana hasil eksperimen atau observasi mereka menjawab pertanyaan awal atau memecahkan masalah yang diajukan.

Refleksi: Minta siswa untuk merefleksikan proses belajar mereka. Tanya mereka apa yang mereka pelajari, tantangan apa yang mereka hadapi, dan bagaimana mereka mengatasi masalah tersebut.

5. Aplikasi

Pemecahan Masalah: Ajak siswa untuk menerapkan konsep-konsep yang telah mereka pelajari pada situasi atau masalah baru. Misalnya, jika mereka mempelajari ekosistem, mereka bisa merancang rencana untuk melestarikan lingkungan lokal.

Keterampilan Kritis: Dorong siswa untuk menggunakan keterampilan berpikir kritis dan kreatif dalam konteks nyata, seperti merancang eksperimen tambahan atau menyusun laporan ilmiah.

6. Penilaian

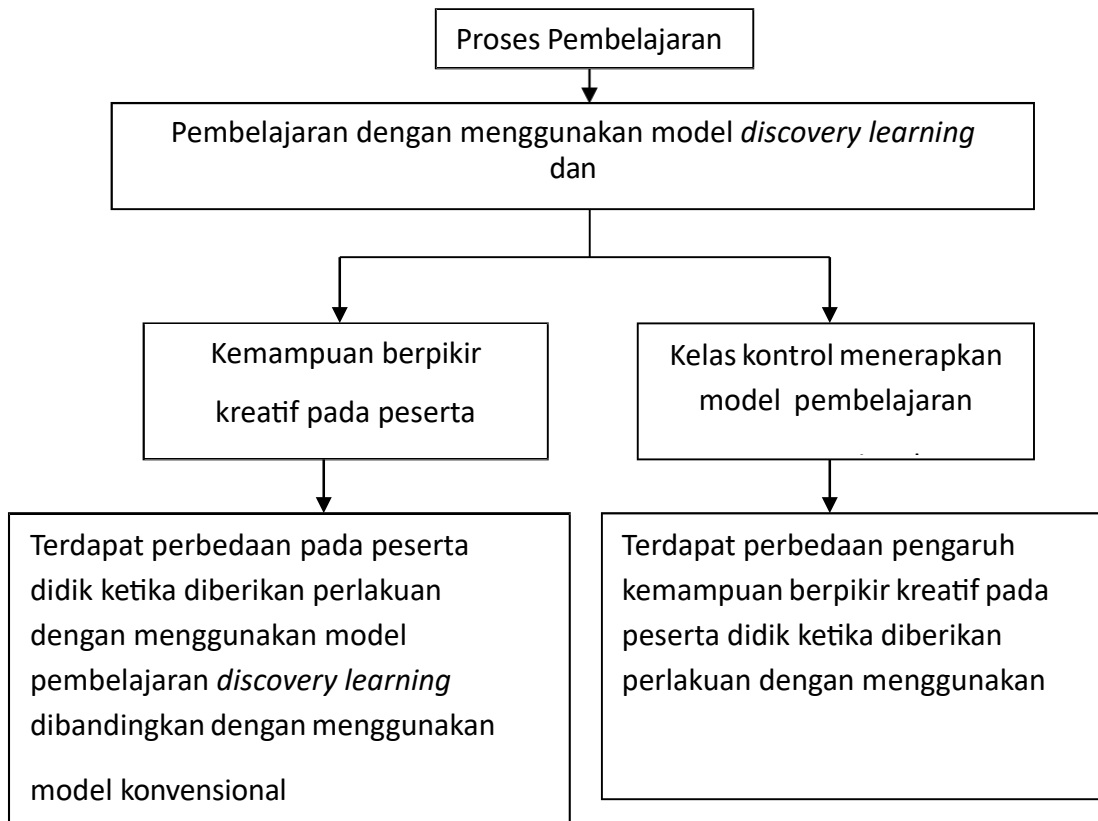
Evaluasi Proses dan Hasil: Lakukan penilaian terhadap proses dan hasil belajar siswa. Ini bisa berupa penilaian formatif seperti kuis, atau penilaian sumatif seperti proyek akhir.

Umpan Balik: Berikan umpan balik konstruktif yang membantu siswa memahami kekuatan dan area yang perlu diperbaiki.

7. Peningkatan

Tindak Lanjut: Rencanakan tindak lanjut atau kegiatan tambahan yang dapat memperdalam pemahaman siswa atau memperluas pembelajaran mereka. Misalnya, mengadakan kunjungan lapangan atau menghadirkan pembicara tamu yang relevan.

Dengan kerangka berpikir ini, Discovery Learning dalam pembelajaran IPA tidak hanya membantu siswa memahami konsep-konsep ilmiah secara mendalam, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah yang penting.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berfikir

Dari model pembelajaran yang terdapat di atas, penelitian ini dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*. Peserta didik dapat mulai mengembangkan cara belajarnya secara aktif, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis dalam mengembangkan pengetahuan.

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

3.1 Definisi Operasional

Menurut Sugiyono (2018) “Operasional adalah penentuan kontrak atau sifat yang akan dipelajari sehingga menjadi variabel yang dapat diukur”. Operasionalisasi penelitian adalah proses mengubah konsep-konsep abstrak menjadi variabel-variabel yang dapat diukur atau diamati dalam suatu penelitian. Ini penting agar konsep yang ingin diteliti bisa ditangkap dengan jelas dan sistematis dalam penelitian. Berikut adalah langkah-langkah operasionalisasi penelitian dalam konteks pendidikan, khususnya dalam pembelajaran IPA dengan pendekatan *Discovery Learning*

3.2 Metode dan Desain Penelitian

3.2.1 Metode penelitian

Dalam penelitian, metode dan desain penelitian sangat penting karena menentukan cara data akan dikumpulkan, dianalisis, dan diinterpretasikan. Berikut adalah penjelasan umum tentang metode dan desain penelitian dalam konteks penelitian tentang pembelajaran IPA dengan pendekatan *Discovery Learning* dengan Metode Kuantitatif Metode ini mengumpulkan dan menganalisis data numerik untuk menguji hipotesis atau teori.

3.2.2. Desain Penelitian

Eksperimen: Menguji efektivitas *Discovery Learning* dalam meningkatkan pemahaman IPA dengan menggunakan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelebihan: Objektif, memungkinkan generalisasi hasil, dan sering kali lebih mudah untuk diukur dan dianalisis secara statistik. Jenis penelitian ini adalah

Quasi Eksperimental Design yaitu jenis eksperimen yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Quasi exsperimental design mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel- variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Random terhadap subjek adalah baik subjek kelompok eksperimen maupun subjek kontrol telah ditentukan secara random. Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh *treatment* (perlakuan) tertentu.

Penelitian ini dilakukan di dua kelompok, kelas IV A sebagai kelas eksperimen dengan jumlah peserta didik 9 dan kelas IV B sebagai kelas kontrol dengan jumlah peserta didik 8 jadi keseluruhan dari peserta didik kelas IV A Dan B adalah 17 peserta didik.

Kelompok pertama yang digunakan sebagai kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dan kelompok kedua pada kelas kontrol diberikan perlakuan dengan menggunakan model konvensional. Rancangan penelitian di gambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1
Desain Penelitian Quasi Eksperimen Kuantitatif

Kelompok	Tes awal (<i>pretest</i>)	Perlakuan	Tes Akhir (<i>posttest</i>)
Eksperimen	0 ₁	X	0 ₃
Kontrol	0 ₂	-	0 ₄

Keterangan :

0₁ dan 0₂ : siswa sebelum diberi perlakuan

X : pembelajaran dengan model *Discovery Learning*

0₃ : siswa setelah diberi perlakuan model *Discovery Learning*

0₄ : siswa yang diberi perlakuan model konvensional.

3.3 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan Di SDN 1 Indralayang yang berada dikawasan di Kp johar desa indralayang kabupaten caringin Garut, seluruh siswa kelas IV kelompok A dan B pada mata pelajaran IPA pada tema 2 di semester ganjil Tahun Ajaran 2024/2025

Adapun waktu penelitian tertera pada jadwal penelitian di Tabel 3.3 sebagai berikut :

Tabel 3.2
Jadwal Dan Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Waktu Penelitian (2024/2025)				
		sept	Okt	Nov	Des	Jan
1	Observasi Penelitian					
2	Pengajuan Judul					
3	Bimbingan Usulan Penelitian					
4	Seminar Usulan Penelitian					
5	Bimbigan Skripsi					
6	Pengumpulan Data					
7	Pengolahan Data					
8	Sidang Skripsi					

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2018) “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : objek/subjek yang mempengaruhi kuantitatif dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV kelompok A dan Kelompok B di SDN 1 Indralayang yang berjumlah 17 siswa dengan distribusi kelas sebagai berikut:

Tabel 3.3
Distribusi Siswa Kelas IV SDN 1 Indralayang

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Siswa
		Laki – Laki	Perempuan	
1	IV A	5	4	9
2	IV B	5	3	8
Jumlah		10	7	17

Sumber : Tata Usaha SDN 1 Indralayang (2025)

Dari data sekolah yang diperoleh di atas, *SDN 1 Indralayang* terdapat dua kelas yaitu kelas IV kelompok A dan kelompok B . Pada kelas IV A terdapat 9 peserta didik, 5 siswa yang berjenis kelamin laki-laki dan 4 siswa yang berjenis kelamin perempuan. Selanjutnya untuk kelas IV kelompok B terdapat 8 siswa, 5 siswa berjenis kelamin laki-laki dan 3 siswa untuk berjenis kelamin perempuan.

