

Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Media *Audiovisual* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Tema 5 Muatan IPA Kelas V SD 02 Mojorejo Kota Madiun

Almira Dini Khairina ✉, Universitas PGRI Madiun

Sri Budyartati, Universitas PGRI Madiun

Nur Samsiyah, Universitas PGRI Madiun

✉ almiradini25@gmail.com

Abstract: Discovery learning is a learning strategy that encourages students to make observations, experiments or scientific actions so that they get conclusions from the activities they do. Audiovisual media play an important role in the educational process, especially when used by teachers and students. The purpose of this study was to determine the effect of the Discovery Learning Model Assisted by Audiovisual Media on Students' Creative Thinking Ability Theme 5 Science Content for Class V Elementary School 02 Mojorejo, Madiun City. This research is a quantitative research using a Quasy Experimental research design (quasi-experimental). The quasi-experimental form used is Pretest-Posttest Control Group Design. This design uses two groups, namely the experimental group and the control group. The population in this study were all fifth grade students, namely 84 students at SDN 02 Mojorejo, Madiun City, which consisted of three classes. The sample in this study consisted of two classes, namely the experimental class VC and the control class VB class. The sample in this study were 56 fifth grade students at SDN 02 Mojorejo, Madiun City. Based on the results of data analysis, it can be concluded that there is a significant effect between the discovery learning model assisted by audiovisual media on the creative thinking abilities of elementary school students, this is evident from the results of hypothesis testing that the value of t count = $-2,760 < t$ table = $2,048$ so H_a is accepted and H_o is rejected.

Keywords: Dicvovery Learning Model assisted by Audiovisual Media, Thinking Ability.

Abstrak: *Discovery learning* adalah strategi pembelajaran yang mendorong siswa untuk melakukan observasi, eksperimen atau tindakan ilmiah sehingga mendapatkan hasil kesimpulan dari kegiatan yang dilakukannya. Media *audiovisual* memainkan peran penting dalam proses pendidikan, terutama ketika digunakan oleh guru dan siswa. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Media *Audiovisual* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Tema 5 Muatan IPA Kelas V SD 02 Mojorejo Kota Madiun. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain penelitian *Quasy Experimental* (eksperimen semu). Bentuk *quasi experimental* yang digunakan adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*. Desain ini menggunakan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Populasi dipenelitian ini adalah seluruh siswa kelas V yaitu 84 siswa di SDN 02 Mojorejo Kota Madiun yang terdiri dari tiga kelas. Sampel pada penelitian ini terdiri dari dua kelas yaitu VC kelas eksperimen dan kelas VB kelas kontrol. Sampel penelitian ini adalah 56 siswa kelas V SDN 02 Mojorejo Kota Madiun. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan ada pengaruh yang signifikan antara model *discovery learning* berbantuan media *audiovisual* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa SD, hal ini terbukti dari hasil uji hipotesis didapatkan nilai t hitung = $-2,760 < t$ tabel = $2,048$ sehingga H_a diterima dan H_o ditolak.

Kata kunci: Model *Dicvovery Learning* berbantuan Media *Audiovisual*, Kemampuan Berpikir.



PENDAHULUAN

Sekolah sebagai tempat untuk menempuh pendidikan yang menciptakan generasi muda harus mempersiapkan siswanya untuk berpikir kreatif. Berpikir kreatif memerlukan kemampuan yang lebih tinggi dan melibatkan pemikiran untuk menemukan ide atau gagasan. Berpikir kreatif erat kaitannya dengan aktivitas mental dimana mempertimbangkan informasi baru dengan pemikiran terbuka yang dihubungkan terhadap kepekaan masalah, dan mampu menghubungkan beberapa ide dalam menyelesaikan permasalahan (Desi Natalia, et al, 2013). Hal tersebut menjadikan kemampuan berpikir kreatif siswa berdampak terhadap ketercapaian atau keberhasilan dalam proses pembelajaran. Kemampuan berpikir kreatif juga dapat memunculkan imajinasi, membuka sudut pandang baru, mengungkapkan kemungkinan baru serta menemukan ide atau gagasan baru apabila terus dilatih dan dibiasakan (Suripah & Sthephani, 2017).