Dari kedua data tersebut, jumlah keseluruhan pada kelas IV kelompok A dan kelompok B yang berjenis kelamin laki-laki sebanyak 10 siswa, kemudian 7 siswa berjenis kelamin perempuan. Apabila dari kedua data kelas IV kelompok A dan kelompok B dijadikan satu maka jumlah keseluruhan adalah 17 siswa.

3.3.2 Sampel

Menurut Sugiyono (2018) “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi”. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purpos* sampel yang dilakukan dengan cara mengambil subjek bukan didasarkan pada strata, random, atau daerah tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu. Berdasarkan teknik pengambilan sampel diperoleh sebanyak dua kelas yaitu :

- a. Kelompok A dengan jumlah 9 siswa, sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa *Discovery Learning*.
- b. Kelompok B dengan jumlah 8 siswa, sebagai kelas kontrol menggunakan model *konvensional*.

3.5 Teknik Pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang dilakukan peneliti adalah meliputi cara sebagai berikut :

1. Dokumentasi.

Dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel untuk mengetahui kondisi dari peserta didik dan guru di dalam kelas saat pembelajaran. Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data nilai peserta didik kelas IV, data-data keadaan sekolah dan peserta didik, serta untuk mengambil gambar atau foto sebagai bukti penelitian.

2. Wawancara

Wawancara adalah suatu komunikasi yang dilakukan secara langsung antara yang diwawancarai dan yang mewawancarai. Pelaksanaan wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini mengambil sumber dari seorang guru. Wawancara dilakukan untuk memudahkan seseorang dalam mendapatkan sumber informasi yang jelas untuk memenuhi kebutuhan dalam penelitian, seperti untuk mengetahui penggunaan metode pembelajaran dan lain-lain yang

sering dilakukan di kelas.

Tehnik wawancara yang digunakan adalah mewawancarai guru pada mata pelajaran IPA Di SDN 1 Indralayang, Tujuan dilakukannya wawancara untuk mengetahui sejauh mana penggunaan model pembelajaran dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA

3.6 Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2018) Tes atau kuisisioner yang dirancang untuk mengukur pemahaman siswa tentang konsep-konsep IPA. Ini bisa berupa tes pilihan ganda, soal isian, atau soal esai.

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan penulis dalam mengumpulkan data agar lebih mudah di olah dalam melakukan hal yang diamati. Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes (tes kemampuan berpikir kreatif) pada peserta didik dalam pembelajaran matematika.

Instrument penelitian kemampuan berpikir kreatif menggunakan tes uraian dengan jenis soal berdasarkan indikator kemampuan berpikir kreatif pada tema 2 selalu berhemat energi. Tes tersebut dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam pembelajaran matematika.

Sebelum peneliti membuat soal tes kemampuan berpikir kreatif, terlebih dahulu peneliti membuat kisi-kisi tes kemampuan berpikir kreatif berdasarkan indikator. Kisi-kisi tersebut adalah:

Tabel 3.4
Kisi-kisi Soal Uji Coba
Tes Kemampuan Berpikir Kreatif IPA

Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif	Kompetensi Dasar	Indikator	No Soal
Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Menurut Torrance: 1. Berpikir Lancar (<i>Fluency</i>) Menjawab soal lebih dari satu Jawaban 2. Berpikir Luwes (<i>Flexibility</i>) Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang Berbeda 3. Berpikir Original (<i>Originality</i>) Menggunakan	3.5 Mengidentifikasi berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif (angin, air, matahari, panas bumi, bahan bakar organik, dan nuklir) dalam kehidupan sehari-hari. 4.5 Menyajikan laporan hasil pengamatan dan penelusuran informasi tentang berbagai perubahan bentuk energi.	1. Jumlah Ide 2. Variasi Ide	1,2,3,
		1. Kemampuan Beradaptasi 2. Penggunaan Berbagai Perspektif:	4,5,6,7
		1. Ide Baru 2. Pendekatan Baru	8,9,10

<p>cara yang berbeda dari yang Biasanya</p> <p>4. Berpikir Merinci</p> <p>(Elaborate)</p> <p>Mengembangkan jawaban secara detail</p>		<p>1. pengembangan Ide</p> <p>2. Kompleksitas dan Detail</p>	<p>11,12,13,14,15</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--------------------------------------------------------------	-----------------------

Nilai kemampuan berpikir kreatif IPA peserta didik diperoleh dari penskoran terhadap jawaban peserta didik pada setiap butir soal. Kriteria penskoran yang digunakan dapat dilihat pada tabel 3.4 berikut:

Tabel 3.5
Kriteria Penskoran Kemampuan Berpikir Kreatif IPA

Indikator	Respon Peserta Didik Terhadap Soal Atau Masalah	Skor
Kelancaran (fluency)	Tidak memberikan jawaban	0
	Memberikan sebuah ide yang tidak relevan dengan pemecahan masalah	1
	Memberikan sebuah ide yang relevan tetapi penyelesaiannya salah	2
	Memberikan lebih dari satu ide yang relevan tetapi jawabannya masih salah	3
	Memeberikan lebih dari satu ide yang relevan dan penyelesaiannya benar dan jelas	4

Keluwesan (<i>flexisibility</i>)	Tidak memberikan jawaban	0
	Memberikan jawaban hanya satu cara dan memberikan jawaban yang salah	1
	Memberikan jawaban dengan satu cara, proses dan perhitungan dan hasilnya benar	2
	Memberikan jawaban lebih dari satu cara (beragam) tetapi hasilnya ada yang salah karena terdapat kekeliruan dalam proses perhitungan	3
	Memberikan jawaban lebih dari satu cara (beragam), proses perhitungan dan hasilnya benar	4
Keaslian (<i>originality</i>)	Tidak memberikan jawaban	0
	Memberi jawaban dengan caranya sendiri tetapi tidak dapat dipahami	1
	Memberi jawaban dengan caranya sendiri, proses perhitungan sudah terarah tetapi tidak selesai	2
	Memberikan jawaban dengan caranya sendiri tetapi terdapat kekeliruan dalam proses perhitungan sehingga hasilnya salah	3
	Memberi jawaban dengan caranya sendiri, proses perhitungan dan hasilnya benar	4
Elaborasi (<i>Elaboration</i>)	Tidak memberikan jawaban	0
	Terdapat kesalahan dalam jawaban dan tidak disertai perincian	1
	Terdapat kesalahan dalam jawaban tapi disertai perincian yang kurang detail	2
	Terdapat kesalahan dalam jawaban tetapi disertai perincian yang rinci	3
	Memberi jawaban yang benar dan rinci	4

Skor memiliki skala 0-4, masih berupa skor mentah. Skor mentah yang diperoleh tersebut ditransformasikan menjadi nilai dengan skala 0-10 dengan menggunakan aturan sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{total score}}{\text{total nilai max}} \times 10$$

3.7 Teknik Pengolahan Data

Menurut Sugiyono (2018) Teknik pengolahan data adalah proses yang digunakan untuk mengorganisasi, menganalisis, dan menyajikan data yang telah dikumpulkan selama penelitian. Tujuan utamanya adalah untuk menyimpulkan informasi yang berguna dan relevan, serta membuat keputusan berdasarkan data tersebut. Berikut adalah beberapa teknik pengolahan data yang umum digunakan, khususnya dalam konteks penelitian tentang pembelajaran IPA dengan pendekatan *Discovery Learning*:

1. Deskripsi Statistik

Menggunakan statistik deskriptif untuk memberikan gambaran umum tentang data. Ini mencakup ukuran pemusatan (*mean, median, modus*) dan ukuran penyebaran (standar deviasi, rentang).

2. Uji Statistik

a. Uji Validitas

Uji validitas Menurut Gozali (2018) adalah suatu instrumen pengukuran dikatakan valid jika instrumen dapat mengukur sesuatu yang hendak diukur. Sebagaimana yang dikatakan oleh scarvia B. Anderson dalam bukunya "*A tes is valid it measure what it purpose to measure*" (sebuah tes dikatakan valid apabila tes tersebut mengukur apa yang hendak diukur). Tujuan validitas adalah mengetahui sejauh mana ketetapan dan kecermatan suatu instrumen pengukuran dalam melakukan fungsi ukurannya dan agar data yang diperoleh bisa relevan atau sesuai dengan tujuan diadakannya pengukuran tersebut. Pengujian validitas

instrumen terbagi menjadi dua, yaitu pengujian validitas isi (*Content Validity*) dan pengujian validitas konstruk (*Construct validity*).

b. Pengujian Validitas Isi (*Content Validity*)

Menurut Menurut Gozali (2018) Untuk instrument yang berbentuk tes, pengujian validitas isi dapat dilakukan dengan membandingkan antara instrumen yang dibuat dengan kisi-kisi tersebut. Pada setiap instrumen baik tes maupun nontes terdapat butir-butir pertanyaan atau pernyataan. Untuk menguji validitas butir-butir instrumen lebih lanjut, maka setelah dikonsultasikan dengan ahli selanjutnya di uji cobakan dan dihitung dengan metode SPSS versi 20 Dimana r adalah koefisien korelasi Pearson dan db adalah derajat bebas.

Keputusan pengujian validitas instrumen dengan menggunakan taraf signifikansi 5% adalah sebagai berikut:

- a. Item instrumen dikatakan valid jika t_{hitung} lebih besar atau sama dengan $t_{0,05}$; maka item instrumen tersebut dapat digunakan.
- b. Item instrumen dikatakan tidak valid jika t_{hitung} lebih kecil dari $t_{0,05}$; maka item instrumen tersebut tidak dapat digunakan.

a. Pengujian validitas konstruk (*Construct validity*)

Untuk menguji validitas konstruk, dapat dihunukan pendapat dari ahli (*Judgment Expert*), dalam hal ini setelah instrument dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli. Setelah pengujian konstruk dari ahli berdasarkan pengalaman empiris dilapangan selanjutnya melakukan uji instrumen yang akan diuji cobakan pada sampel dari mana populasi diambil. Jumlah anggota sampel yang digunakan sekitar 17 orang, setelah data diuji cobakan maka pengujian validitas konstruksi dilakukan dengan analisis faktor. Uji validitas menggunakan rumus korelasi *product moment* sebagai berikut

Rumus korelasi product momen ini ada dua macam, yaitu:

1. Korelasi product moment dengan rumus simpangan (*deviasi*).
2. Korelasi Product moment dengan rumus angka kasar. Korelasi product

moment dengan rumus simpangan (deviasi) $r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum x^2)(\sum y^2)}}$

Dalam hal ini :

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan Y.

x = deviasi dari mean untuk nilai variabel

y = deviasi dari mean untuk nilai variabel Y

$\sum xy$ = jumlah perkalian antara nilai X dan Y

x^2 = Kuadrat dari nilai x

y^2 = Kuadrat dari nilai y

Adapun kriteria untuk validitas butir soal

Tabel 3.6.
Validitas Butir Soal

Nilai	Keterangan
0,81 – 1,00	sangat tinggi
0,61 – 0,80	tinggi
0,41 – 0,60	sedang
0,21 – 0,40	rendah
0,00– 0,20	sangat rendah

c. Uji Reliabilitas

Kata reliabilitas dalam bahasa Indonesia diambil dari kata *reliability* dalam bahasa Inggris, berasal dari kata asal reliabel yang artinya dapat dipercaya. Jadi reliabilitas merujuk pada konsistensi instrumen yang tidak akan berubah dari waktu ke waktu. Rumus yang dapat digunakan untuk menghitung reliabilitas adalah dengan menggunakan SPSS 20.

Tinggi rendahnya reliabilitas dinyatakan oleh suatu nilai yang disebut koefisien reliabilitas, berkisaran antara 0-1. Koefisien reliabilitas dilambangkan r_x dengan x adalah adalah index kasus yang dicari. Pengujian reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach's*.

3. Uji Tingkat Kesukaran

Menurut Gozali (2018) Tingkat kesukaran atau taraf kesukaran suatu butir soal menunjukkan apakah butir soal tersebut tergolong mudah, sedang, atau sukar. Besarnya indeks kesukaran antara 0,00 sampai dengan 1,0. Indeks kesukaran ini menunjukkan taraf kesukaran soal. Soal dengan indeks kesukaran 0,0 menunjukkan bahwa soal itu terlalu sulit, sebaliknya indeks 1,0 menunjukkan bahwa soal itu terlalu mudah. Untuk mengetahui tingkat kesukaran butir soal digunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{B}{JS}$$

Ket : P = Indeks kesukaran

B = Banyaknya siswa yang menjawab soal dengan betul

JS = Jumlah seluruh siswa peserta tes

Penafsiran kriteria atas tingkat kesukaran butir tes yang umum digunakan yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.7
Interpretasi Tingkat Kesukaran Butir Tes

Besar Indeks Kesukaran Item	Interpretasi
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,70 – 100	Mudah

Soal-soal yang baik atau memadai adalah soal-soal yang masuk kedalam kategori cukup atau sedang yaitu soal-soal yang mempunyai indeks kesukaran antara $0,30 < P \leq 0,70$. Pada penelitian ini, tingkat kesukaran butir tes yang peneliti gunakan adalah soal yang memiliki interpretasi tingkat kesukaran cukup (sedang).

4. Analisis Data

- **Uji Prasyarat**

- **Uji Normalitas**

Uji normalitas data Menurut Gozali (2018) dilakukan untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Uji kenormalan yang digunakan peneliti adalah uji Shapiro Wilk. Uji Shapiro Wilk adalah sebuah metode atau rumus perhitungan sebaran data yang dibuat oleh shapiro dan wilk. Metode shapiro wilk adalah metode uji normalitas yang efektif dan valid digunakan untuk sampel berjumlah kecil. Rumus Uji Shapiro Wilk dengan SPSS versi 20 sebagai berikut :

1. Untuk menghitung nilai W, menggunakan tabel Shapiro-Wilk dan interpolasi.
2. Jika nilai Sig. Uji Shapiro-Wilk lebih besar dari 0,05, data tersebut normal.
3. Jika nilainya di bawah 0,05, data tersebut menyimpang secara signifikan dari distribusi normal.

Dengan Hipotesis :

H₀ : sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H₁ : sampel tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal

- **Uji Homogenitas**

Uji homogenitas Menurut Gozali (2018) adalah pengujian yang digunakan untuk menguji apakah sampel-sampel tersebut berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Dalam bahasa statistik, uji ini digunakan untuk mengetahui apakah populasi penelitian mempunyai variansi yang sama atau tidak. Dalam penelitian ini uji homogenitas yang digunakan adalah Uji Barlet dengan SPSS versi 20.

Hipotesis statistiknya:

H_0 : \neq : Tidak terdapat perbedaan antara varians 1 dan varians 2 (data bersifat homogen)

H_1 : $=$: Terdapat perbedaan antara varians 1 dan varians 2 (data tidak homogen)

Adapun kriteria pengujiannya adalah:

1. Jika $H_0 \leq H_1$ maka diterima, yang berarti data bersifat homogen.
2. Jika $H_0 \leq H_1$ maka ditolak, yang berarti data tidak homogen.

o Uji Hipotesis

Untuk pengujian hipotesis dilakukan dengan membandingkan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji satu pihak (uji t-test sampel berkorelasi) sebagai berikut:

1) Hipotesis Statistik

H_0 : $=$: Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif pada mata pelajaran IPA di kelas SDN 1 Indralayang.

H_1 : \neq : Terdapat pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif pada mata pelajaran IPA di kelas SDN 1 Indralayang.

2) Taraf Signifikasi $\alpha = 0,05$

3.8 Prosedur Penelitian

Penelitian ini diawali dengan melakukan observasi di SDN 1 Indralayang kelas IV berjumlah dua kelompok A dan kelompok B yang akan dijadikan tempat untuk penelitian. Penelitian yang akan dilaksanakan sebagai berikut:

1. Menyusun instrumen tes akhir berdasarkan kisi-kisi.
2. Melakukan observasi pengamatan data nilai harian siswa SDN 1 Indralayang kelas IV.
3. Melakukan analisis untuk menentukan kelas yang akan dijadikan kelas kontrol dan kelas eksperimen.
4. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran untuk materi dan soal yang sama yang membedakan hanya model pembelajarannya.
5. Memberikan perlakuan pada kelas eksperimen dengan model pembelajaran *Discovery Learning* dan kelas kontrol dengan model konvensional yang telah biasa guru terapkan di kelas.
6. Melaksanakan tes akhir untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif siswa setelah diberi perlakuan.
7. Menganalisis data tes akhir dan melakukan perbandingan.
8. Menyusun hasil dan laporan penelitian.

BAB IV

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Analisis Hasil Uji Instrumen

Pada penelitian ini, uji coba instrumen telah dilakukan diSDN 1 Indralayang. Instrumen dalam penelitian ini adalah tes kemampuan berpikir kreatif IPA peserta didik. Penelitian ini menggunakan dua kelas sebagai sampel yaitu kelas IV A 9 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B 8 peserta didik sebagai kelas kontrol. Sebelum instrumen disajikan, terlebih dahulu dilakukannya analisis hasil uji coba instrument. Data hasil uji coba instrument dijelaskan sebagai berikut:

4.1.1 Uji Validitas

1. Validitas isi

Validitas instrument tes pada penelitian ini menggunakan validitas isi. Uji validitas ini dilakukan dengan menggunakan daftar *checklist* oleh kedua validator. Instrument yang telah divalidasikan kepada validator. Pengujian validasi ini disesuaikan dengan kisi-kisi yang sesuai dengan indikator pembelajaran. Berdasarkan uji validitas isi di beberapa item pernyataan agar bahasa pada item lebih di perhalus untuk mengetahui alam data pengambilan tes kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik.