Kemampuan berpikir kreatif sangat berhubungan dengan pemecahan masalah yang saling terhubung untuk menemukan suatu makna. Seorang siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif yang tinggi ia akan mudah menguasai pembelajaran, menciptakan, dan menemukan cara baru dalam menyelesaikan masalah. Pembelajaran melalui kemampuan berpikir kreatif sangat relevan dengan pelaksanaan pembelajaran tematik sekolah dasar. Tujuan pembelajaran ini menyediakan lingkungan yang baik bagi peserta didik, terutama untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif secara efektif dan efisien. Pemahaman ini perlu diketahui, bahwa dalam kegiatan pembelajaran guru memiliki peran sebagai fasilitator. Sehingga guru dapat mendorong siswanya untuk berperan aktif, kreatif dan memunculkan bakat siswa yang masih belum terlihat. Proses berpikir kreatif mencakup proses menerima, mengingat, menganalisis secara kritis, dan menggunakan hasil untuk memecahkan suatu masalah. Berpikir kreatif berkaitan dengan kemampuan untuk memikirkan hal baru dan solusi baru untuk masalah. Dapat disimpulkan bahwa, kemampuan berpikir kreatif adalah sebuah ide menarik, yang terkait dengan keterampilan kognitif dan kemampuan memunculkan solusi baru terhadap masalah. Peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kreatif tinggi cenderung lebih tertantang dan tertarik untuk melakukan sesuatu.

Ketertarikan terhadap sesuatu juga menyebabkan munculnya rasa ingin tahu. Rasa ingin tahu dapat menginspirasi serta mendorong siswa untuk tertarik pada kegiatan proses belajar yang dapat meningkatkan pengetahuan, dan keterampilannya. Rasa ingin tahu dapat membangun hubungan antar konsep yang sudah dan sedang dipelajari, sehingga terbentuk konsep baru. Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan tersebut dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran. Dalam memilih model pembelajaran harus tepat memperhatikan kondisi siswa, materi, bahan ajar, fasilitas dan media yang digunakan oleh guru. Model pembelajaran adalah strategi yang dilakukan oleh guru kepada siswa ketika pembelajaran berlangsung, yang berisi mulai perencanaan pembelajaran, perencanaan kurikulum sampai perancangan bahan pembelajaran, termasuk program - program multimedia. Selain itu, pendekatan pembelajaran, tujuan pengajaran, tahapan kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas termasuk dalam arah model pembelajaran (Octavia A. Shilphy, 2020).

Penggunaan model pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran mampu meningkatkan kualitas siswa untuk berperan aktif dengan menggunakan kemampuan berpikir kreatif, sehingga dapat mengasah kemampuan kerjasama tim atau kelompok. Disimpulkan model pembelajaran adalah rangkaian prosedur yang dijadikan pedoman untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang mencakup strategi, teknik, metode, bahan, media dan alat. Siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan pengembangan kemampuan berpikir kreatif dengan menerapkan model *discovery learning*. Model *discovery learning* menjadi salah satu model yang cocok digunakan.

Sejalan dengan penelitian Agustianasari (2015) mengemukakan model *discovery learning* berbantuan media audiovisual ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS. *Discovery learning* mendorong siswa untuk menemukan jawaban atas pertanyaan mereka.

Model *discovery learning* hanya melatih serta mendorongnya untuk belajar menemukan konsep dan informasi baru melalui keterlibatan aktif untuk memperoleh pengalaman belajar yang tidak mudah dilupakan siswa. Penemuan konsep atau prinsip pada *discovery learning* yang sebelumnya tidak diketahui, dan permasalahan yang dihadapkan pada siswa hanyalah masalah yang direkayasa oleh guru. Kegiatan melalui model pembelajaran *discovery learning* akan lebih optimal apabila ditunjang dengan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa alat atau media yang berguna untuk sarana menyampaikan isi materi pembelajaran. Media memiliki peran dan fungsi yang memvisualisasikan materi yang diajarkan sehingga memudahkan pemahaman siswa. Selain itu, media mampu meningkatkan efektifitas pembelajaran karena memiliki peran dan fungsi yang strategis.

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai proses transfer informasi berupa pesan dari pengirim ke penerima yang merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan minat siswa dengan tujuan mencapai pembelajaran secara efektif. Media dalam arti lain merupakan alat grafis dan fotografi yang berguna untuk menangkap, mengolah atau menyusun kembali informasi visual dan linguistic (Sukiman, 2012). Media yang digunakan peneliti dan dipadukan dengan model pembelajaran *discovery learning* yaitu menggunakan media *audiovisual*. Media *audiovisual* adalah media penyaluran pesan dengan memanfaatkan indera penglihatan dan indera pendengaran (Sukiman, 2012). Media *audiovisual* berisi gabungan antara audio dan visual, yang memiliki unsur suara dan gambar. Seperti rekaman video, slide suara, dan sebagainya juga dikatakan sebagai media *audiovisual* (Purwono, 2014).

Dengan menggunakan model *discovery learning* dan media *audiovisual*, memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah. Penerapan model pembelajaran *discovery learning* dengan *audiovisual* juga memberikan dampak positif bagi siswa. Dampak positif tersebut seperti menumbuhkan rasa ingin tahu, imajinasi, dan pemahaman siswa. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, hipotesis yang ada pada penelitian ini adalah Apakah penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media *Audiovisual* berpengaruh Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V Sekolah Dasar.

Model Discovery Learning

Discovery learning merupakan suatu strategi pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk melakukan observasi, eksperimen atau tindakan ilmiah sehingga mendapatkan hasil kesimpulan dari kegiatan yang dilakukannya. *Discovery learning* juga merupakan suatu bentuk pemahaman konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk sampai pada tahap kesimpulan (Kristin, 2016). Model *discovery learning* membiarkan siswa mengikuti minat mereka sendiri untuk mencapai kompeten dan kepuasan dari keingintahuan mereka. Model *discovery learning* ini sendiri merupakan model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pandangan konstruktivisme (Lai, 2019). Kelebihan model *discovery learning*, menurut Rismawati et al., (2020) antara lain, membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan dan proses kognitif, menimbulkan rasa senang pada siswa, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil, metode ini memungkinkan siswa berkembang secara cepat, pengetahuan yang diperoleh dapat menguatkan ingatan, pengertian dan transfer, berpusat pada siswa serta guru yang berperan aktif, dan siswa akan mengerti konsep dasar serta ide – ide yang lebih baik dan menarik.

Adapun kelemahan dari model *discovery learning* adalah adanya kesiapan pikiran untuk belajar pikiran bagi siswa yang kurang akademiknya, tidak efisien dalam mengajar dengan jumlah siswa banyak, karena memerlukan waktu untuk menyelesaikan masalah dan

menemukan teori, model ini lebih cocok digunakan untuk mengembangkan pemahaman, tidak dengan pengembangan konsep, keterampilan dan emosi secara keseluruhan kurang mendapat perhatian (Rismawati et al, 2020). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *discovery learning* merupakan cara belajar dengan penemuan, mulai dari proses menyelidiki hingga memperoleh hasil sampai dengan tahap kesimpulan. Dengan demikian pembelajaran yang diperoleh akan tahan lama dalam ingatan.

Media *audiovisual* memainkan peran penting dalam proses pendidikan, terutama ketika digunakan oleh guru dan siswa. Media *audiovisual* memberikan banyak rangsangan kepada siswa, hal ini dikarenakan sifat *audiovisual*. *Audiovisual* memperkaya lingkungan belajar, memelihara eksplorasi, eksperimen dan penemuan, dan mendorong siswa untuk mengembangkan pembicaraan dan mengungkapkan pikirannya. Dengan melibatkan media sebagai sarana dalam pembelajaran tentunya mempunyai beberapa fungsi terhadap pembelajaran yaitu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif, penggunaan media merupakan bagian internal dalam sistem pembelajaran, media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran, penggunaan media dalam pembelajaran untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh guru dalam kelas.

Sesuai dengan namanya, media *audiovisual* merupakan kombinasi *audio* dan *visual* atau bisa disebut media pandang dan dengar. *Audiovisual* akan menjadi penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal. Selain itu, media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran serta tugas guru. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *audiovisual* merupakan alat peraga atau sarana prasarana yang bisa ditangkap oleh indra mata dan indra pendengaran, serta mempunyai unsur suara dan unsur gambar di dalamnya dan bertujuan untuk membantu tercapainya tujuan belajar.

Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan yang dapat menghasilkan atau mengembangkan sesuatu yang baru dengan kata lain sesuatu yang berbeda dari ide-ide yang telah dihasilkan oleh kebanyakan orang. Kemampuan berpikir kreatif juga merupakan bentuk pemikiran yang mengarahkan kepada wawasan baru, pendekatan baru, atau cara baru dalam memahami sesuatu (Ulandari et al., 2019). Berpikir kreatif merupakan proses berpikir yang mampu memberikan ide-ide atau gagasan-gagasan yang berbeda yang kemudian dapat menjadi pengetahuan baru dan jawaban yang dibutuhkan. Berpikir kreatif layaknya dayung dalam sebuah perahu, yakni sebagai pengantar dalam melewati permasalahan pembelajaran dengan siswa sebagai pengendali dayung tersebut membawa untuk lewat arah mana siswa mencapai tujuan atau jawaban yang diinginkan (Abdurrozak et al., 2016).

Sedangkan Floyd L. Ruch dalam Maulidya (2018) mengemukakan bahwa berpikir merupakan unsur-unsur lingkungan dengan menggunakan simbol-simbol sehingga tidak perlu langsung melakukan kegiatan yang tampak. Dari pernyataan diatas diindikasikan bahwa kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan yang perlu ditingkatkan. Dapat disimpulkan bahwa berpikir kreatif adalah rangkaian proses, memahami masalah, membuat hipotesis, mencari jawaban, mengusulkan bukti, dan melaporkan hasil. Indikator dalam berpikir kreatif yang menjadi acuan peneliti menurut Guilford yang dikutip dalam Fadillah (2016) yaitu (1) keterampilan kelancaran (*fluency*) adalah kemampuan mengemukakan pendapat atau gagasan, (2) keterampilan keluwesan (*flexibility*) adalah kemampuan memberikan arah pemikiran yang berbeda dan bervariasi, (3) keterampilan keaslian (*originality*) adalah kemampuan dalam menciptakan ide baru, dan mencari pendekatan baru untuk menyelesaikan masalah, (4) keterampilan kerincian (*elaboration*) adalah kemampuan mengembangkan gagasan dan kemampuan mencari detail – detail tertentu.

Hal ini bahwa berpikir kreatif memiliki beberapa indikator untuk menghasilkan ide yang baru. Kreativitas seseorang ditunjukkan dalam berbagai hal, seperti kebiasaan

berpikir, sikap, pembawaan atau kepribadian, atau kecakapan dalam memecahkan masalah. Dalam pembelajaran *discovery learning* siswa dituntut untuk menemukan hal baru, proses baru untuk menemukan kreativitas, sehingga dengan model *discovery learning* dan sintaks yang ada di dalamnya dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Dede Salim (2015) yang menunjukkan bahwa *discovery learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPA. Sehingga kemampuan berpikir kreatif menuntut siswa untuk memahami, menguasai, dan memecahkan permasalahan yang dihadapinya dengan menggunakan caranya sendiri. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif dapat dipengaruhi oleh kesalahan dalam belajar. Gaya belajar yang tidak sesuai dengan kepribadian siswa inilah yang mengakibatkan siswa akan merasa kesulitan jika dihadapkan oleh suatu permasalahan yang rumit. Sebagai seorang pendidik harus mengetahui bagaimana gaya belajar anak didiknya. Oleh karena itu, kemampuan berpikir kreatif ini dikaitkan dengan menggunakan media pembelajaran audiovisual. Diharapkan nantinya dapat membantu siswa lebih aktif dan berinovasi serta mampu meningkatkan daya kemampuan berpikir kreatifnya secara baik.

METODE

Metode penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain penelitian *Quasy Experimental* (eksperimen semu). Bentuk *quasi experimental* yang digunakan adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*. Desain ini menggunakan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok dibandingkan. Kelompok eksperimen menggunakan perlakuan (*treatment*) model pembelajaran *Discovery Learning* dengan bantuan media *Audiovisual*, sedangkan kelompok kontrol tidak mendapatkan perlakuan (*treatment*). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di SDN 02 Mojorejo Kota Madiun dengan jumlah 84 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *random sampling*, dengan pengundian secara acak. Sampel terdiri dari dua kelas yaitu kelas VC sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol. Sampel yang diambil sebanyak 56 siswa kelas V SDN 02 Mojorejo Kota Madiun. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yaitu tes, observasi, dan dokumentasi. Tes yang dilakukan terdiri dari 2 yaitu, pretest dan posttest. Dengan jumlah pretest 8 soal dan 7 soal posttest. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis dengan menggunakan bantuan SPSS versi 20.0.