2. Validitas Konstruk

Setelah melakukan validitas isi, untuk menganalisis validitas 15 butir soal dengan hasil uji coba lapangan untuk validitas butir soal dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.1
Hasil Uji Validitas Instrumen

Item Soal	R _{Hitung}	R _{Tabel}	Kesimpulan
1	0,534	0.532	valid
2	0,621	0.533	valid
3	0,552	0.534	valid
4	0,587	0.535	valid
5	0,572	0.536	valid
6	0,595	0.537	valid
7	0,584	0.538	valid
8	0,540	0.539	valid
9	0,536	0.540	valid
10	0,579	0.541	valid
11	0,572	0.542	valid
12	0,496	0.543	valid
13	0,808	0.544	valid
14	0,586	0.545	valid
15	0,566	0.546	valid

Sumber : Pengolahan data (2025)

Data hasil validitas instrument tes yang terangkum pada tabel di atas menunjukkan bahwa r_{hitung} untuk $n=15$ dan taraf signifikansi 0,05 adalah 0.546. Pada pengambilan keputusan alat ukur dikatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka item pertanyaan 1-15 dinyatakan valid.

4.1.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi dari instrument sebagai alat ukur, sehingga hasil pengukuran dapat dipercaya. Berdasarkan hasil uji reliabilitas dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach*.

Berdasarkan uji reliabilitas dalam penelitian ini diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas

Hasil Uji Reliabilitas	Hasil	Interpretasi
0,667	>0,05	Reliabel

Sumber : Pengolahan data (2025)

Berdasarkan perhitungan uji reliabilitas soal yang valid maka diperoleh nilai sebesar 0,667. Berdasarkan *output reliability* statistik diperoleh nilai *cronbach alpha* sebesar $0,667 > 0,05$ (alpha) maka keputusannya alat ukur dikatakan reliabel.

4.1.3 Uji Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran dilakukan untuk mengetahui taraf kesukaran atau tingkat kesulitan dari masing-masing item instrument tes yang di uji cobakan, apakah terdapat soal yang dikategorikan sukar, sedang dan mudah. Adapun hasil analisis tingkat kesukaran item soal dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.3

Hasil Uji Tingkat Kesukaran Butir Soal

No	p	ket
1	2,67	sukar
2	2,73	sukar
3	2,67	sukar
4	2,60	sukar
5	2,73	sukar
6	2,67	sukar
7	2,93	sukar
8	2,87	sukar
9	3,07	sedang
10	3,13	sedang

11	2,80	sukar
12	2,87	sukar
13	2,60	sukar
14	3,00	sedang
15	3,00	sedang

Sumber: Pengolahan data (2025)

Dari hasil tingkat kesukaran butir tes soal terdapat 15 butir soal yang di uji cobakan, Berdasarkan hasil analisis tingkat kesukaran uji coba tes, maka di peroleh 4 butir soal dengan perhitungan tingkat kesukaran sedang dan 11 soal dengan tingkat kesukaran sukar.

4.2 Hasil Uji Prasyarat

4.2.1 Uji *Normalize Gain*

Uji *normalize gain* dari hasil pretes kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

Tabel 4.4
Hasil Uji *Normalize Gain* kelas Eksperimen dan kelas Kontrol

	<i>Kelas Kontrol</i>	Statistic	Std. Error
<i>NGain_persent Eksperimen</i>	<i>Mean</i>	56.5672	8.96831
	<i>95% Confidence Interval Lower Bound for Mean</i>	31.8862	
	<i>Upper Bound</i>	73.2482	
	<i>5% Trimmed Mean</i>	53.4697	
	<i>Median</i>	64.7059	
	<i>Variance</i>	723.876	
	<i>Std. Deviation</i>	26.90494	
	<i>Minimum</i>	6.67	
	<i>Maximum</i>	82.22	
	<i>Range</i>	75.56	

	<i>Interquartile Range</i>	41.01	
	<i>Skewness</i>	-1.111	.717
	<i>Kurtosis</i>	-.053	1.400
	<i>Mean</i>	33.4615	8.40518
	<i>95% Confidence Interval Lower Bound for Mean</i>	13.5864	
	<i>Upper Bound</i>	53.3366	
	<i>5% Trimmed Mean</i>	34.7328	
	<i>Median</i>	39.7335	
	<i>Variance</i>	565.177	
<i>Kontrol</i>	<i>Std. Deviation</i>	23.77344	
	<i>Minimum</i>	-18.18	
	<i>Maximum</i>	62.22	
	<i>Range</i>	80.40	
	<i>Interquartile Range</i>	19.49	
	<i>Skewness</i>	-1.571	.752
	<i>Kurtosis</i>	3.524	1.481

Sumber : Pengolahan data (2025)

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-Gain score diatas, menunjukkan bahwa nilai rata-rata n-gain score untuk kelas eksperimen adalah sebesar 56.5672 atau sebesar 56,5% termasuk dalam kategori Cukup efektif. Dengan nilai N-gain *Score* minimal 6,67 % dan maksimal 82% sedangkan rata-rata N-gain score untuk kelas control (metode *Konfensional Learning*) adalah sebesar 33.4615 atau 33,4% dan termasuk dalam ketegori tidak efektif. Dengan nilai N-Gain Minimal -18% dan maksimal 62%.

Dengan demikian, maka dapat disimpulkanm bahwa penggunaan metode Discovery Learning Cukup efektif namun bisa diguunakan untuk meningkatkan hasil belajar dalam mata pelasjarn IPA Tema 2 materi Memahami berbagai bentuk energi dan cara penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari pada tahun 2025 di SDN 1 Indralayang.

4.2.2 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan pada data variabel terikat yaitu kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik. Uji kenormalan data menggunakan uji *Lilliefors* terhadap tes kemampuan berpikir kreatif IPA peserta didik yang dilakukan dengan masing-masing kelompok yaitu kelompok eksperimen kelas IV A dan kelompok kontrol kelas IV B. Perhitungan Uji normalitas data kemampuan berpikir kreatif matematis peserta didik pada masing-masing kelas IV di SDN 1 Indralayang adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5
Hasil Uji Normalitas Pretes dan Posttest Kelas Eksperimen

Tests of Normality eksperimen

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.272	9	.053	.854	9	.083
Posttest	.251	9	.106	.890	9	.198

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber : Pengolahan data (2025)

Berdasarkan table output diatas diketahui nilai Df (derajat Kebebasan) untuk Pre-test adalah 9 dan post-test adalah 9. Untuk mendekteksi kenormalan data dalam penelitian ini bisa dikatakan sudah tepat menggunakan Teknik Shapiro-Wilk. Karena semple kurang dari 50 jumlahnya.

Kemudian dari output tersebut diketahui nilai sig. untuk Pre-test sebesar 0,083 dan nilai sig. untuk post-test sebesar 0,198. Karena nilai sig. untuk kedua kelompok tersebut $> 0,05$, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas Shapiro-Wilk diatas, dapat disimpulkan data hasil belajar siswa untuk pre-test dan post-test adalah berdistribusi Normal.

Tabel 4.6
Hasil Uji Normalitas Peretest dan Posttes Kelas Kontrol

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.215	8	.200*	.905	8	.320
Posttest	.153	8	.200*	.955	8	.758

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber : Pengolahan data (2025)

Berdasarkan table output diatas diketahui nilai Df (derajat Kebebasan) untuk Pre-test adalah 8 dan post-test adalah 8. Untuk mendekteksi kenormalan data dalam penelitian ini bisa dikatakan sudah tepat menggunakan Teknik Shapiro-Wilk. Karena semple kurang dari 50 jumlahnya.

Kemudian dari output tersebut diketahui nilai sig. untuk Pre-test sebesar 0,320 dan nilai sig. untuk post-test sebesar 0,758. Karena nilai sig. untuk kedua kelompok tersebut $> 0,05$, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas Shapiro-Wilk diatas, dapat disimpulkan data hasil belajar siswa untuk pre-test dan post-test adalah berdistribusi Normal.

4.2.3 Uji Homogenitas

Uji homogenitas atau uji kesamaan dua variansi ini bertujuan untuk melihat apakah kedua sampel mempunyai varian yang homogen atau tidak. Peneliti menggunakan uji homogenitas menggunakan uji *Bartlett*. Berikut ini adalah tabel hasil perhitungan uji homogenitas pretes kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 4.7
Uji Homogenitas Pretes Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variances

Pretest IPA

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.454	1	15	.138

Sumber : Pengolahan data (2025)

Hasil uji homogenitas pretest di peroleh f hitung sebesar 0,138 dengan F tabel 3.01 berdasarkan taraf signifikansi = 0,05. Berdasarkan hasil perhitungan terlihat bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa uji kesamaan dua varian bersifat homogen.

Tabel 4.8
Uji Homogenitas Postes Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variances

Posttest IPA

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.351	1	15	.087

Sumber : Pengolahan data (2025)

Hasil uji homogenitas postes di peroleh f hitung sebesar 0,087 dengan f tabel 4.54 berdasarkan taraf signifikansi = 0,05. Berdasarkan hasil perhitungan terlihat bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa uji kesamaan dua varian bersifat homogen.