HASIL PENELITIAN

Deskripsi hasil analisis data pada penelitian ini dalam kelas kontrol dan kelas eksperimen model *discovery learning* berbantuan media *audiovisual* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa SD dengan menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistics 20.0 For Windows.

Tabel 1. Deskripsi Data Hasil Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Eksperimen	28	59	94	76.50	9.543
Posttest Eksperimen	28	46	86	77.54	10.310
Pretest Kontrol	28	63	94	77.96	6.828
Posttest Kontrol	28	61	96	70.00	10.123
Valid N (listwise)	28				

Berdasarkan hasil perhitungan telah ditetapkan yang digunakan dalam pretest dan posttest adalah 15 soal. Hasil perhitungan validitas soal uji coba pretest dan posttest disajikan pada tabel dibawah ini :

Tabel 2. Hasil Uji Validitas

Kategori Soal	Nomer Soal	Jumlah Soal
Valid	1,2,3,4,5,6,7,8 (soal pretest). 1,2,3,4,5,6,7 (soal posttest)	15
Tidak Valid	-	-

Berdasarkan hasil uji validitas diatas dapat disimpulkan bahwa semua soal pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki hasil yang valid.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Kriteria Pengujian

Nilai R tabel	Nilai Cronbach's Alpha	Kesimpulan
0.700	0.887	Reliabel

Uji reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus Cronbach's Alpha dengan menggunakan program SPSS. Penggunaan rumus ini didasarkan pada alasan karena skor yang diperoleh bukan 1 dan 0, tetapi 1 sampai dengan 4. Nilai r11 yang diperoleh dikonsultasikan dengan harga taraf signifikan 5%. Dari hasil tabel diatas didapatkan nilai Cronbach's Alpha 0,887 yang artinya $> 0,700$ maka item yang diuji cobakan adalah reliabel.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Tests of Normality

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
Hasil Belajar Siswa	Pretest Eksperimen	.136	28	.199	.943	28	.131
	Posttest Eksperimen	.150	28	.105	.936	28	.089
	Pretest Kontrol	.150	28	.109	.946	28	.155
	Posttest Kontrol	.135	28	.200*	.939	28	.105

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

a. Lilliefors Significance Correction

Dari hasil tabel diatas didapatkan nilai sig pada kolom posttest eksperimen sebesar 0,105 yang artinya lebih dari 0,05 dan nilai sig pada kolom posttest kontrol sebesar 0,200 yang artinya lebih dari 0,05 maka dapat dikatakan atau disimpulkan data berdistribusi secara normal.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	.020	1	54	.887
	Based on Median	.004	1	54	.949
	Based on Median and with adjusted df	.004	1	54.000	.949
	Based on trimmed mean	.026	1	54	.874

Dilihat dari hasil tabel diatas pada kolom based on mean didapatkan nilai sig sebesar 0,887 yang artinya lebih dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa varians sama atau homogen.

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis Independent Samples Test

		t-test for Equality of Means						
		t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
							Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	-2.760	54	.008	-7.536	2.731	-13.010	-2.061
	Equal variances not assumed	-2.760	53.982	.008	-7.536	2.731	-13.010	-2.061

Dilihat dari hasil uji hipotesis diatas didapatkan nilai thitung sebesar -2,760. Maka dapat disimpulkan bahwa thitung = -2,760 < ttabel = 2,048 sehingga Ha diterima dan Ho ditolak. Artinya ada pengaruh model *discovery learning* berbantuan media *audiovisual terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa SD*.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dilakukan adalah terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dari hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan dalam mengerjakan soal pada kelas eksperimen yang menggunakan model *discovery learning* berbantuan media *audiovisual* terhadap kemampuan berpikir dengan alat peraga kelas kontrol yang tidak menggunakan model *discovery learning* berbantuan media *audiovisual* terhadap kemampuan berpikir dengan alat peraga. Nilai posttest rata-rata hasil belajar siswa kelas kelas eksperimen yaitu 77,54 dan nilai rata-rata hasil belajar kelas kontrol yaitu 70,00. Dari hasil tersebut telah menunjukkan perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dikarenakan nilai hasil rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *discovery learning* berbantuan media *audiovisual* berpengaruh terhadap hasil belajar IPA daripada model pembelajaran yang tidak menggunakan model *discovery learning* berbantuan media *audiovisual* dan hasil yang diperoleh dalam pembelajaran menggunakan media lebih baik dengan model pembelajaran yang tidak menggunakan media.