4.3 Hasil Uji Hipotesis (Uji – T)

Teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian setelah uji prasyarat, yakni dengan melakukan uji kesamaan dari kedua rata-rata dengan menggunakan Uji T yang dilakukan dengan membandingkan antara peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* di dalam pembelajaran IPA. Peneliti menggunakan uji satu pihak (uji t-test sampel berkorelasi) hipotesis yang akan di uji kesamaan dua rata-rata pada kelas eksperimen dengan hipotesis penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 4.9
Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar	Kelompok A	9	82.444	6.7289	2.2430
	Kelompok B	8	64.125	12.5861	4.4499

Sumber : Pengolahan data (2025)

$H_0 \neq H_1$ HI: Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif pada mata pelajaran IPA di kelas IV SDN 1 Indralayang

$H_0 = H_1$ HI : Terdapat pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif pada mata pelajaran IPA di kelas IV SDN 1 Indralayang

Berdasarkan uji normalitas dan uji homogenitas yang telah dilakukan menunjukkan bahwa data bersifat normal dan homogen, untuk selanjutnya data harus dianalisis untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan dari penggunaan

model pembelajaran *discovery learning* dengan model pembelajaran konvensional atau model pembelajaran yang berpusat kepada guru. Dari hasil tes peserta didik diperoleh t_{hitung} sebesar 8,371 dan t_{tabel} sebesar 2.004 pada taraf signifikansi $= 0,05$. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang artinya H_0 ditolak dan H_1 di terima yang menandakan bahwa kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* lebih baik dibandingkan model pembelajaran konvensional atau model yang berpusat kepada guru.

Tabel 4.10
Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
Hasil Belajar	Equal variances assumed	3.351	.087	3.807	15	.002	18.3194	4.8121	8.0627	28.5762
	Equal variances not assumed			3.676	10.420	.004	18.3194	4.9832	7.2766	29.3623

Sumber : Pengolahan data (2025)

Berdasarkan Output Diatas diketahui Nilai Sig Levene's test for equality of variance adalah sebesar $0,087 > 0,05$ maka dapat diartikan bahwa varians data antara

kelompok A dan kelompok B adalah homogen atau sama. Sehingga penafsiran table output independent sampel test.

Berdasarkan table output independent sample test pada bagian “equal variances assumed” diketahui nilai Sig. (2-Tailed) sebesar $0,02 < 0,05$, maka Sebagian besar pengambilan keputusan dalam uji independent sample t test dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan (nyata) antara rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok A dengan kelompok B.

Didapatkan juga hasil uji hipotesis dengan program *spss versi 20* dengan $t_{Hitung} (3,807) \geq (2,313) t_{Tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga diperoleh model pembelajaran *discovery learning* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif pada mata pelajaran IPA siswa di SDN 1 Indralayang tahun ajaran 2024/2025.

4.4 Pembahasan Hasil Analisis Data

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil uji hipotesis dengan program *spss versi 20* Pada pembelajaran yang dilakukan peneliti di kelas eksperimen diterapkan dengan model *discovery learning*, yang dimana dalam pembelajarannya melatih peserta didik untuk lebih aktif dalam mencari informasi sendiri dengan permasalahan yang telah diberikan oleh guru sehingga mata pelajaran yang dilakukan akan lebih efektif dan efisien.

Pada kelas kontrol dilakukannya pembelajaran dengan peserta didik yang hanya berpusat kepada guru dan guru hanya memberi tugas pada peserta didik untuk mencatat materi pelajaran dan pemberian soal latihan. Hipotesis dalam penelitian ini yaitu metode pembelajaran *discovery learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif pada tema 2 Memahami berbagai bentuk energi dan cara penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari . Untuk mengetahuinya benar atau tidaknya suatu hipotesis tersebut dapat dilakukannya dengan uji T.

Penelitian ini mempunyai dua variabel yang menjadi objek penelitian, yaitu variabel bebas (Model pembelajaran *Discovery Learning*) dan variabel terikat

(kemampuan berpikir kreatif). Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Indralayang sebagai populasi dan sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah pada kelas IV kelompok A sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 9 dan kelas IV Kelompok B sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa 8. Pelaksanaan penelitian dilakukan selama satu bulan, dengan jumlah pertemuan sebanyak 12 kali pertemuan. Pertemuan di kelas eksperimen dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dan dalam pembelajaran digunakan 2 kali pertemuan untuk pretes dan postes dan di kelas kontrol juga dilakukan 6 kali pertemuan dengan menggunakan model pembelajaran yang berpusat kepada guru dan dalam pembelajaran digunakan 2 kali pertemuan untuk pretes dan postes. Kemudian untuk pretes dilakukan pada awal pertemuan dan postes diakhir pertemuan. Soal tes tersebut adalah instrumen yang sudah diuji validitas, reliabilitas, dan tingkat kesukarannya. Berikut ini adalah tabel kemampuan berpikir kreatif kelas IV A dan kelas IV B.

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan SPSS Versi 20 maka Hal tersebut menunjukkan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 56,5672 dan kelas kontrol sebesar 33,4615 dengan normalisasi gain pada kelas eksperimen sebesar 6,67 dan -18,18 pada kelas kontrol. Dengan demikian interpretasinya tergolong tinggi.

Pada perlakuan dalam uji normalitas tes kelompok Eksperimen diperoleh untuk Pre-test sebesar 0,083 dan nilai sig. untuk post-test sebesar 0,198. Karena nilai sig. untuk kedua kelompok tersebut $> 0,05$, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas Shapiro-Wilk diatas, dapat disimpulkan data hasil belajar siswa untuk pre-test dan post-test adalah berdistribusi Normal.

Kemudian dari output Kelompok Kontrol diketahui nilai sig. untuk Pre-test sebesar 0,320 dan nilai sig. untuk post-test sebesar 0,758. Karena nilai sig. untuk kedua kelompok tersebut $> 0,05$, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas Shapiro-Wilk diatas, dapat disimpulkan data hasil belajar siswa untuk pre-test dan post-test adalah berdistribusi Normal.

Hasil uji homogenitas pretest untuk kedua kelompok di peroleh f_{hitung} sebesar 0,138 dengan F_{tabel} 3.01 berdasarkan taraf signifikansi = 0,05. Berdasarkan hasil perhitungan terlihat bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa uji kesamaan dua varian bersifat homogen.

Sedangkan Hasil uji homogenitas posttes di peroleh f_{hitung} sebesar 0,087 dengan f_{tabel} 4,541 berdasarkan taraf signifikansi = 0,05. Berdasarkan hasil perhitungan terlihat bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$. Atau $0,087 < 4,541$, Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa uji kesamaan dua varian bersifat homogen.

Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas maka peneliti melakukan uji hipotesis. Dari diperoleh t_{hitung} sebesar 3.807 dan t_{tabel} sebesar pada taraf signifikansi = 0,05. kemudian Nilai T_{hitung} nya di benarkan bahwa dengan $t_{hitung} (3,807) \geq (2,313) t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga diperoleh model pembelajaran *discovery learning* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif pada mata pelajaran IPA siswa di SDN 1 Indralayang tahun ajaran 2024/2025.

Pengaruh yang signifikan oleh model pembelajaran *discovery learning* dalam penelitian ini setidaknya dapat membuktikan teori-teori yang menjelaskan model *discovery learning* yang telah diuraikan dalam pembelajaran sebelumnya. Tingginya kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki oleh peserta didik pada mata pelajaran IPA melalui model *discovery learning* memiliki suatu kelebihan untuk membuat peserta didik lebih terlihat berani dalam mengungkapkan gagasan, dapat membangkitkan semangat peserta didik dalam pembelajaran, pembelajaran lebih melibatkan peserta didik, dan dapat memotivasi belajar peserta didik. Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning* peserta didik mampu menyelesaikan permasalahan yang ada dengan hasil penemuannya sendiri, dengan demikian hasil yang diperolehnya akan selalu diingatnya. Dari hasil pemaparan diatas terdapat perbedaaan rata-rata pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang dimana dalam penggunaan sebuah model pembelajaran *discovery learning* sangat berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik mata pelajaran IPA.

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN 1 Indralayang, bahwa adanya sebuah pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* pada mata pelajaran IPA tema 2 selalu berhemat energi di kelas IV A. Dengan adanya model pembelajaran *Discovery Learning* peserta didik akan lebih belajar secara aktif dan kreatif apabila dibandingkan dengan pembelajaran yang dimana peserta didiknya hanya berpusat kepada guru. Berdasarkan analisis uji perbandingan rata-rata pada tahap akhir menggunakan Uji T diperoleh t_{hitung} sebesar 3,807 dan t_{tabel} sebesar 2,313 pada taraf signifikan $\alpha = 5\%$, maka $t_{hitung} 3,807 > 2,313 t_{tabel}$ dengan demikian H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif pada mata pelajaran IPA tema 2 selalu Hemat energi di kelas 4 (empat) kelompok A dan kelompok B di SDN 1 Indralayang

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan maka peneliti dapat memberikan Rekomendasi sebagai masukan sebagai berikut:

1. Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* harus benar-benar memilih materi yang dimana materi tersebut benar-benar materi yang akan menjadikan anak untuk belajar lebih aktif, dalam pembelajaran bisa dengan menggunakan media gambar untuk melakukan pemberian sebuah rangsangan kepada pesera didik sehingga dalam proses pembelajaran IPA menjadi pelajaran yang menyenangkan dan rasa ingin tahu yang tinggi.
2. Lembaga pendidikan kementerian agama khususnya pada sekolah SDN 1 Indralayang dapat menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* untuk melatih peserta didik dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis di SDN 1 Indralayang.

3. Bagi guru agar dapat memperhatikan dalam kemampuan berpikir kreatif IPA pada peserta didik, apakah peserta didik memiliki kemampuan berpikir kreatif yang sesuai dengan indikator sehingga kemampuan berpikir kreatif memiliki tingkatan yang tinggi atau rendah. Apabila peserta didik memiliki kemampuan berpikir kreatif yang kurang sebaiknya guru harus memberikan treatment terlebih dahulu sebelum memulainya proses pembelajaran yang akan terjadi secara langsung.
4. Para siswa agar lebih bersemangat mengikuti pembelajaran IPA untuk mencapai lebih meningkatkan kemampuan hasil belajar pada berpikir yang maksimal dengan menyelesaikan masalah sendiri dan menjadikan matematika menjadi pelajaran yang menyenangkan.
5. Bagi pembaca, penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* perlu dikembangkan agar pembelajaran dapat jauh lebih menyenangkan, dan lebih memotivasi untuk peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, D. (2020). “*Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Discovery Learning Pada Materi Kalor di SMP*”. Skripsi (Internet), (<https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/12089/>)
- Astuti, D., dkk. (2020). *Analisis Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah Pontianak*. Prodi pendidikan sosiologi, PIPS, FKIP Untan Pontianak. 1-7. Bandung : CV. Jejak
- Damayanti, D. (2019). *Peningkatan Hasil Belajar Tema Kegemaranku Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning*. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda), 2(1), 16-20.
- Daryanto, D. (2009). *Panduan proses pembelajaran kreatif dan inovatif*. In Jakarta: Publisher
- Davis, G. A. 2012. *Anak Berbakat & Pendidikan Keberbakatan*. (Terjemahan Ati Cahayani).
- Donni Junni Priansa. (2017). *Perilaku Konsumen dalam Bisnis Kontemporer*. Bandung: Alfabeta
- Dr. Andi Prastowo, S. P. I. M. P. I. (2018). *Sumber belajar dan pusat sumber belajar: Teori dan Aplikasinya di Sekolah/Madrasah*. Kencana.
- Dyan Wulan Sari HS (2021) *Pengaruh model pembelajaran discovery learning terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa Kelas iv sdn 066050 medan*
- Elly’s Mersina Mursidik, dkk. (2015). *Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Memecahkan Masalah Matematika Open-Ended Ditinjau Dari Tingkat Kemampuan Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar*. Journal Pedagogia. Volume 4.
- Fadilah, I., & ST, K. (2019). *Identifikasi Sikap Rasa Ingin Tahu Peserta didik Terhadap Pembelajaran Fisika Di Man 1 Batanghari*. Sukma: Jurnal Pendidikan.

- Ghozali, Imam. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hosnan. (2019). *Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas XII IPS 2 SMA Negeri 13 Palembang*. Jurnal Profit, 2-3
- Khofiyah, H. N., & Santoso, A. (2019). *Pengaruh model discovery learning berbantuan media benda nyata terhadap kemampuan berpikir kritis dan pemahaman konsep IPA*. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan.
- Paramita, A.A.E. 2020. *Model Discovery Learning Berbasis Outdoor Study terhadap Hasil Belajar IPA*. Jurnal Pendidikan 2. 3(2): 175-190.
- Ratnawati, S. (2018). *Peningkatan Sikap Kerjasama pada Materi Klasifikasi Materi dan Perubahannya Melalui Discovery Learning dengan Sistem Agen Penemuisiswa Kelas VIIIB SMP Negeri 11 Madiun Tahun Pelajaran 2016/2017*. Wahana Kreativitas Pendidik, 1(1).
- Roestiyah. (2012) *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta. Rineka Cipta
- Roestiyah (2017) Sa'diyah, A., & Dwikurnaningsih, Y. (2019). *Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning*. Jurnal Penelitian & Artikel Pendidikan, 11(1), 55–66.
- Sibuea & dk (2019) Santrock, John W. 2011. *Perkembangan Anak Edisi 7 jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Scottsdale: Great Potential Press. (Buku asli diterbitkan tahun 2006).
- Sinambela. (2018). *Manajemen Sumber Daya Manusia: Membangun Tim Kerja Yang Solid Untuk Meningkatkan Kinerja*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Silver. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Siswa Perspektif Ilmu Pendidikan*.
- Shallcross. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV di MIN 10 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018*. Bandar Lampung:

Universitas Islam Negeri Raden Intan.

Sugiyono, (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. ISBN 978-602-289-533-6.

Tilaar, H. A. R. (2012). *Pengembangan Kreativitas dan Entrepreneurship*. In Jakarta: PT Kompas Media Nusantara

Ulfah aulia (2023)*Pengaruh model pembelajaran discovery learning Terhadap kemampuan berpikir kreatif pada mata pelajaran matematika siswa kelas iv di min 10 bandar lampung Tahun ajaran 2017/2018*

Utami Munandar. (2018). *Mengembangkan Bakat Dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Pt. Grasindo.

Lampiran 1

A. Sejarah Berdirinya SDN 1 Indralayang

B. Visi dan Misi SDN 1 Indralayang

1. Visi MIN SDN 1 Indralayang
2. Misi SDN 1 Indralayang

yaitu sebagai berikut :

C. Keadaan Guru dan Tata Usaha Tahun Pelajaran 2024/2025

No	Status	Jumlah
1	Guru Olahraga (PNS)	1
2	Guru Agama (PNS)	2

3	Guru Kelas (PNS)	2
4	Guru PPPK	3
5	Guru Honorer	2
Jumlah		10

Sumber : Dokumentasi SDN 1 Indralayang Tahun Ajaran 2024/2025

Lampiran 2

DAFTAR NAMA SAMPEL SDN 1 INDRALAYANG

No	Kelas Eksperimen (IV A)	Kelas Kontrol (IV B)
	Model <i>Discovery Learning</i>	Model Konvensional
1.	Ai nurhasanah	Akbar Abdul Rizki
2.	Andikha Pratama	Ayu Cantika
3.	Angga Putra Lesmana	Citra Arumi
4.	Dian Handiko	Galga Anggara
5.	Hilda almukaromah	Gibran Putra Riyadi
6.	Intan Permata Hakiki	Rahma Raini
7.	Lutfi Bainatul Haq	Rika maulani
8.	Zahra Zivana	Riko Abdul Fauzan
9.	Zia Andini	

Lampiran 3

Daftar Nama Dan Nilai Pesdik Untuk Uji Coba Instrumen Tes Kelas IV B Di SDN 3 Indralayang

No	Nama	Nilai
1	Abdzar Abdul Mulki	50
2	Ahmad Sopandi	64
3	Bunga Sriwahyuni	40
4	Cinta Nurjanah	34
5	Citra Laela Sari	45
6	Dian Lutfita	60
7	Jajang	55
8	Khansa Tiara Puti	78
9	Lulu Fitriani	67
10	Mikha Aulia Dewi	70
11	Muhammad Alvian Gihifari	78
12	Sinta Malika	65
13	Wahidin	52
14	Zian Bratayudha	60

Lampiran 4

Daftar Nilai Peserta Didik Di Kelas IV Eksperimen Di SDN 1 Indralayang

No	Nama	Nilai
1	Ai nurhasanah	70
2	Andikha Pratama	65
3	Angga Putra Lesmana	67
4	Dian Handiko	57
5	Hilda almukaromah	78
6	Intan Permata Hakiki	70
7	Lutfi Bainatul Haq	72
8	Zahra Zivana	60
9	Zia Andini	67

Lampiran 5

Daftar Nilai Peserta Didik Di Kelas IV Kontrol Di SDN 1 Indralayang

No	Nama	Nilai
1	Akbar Abdul Rizki	51
2	Ayu Cantika	50
3	Citra Arumi	43
4	Galga Anggara	47
5	Gibran Putra Riyadi	52
6	Rahma Raini	56
7	Rika maulani	45
8	Riko Abdul Fauzan	60

Lampiran 6

Descriptives

	Kelas Kontrol	Statistic	Std. Error
NGain_persent	Mean	52.5672	8.96831
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	31.8862
		Upper Bound	73.2482
	5% Trimmed Mean	53.4697	
	Median	64.7059	
	Variance	723.876	
	Eksperimen Std. Deviation	26.90494	
	Minimum	6.67	
	Maximum	82.22	
	Range	75.56	
	Interquartile Range	41.01	
	Skewness	-1.111	.717
	Kurtosis	-.053	1.400
	Kontrol	Mean	33.4615
Lower Bound		13.5864	

95% Confidence Interval for Mean			
	Upper Bound	53.3366	
5% Trimmed Mean		34.7328	
Median		39.7335	
Variance		565.177	
Std. Deviation		23.77344	
Minimum		-18.18	
Maximum		62.22	
Range		80.40	
Interquartile Range		19.49	
Skewness		-1.571	.752
Kurtosis		3.524	1.481

Tests of Normality eksperimen

Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.