Berdasarkan hasil uji normalitas sebelumnya didapatkan nilai sig kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 0,105 dan 0,200 yang artinya > lebih dari 0,05 maka Ho diterima dan Hi ditolak. Artinya tidak ada deviasi dari normalitas atau data berdistribusi normal. Lalu dilihat dari hasil uji homogenitas didapatkan nilai sig sebesar 0,887 yang artinya > lebih dari 0,05 maka Ho diterima dan Hi ditolak. Artinya data yang digunakan adalah bersifat homogen. Sedangkan dilihat dari hasil hipotesis didapatkan nilai thitung = -2,760 < ttabel = 2,048 sehingga Ha diterima dan Ho ditolak. Artinya ada pengaruh model *discovery learning* berbantuan media *audiovisual* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa SD. Dengan demikian Model *discovery learning* menjadi salah satu model yang cocok digunakan. Sejalan dengan penelitian (Agustianasari, 2015) mengemukakan model *discovery learning* berbantuan media *audiovisual* ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil data yang diolah dan dianalisa, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara model *discovery learning* berbantuan media *audiovisual* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa SD, hal ini terbukti dari hasil uji hipotesis didapatkan nilai thitung = -2,760 < ttabel = 2,048 sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya ada pengaruh model *discovery learning* berbantuan media *audiovisual* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa SD IPA kelas V SD 02 Mojorejo Kota Madiun.

DAFTAR PUSTAKA

1. Abdurrozak, R., Jayadinata, A. K., & 'atun, I. (2016). *Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa*. Jurnal Pena Ilmiah, 1(1), 871–880.
2. Agustianasari Diah C. (2015). *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model Discovery Learning Berbantuan Media Audiovisual Pada Siswa Kelas VB SDN Ngaliyan 01 Semarang*. Skripsi, 311.
3. Dede Salim Nahdi Fery Apriadi. (2015). *PENGARUH MODEL DISCOVERY LEARNING TERHADAP*. Jurnal Cakrawala Pendas, Volume I, No. 2 Juli 2015, 66-71.
4. Desi Natalia, et al. (2013). *Proses Berpikir Kreatif Siswa SMP Yang Mengikuti Bimbingan Belajar Dalam Menyelesaikan Soal - Soal Ujian Nasional*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, 15.
5. Kristin F. (2016). *Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD*. Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa, 90-98.
6. Laia (2019). *Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas XII IPS 2 SMA Negeri 13 Palembang*. Jurnal Profit, 1-16
7. Maulidya Anita . (2018). *Berpikir dan Problem Solving* . Media Neliti, 11-29.
8. Octavia A. Shilphy. (2020). *Model - Model Pembelajaran*. Deepublish: Sleman.
9. Purwono, d. (2014). *Penggunaan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Paciran*. Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran, 127-144.
10. Rismawati, et al. (2020). *Menganalisis Kelebihan dan Kekurangan Model Discovery Learning Berbasis Audiovisual Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan, 1-9.
11. Sukiman . (2017). *Pengelolaan Media Pembelajaran Matematika Kelas V SD Negeri Banyuwangi I Surakarta* . Tesis Universitas Muhammadiyah Surakarta , 1-138.
12. Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta : PT Pustaka Insan Madani.
13. Suripah S & Sthephani A. (2017). *Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Mahasiswa Dalam Menyelesaikan Akar Pangkat Persamaan Kompleks Berdasaekan Tingkat Kemampuan Akademik*. Jurnal Pendidikan Matematika , 149 - 160.
14. Ulandari, N., Putri, R., Ningsih, F., & Putra, A. (2019). *Efektivitas Model Pembelajaran Inquiry terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Teorema Pythagoras*. Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 3(2), 227–237. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v3i2.99>