Pretest	.272	9	.053	.854	9	.083
Posttest	.251	9	.106	.890	9	.198

a. Lilliefors Significance Correction

Tests of Normality Kontrol

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.215	8	.200*	.905	8	.320
Posttest	.153	8	.200*	.955	8	.758

*. This is a lower bound of the true significance.

b. Lilliefors Significance Correction

Sumber : Pengolahan data (2025)

Test of Homogeneity of Variances

Pretest IPA

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.454	1	15	.138

Test of Homogeneity of Variances

Posttest IPA

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.351	1	15	.087

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar	Kelompok A	9	82.444	6.7289	2.2430
	Kelompok B	8	64.125	12.5861	4.4499

Independent Samples Test

Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Differen ce	Std. Error Differe nce	95% Confidence Interval of the Difference	

									Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	3.351	.087	3.807	15	.02	18.3194	4.8121	8.0627	28.5762
	Equal variances not assumed			3.676	10.420	.004	18.3194	4.9832	7.2766	29.3623

Lampiran 7

SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SD Negeri 1 Indralyang

Mata Pelajaran : IPA

Kelas/Program : IV / SD

Semester : 2 (dua)

Standar Kompetensi : 8. Memahami berbagai bentuk energi dan cara penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Pengalaman Belajar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/ Alat
				Jenis Tagihan	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
8.1 Mendeskripsikan energi panas dan bunyi yang terdapat di lingkungan sekitar serta sifat-sifatnya	Energi dan penggunaannya A. Energi Panas B. Energi Bunyi C. Alternatif	<ul style="list-style-type: none"> o Menyebutkan contoh energi panas o Menyebutkan contoh sumber energi panas o Menyebutkan contoh energi Bunyi 	<ul style="list-style-type: none"> o Menyebutkan contoh sumber energi panas. Memahami sifat-sifat energi panas dan perpindahan energi panas serta Menunjukkan hasil percobaan adanya perpindahan panas. o Menyebutkan contoh sumber energi bunyi. Memahami sifat-sifat energi bunyi dan perpindahan energi bunyi serta Menunjukkan hasil 	Tugas kelompok	Laporan dan unjuk kerja		2 x 35 menit	Sumber: Buku SAINS SD Kelas IV Alat : Susu bubuk, gelas, air panas, air dingin, sendok, mangkok

		<ul style="list-style-type: none"> o Menyebutkan contoh sumber energi Bunyi o Menyebutkan contoh energi Alternatif o Menyebutkan contoh sumber energi Alternatif <ul style="list-style-type: none"> o 	<ul style="list-style-type: none"> percobaan adanya energi bunyi o Menyebutka n contoh sumber energi alternatif. Memahami sifat-sifat alternatif dan perpindahan energi alternatif serta Menunjukka n hasil percobaan adanya energi alternatif 					
❖ Karakter siswa yang diharapkan : Rasa ingin tahu , Kreatif, Kerja sama, percaya diri, disiplin, tekun.								

Garut , April 2025

Mengetahui Kepala Sekolah

Diketahui Wali Kelas IV

Guru yang Mengajar

Udin S.Pd

Tarmana, S.Pd. SD

Andri hidayatull

Lampiran 8

Kisi-Kisi Soal Uji Coba Tes Kemampuan Berpikir Kreatif

Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif	Sub Indikator Materi Energi dan penggunaannya	Soal Kemampuan Berpikir Kreatif
<p>Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Menurut Torrance:</p> <p>1. Berpikir Lancar (<i>Fluency</i>) Menjawab soal lebih dari satu Jawaban</p> <p>2. Berpikir Luwes (<i>Flexibility</i>) Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang Berbeda</p> <p>3. Berpikir Original (<i>Originality</i>) Menggunakan cara yang berbeda dari yang</p>	<p>1. Jumlah Ide</p> <p>2. Variasi Ide</p> <p>1. Kemampuan Beradaptasi</p> <p>2. Penggunaan Berbagai Perspektif:</p> <p>1. Ide Baru</p> <p>2. Pendekatan Baru</p> <p>1. pengembangan Ide</p>	<p>1. Sebutkan Contoh pemanfaatan energi listrik di sekolah!</p> <p>2. Mengapa Saat menancapkan steker pada stopkontak, tangan harus dalam keadaan Kering!</p> <p>3. Apa saja Kewajiban kita dalam menggunakan kertas!</p> <p>4. Made mendengarkan radio di rumah. Apa Perubahan energi yang terjadi saat Made menyalakan radio?</p> <p>5. Berikan Contoh pemanfaatan energi listrik di rumah adalah</p> <p>6. Sumber energi seperti minyak bumi dan listrik bisa bermanfaat bagi kehidupan manusia jika digunakan dengan?</p> <p>7. Peralatan yang memanfaatkan energi listrik untuk bisa digunakan dinamakan peralatan ?</p>

<p>Biasanya</p> <p>4. Berpikir Merinci (<i>Elaborate</i>)</p> <p>Mengembangkan jawaban secara detail</p>	<p>2. Kompleksitas dan Detail</p>	<p>8. Memasang lampu hemat energi di rumah adalah salah satu cara untuk menghemat energi?</p> <p>9. Ketika menyalakan televisi maka terjadi perubahan energi listrik menjadi energi ?</p> <p>10. Contoh perbuatan yang mencerminkan sikap berhemat energi minyak bumi!</p> <p>11. Apa akibat dari sumber daya energi dari alam yang terus-terusan digunakan?</p> <p>12. Untuk apa energi digunakan oleh manusia?</p>
		<p>13. Energi listrik dapat berubah menjadi energi gerak, peristiwa itu terjadi para peralatan seperti apa?</p>
		<p>14. Danu melihat para petani yang yang mengeringkan padinya di tanah lapang. Para petani tersebut memanfaatkan energi dari matahari berupa energi apa?</p>
		<p>15. Mengapa Mematikan peralatan elektronik ketika tidak digunakan adalah contoh bentuk sikap Hemat energi ?</p>

Kunci Jawaban Soal Uji Coba Tes Kemampuan Berpikir

Kreatif

1. - Lampu. Di sekolah, listrik berguna sebagai sumber energi untuk menyalakan lampu.

- Bel Sekolah. Listrik juga digunakan untuk mengoperasikan bel sekolah, mengingatkan Anda untuk istirahat dan mulai belajar. ...

- Menggunakan Komputer.

2. Dapat mengurangi risiko potensial yang terkait dengan kelembaban dan menjaga keamanan selama proses pemasangan stopkontak

3. wajib menggunakan kertas dengan hemat. - wajib menjaga lingkungan dengan mengurangi penggunaan kertas. - tidak membuang kertas dengan sembarangan

4. Energi listrik menjadi bunyi

5. - Menyalakan lampu

- Menyalakan kipas angin

- Menyalakan televisi

- Menyalakan radio

6. Minyak bumi dan listrik bisa bermanfaat bagi kehidupan manusia jika digunakan dengan bijak dan ramah lingkungan

7. Peralatan yang memanfaatkan energi listrik untuk bisa digunakan dinamakan peralatan listrik.

8. memasang lampu hemat energi di rumah adalah salah satu cara untuk menghemat energi

9. Saat menyalakan televisi, terjadi perubahan energi listrik menjadi energi cahaya dan suar

10. - Mengurangi pemakaian kendaraan bermotor untuk kegiatan yang tidak perlu

– Mengutamakan jalan kaki ketika berpergian dekat

– Berpergian bersama dalam satu kendaraan

– Mengutamakan transportasi umum untuk bepergian

– Menggunakan bahan bakar alternatif seperti biogas dan biodiesel

11. Memanfaatkan sumber energi tidak boleh berlebihan karena sumber energi itu akan habis. Selain itu, pemanfaatan energi yang berlebihan juga dapat merusak lingkungan. Pemanasan global dan polusi udara yang kita alami saat ini disebabkan penggunaan kendaraan, mesin, dan listrik

12. Untuk melakukan berbagai aktivitas, seperti bergerak, berpikir, belajar, dan bekerja
13. Kipas angin, blender, mesin cuci, dan sepeda listrik
14. energi panas dan energi cahaya.
15. Mematikan peralatan elektronik saat tidak digunakan merupakan contoh sikap hemat energi karena dapat mengurangi konsumsi daya listrik

Soal Uji Coba Tes Kemampuan Berpikir Kreatif

Nama :

Kelas :

Petunjuk mengerjakan soal tes kemampuan berpikir kreatif matematis

1. Berdo'a terlebih dahulu
2. dikumpulkan sebelum mengerjakan soal-soal dibawah ini
3. Teliti kembali jawaban sebelum
4. Tanyakan pada guru apabila terdapat soal yang kurang dipahami
5. Jujurlah pada tes kemampuan diri sendiri/jangan menyontek

Soal uraian !

1. Sebutkan Contoh pemanfaatan energi listrik di sekolah!
2. Mengapa Saat menancapkan steker pada stopkontak, tangan harus dalam keadaan Kering!
3. Apa saja Kewajiban kita dalam menggunakan kertas!
4. Made mendengarkan radio di rumah.Apa Perubahan energi yang terjadi saat Made menyalakan radio?
5. Berikan Contoh pemanfaatan energi listrik di rumah adalah
6. Sumber energi seperti minyak bumi dan listrik bisa bermanfaat bagi kehidupan manusia jika digunakan dengan?
7. Peralatan yang memanfaatkan energi listrik untuk bisa digunakan dinamakan peralatan ?
8. Memasang lampu hemat energi di rumah adalah salah satu cara untuk menghemat energi?
9. Ketika menyalakan televisi maka terjadi perubahan energi listrik menjadi energi ?

10. Contoh perbuatan yang mencerminkan sikap berhemat energi minyak bumi!
11. Apa akibat dari sumber daya energi dari alam yang terus-terusan digunakan?
12. Untuk apa energi digunakan oleh manusia?
13. Energi listrik dapat berubah menjadi energi gerak, peristiwa itu terjadi pada peralatan seperti apa?
14. Danu melihat para petani yang sedang mengeringkan padinya di tanah lapang. Para petani tersebut memanfaatkan energi dari matahari berupa energi apa?
15. Mengapa Mematikan peralatan elektronik ketika tidak digunakan adalah contoh bentuk sikap Hemat energi ?

*SELAMAT MENGERJAKAN**



VALIDASI INSTRUMEN

(Soal Tes Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada
Tema 2 Energi dan penggunaannya)



Nama : Andri Hidayatulloh

NPM : 23843003

Jurusan : PGSD (Pendidikan Guru Sekolah dasar)

INSTITUT PENDIDIKAN GARUT
FAKULTAS BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
PROGRAM STUDI PGSD
2025

KEMENTERIAN AGAMA

INSTITUT PENDIDIKAN GARUT
FAKULTAS BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
PROGRAM STUDI PGSD

Jl. Terusan Pahlawan No.32, RW.01, Sukagalih, Kec. Tarogong Kidul, Kabupaten Garut, Jawa Barat 44151

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Udin S.Pd.

Bidang keilmuan : Pendidikan Guru Sekolah dasar (PGSD)

Menyatakan bahwa saya telah memberikan kritik dan saran pada instrument (terlampir) yang disusun oleh:

Nama : Andri Hidayatulloh

NPM : 23843003

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah dasar (PGSD)

Harapan saya kritik dan saran yang saya berikan dapat berguna untuk Menyempurnakan laporan tugas akhir mahasiswa yang bersangkutan.

Caringin, Februari 2025

Udin S.Pd.

LEMBAR PENILAIAN VALIDASI

Soal Berpikir Kreatif Pada Tema 2 energi dan Penggunaanya Materi energi panas, Bunyi dan alternatif

Petunjuk :

1. Pilihlah satu jawaban dengan cara memberi tanda *Check List* pada kolom penilaian yang sesuai.

Aspek yang di uji		Penilaian				
No.	Materi	STS	TS	R	S	SS
1.	Soal yang dikembangkan sesuai dengan standar kompetensi dasar					
2.	Butir soal yang dikembangkan sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD)					
3.	Butir soal yang dikembangkan sesuai dengan Indikator					
4.	Kesesuaian soal dengan materi pembelajaran					
5.	Butiran soal dapat mengukur kemampuan siswa (hasil belajar kognitif)					
6.	Butiran soal menggunakan bahasa yang komunikatif, mudah dipahami, dan tidak menimbulkan penafsiran ganda					

7.	Butiran soal menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia					
8.	Bahasa yang digunakan dalam butir soal sesuai dengan taraf berpikir siswa					
9.	Kesesuaian butir soal dengan karakteristik kemampuan berpikir matematis					
10.	Kesesuaian soal dengan kisi-kisi					

Keterangan penilaian:

SS =

Sangat Sesuai (5 point)

S = Sesuai (4 point)

R = Ragu (3 point)

TS = Tidak Sesuai (2 point)

STS = Sangat Tidak Sesuai (1 point)

Caringin,
Februari 2024

Mengetahui,

Validator Instrumen
Penelitian

LEMBAR PENILAIAN VALIDASI

**Soal Berpikir Kreatif Pada Tema 2 energi dan
Penggunaanya Materi energi panas, Bunyi dan
alternatif**

Petunjuk :

1. Pilihlah satu jawaban dengan cara memberi tanda *Check List* pada kolom penilaian yang sesuai.

Aspek yang di uji		Penilaian				
No.	Materi	STS	TS	R	S	SS
1.	Soal yang dikembangkan sesuai dengan standar kompetensi dasar					
2.	Butir soal yang dikembangkan sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD)					
3.	Butir soal yang dikembangkan sesuai dengan Indikator					
4.	Kesesuaian soal dengan materi pembelajaran					
5.	Butiran soal dapat mengukur kemampuan siswa (hasil belajar kognitif)					
6.	Butiran soal menggunakan bahasa yang komunikatif, mudah dipahami, dan tidak menimbulkan penafsiran ganda					

7.	Butiran soal menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia					
8.	Bahasa yang digunakan dalam butir soal sesuai dengan taraf berpikir siswa					
9.	Kesesuaian butir soal dengan karakteristik kemampuan berpikir kreatif					
10.	Kesesuaian soal dengan kisi-kisi					

Keterangan penilaian:

SS=Sangat Sesuai (5 point)

S = Sesuai (4 point)

R = Ragu (3 point)

TS = Tidak Sesuai (2 point)

STS = Sangat Tidak Sesuai (1 point)

Caringin,
Februari 2024

Mengetahui,
Validator Instrumen
Penelitian

LEMBAR VALIDASI

A. Petunjuk

1. Berilah tanda cek (\checkmark) dalam kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat Bapak/Ibu.
2. Sebagai pedoman anda untuk mengisi kolom-kolom validasi ini, bahasa soal, dan kesimpulan perlu untuk dipertimbangkan hal-hal berikut:
 - a. Validasi isi
 - 1) Kesesuaian soal dengan indikator berpikir kreatif sesuai dengan sub tema yang diambil.
 - 2) Kejelasan petunjuk pengerjaan soal.
 - 3) Kejelasan maksud soal.
 - 4) Kemungkinan soal dapat diselesaikan.
 - b. Bahasa dan penulisan soal
 - 1) Kesesuaian bahasa yang digunakan pada soal dengan kaidah bahasa Indonesia.
 - 2) Kalimat soal tidak mengandung arti ganda.
 - 3) Rumusan soal kalimat komunikatif, menggunakan bahasa yang sederhana bagi siswa, mudah untuk dipahami dan menggunakan bahasa yang dikenali siswa.

B. Penilaian Terhadap Validasi Isi, Bahasa dan Penulisan Soal Serta Kesimpulan

No Soal	Validasi Isi				Bahasa dan Penulisan Soal				Kesimpulan			
	V	CV	KV	TV	SDP	DP	KDP	TDP	TR	RK	RB	PK
1												

2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												
13												
14												
15												

Keterangan Penilaian:

V = Valid

CV = Cukup Valid

KV = Kurang Valid

TV = Tidak Valid

SDP = Sangat Dapat Dipahami

DP = Dapat Dipahami

KDP = Kurang Dapat Dipahami

TDP = Tidak Dapat Diapahami

TR = Dapat Digunakan Tanpa Revisi

RK = Dapat Digunakan

Dengan Revisi Kecil RB = Dapat
Digunakan Dengan Revisi Besar

Pk = Belum Dapat Digunakan Masih Perlu Konsultasi

C. Komentar dan Saran Perbaikan

1.

.....
2.
.....

Caringin,
Februari 2024

Mengetahui,

Validator Instrumen
Penelitian

Udin S.Pd

LEMBAR VALIDASI

A. Petunjuk

1. Berilah tanda cek (\checkmark) dalam kolom penilaian yang sesuai menurut pendapat Bapak/Ibu.
2. Sebagai pedoman anda untuk mengisi kolom-kolom validasi ini, bahasa soal, dan kesimpulan perlu untuk dipertimbangkan hal-hal berikut:
 - a. Validasi isi
 - 1) Kesesuaian soal dengan indikator berpikir kreatif sesuai dengan sub tema yang diambil.
 - 2) Kejelasan petunjuk pengerjaan soal.
 - 3) Kejelasan maksud soal.
 - 4) Kemungkinan soal dapat diselesaikan.
 - b. Bahasa dan penulisan soal
 - 1) Kesesuaian bahasa yang digunakan pada soal dengan kaidah bahasa Indonesia.
 - 2) Kalimat soal tidak mengandung arti ganda.
 - 3) Rumusan soal kalimat komunikatif, menggunakan bahasa yang sederhana bagi siswa, mudah untuk dipahami dan menggunakan bahasa yang dikenali siswa.

B. Penilaian Terhadap Validasi Isi, Bahasa dan Penulisan Soal Serta Kesimpulan

No Soal	Validasi Isi				Bahasa dan Penulisan Soal				Kesimpulan			
	V	CV	KV	TV	SDP	DP	KDP	TDP	TR	RK	RB	PK
1												

2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												
13												
14												
15												

Keterangan Penilaian:

V = Valid

CV = Cukup Valid

KV = Kurang Valid

TV = Tidak Valid

SDP = Sangat Dapat Dipahami

DP = Dapat Dipahami

KDP = Kurang Dapat Dipahami

TDP = Tidak Dapat Diapahami

TR = Dapat Digunakan Tanpa Revisi

RK = Dapat Digunakan
 Dengan Revisi Kecil RB = Dapat
 Digunakan Dengan Revisi Besar

PK = Belum Dapat Digunakan Masih Perlu Konsultasi

C. Komentar dan Saran Perbaikan

1.
.....
2.
.....

Caringin, Februari 2024

Mengetahui,

Validator Instrumen Penelitian

Tarmana S.Pd.

Lampiran 9 Dokumentasi





