

Penggunaan model pembelajaran discovery learning untuk meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas 5 pada materi volume kubus dan balok di SDN dukuh 1

Yuni Dwi Astuti ✉, Universitas PGRI Madiun
Purwandari, Universitas PGRI Madiun
Sariyem, SDN Dukuh 1

✉ yunidwi898@gmail.com

Abstract: This research focused on discovery learning models to improve student learning outcomes in mathematics subject matter volume of cubes and blocks at SDN Dukuh 1 Bendo District, Magetan Regency. Research using the CAR method (Classroom Action Research) includes four stages, namely, planning, action, observation and reflection. The research subjects for class V at SDN Dukuh 1 totaling 10 students included 8 female students and 2 male students. Instruments using observation, interviews, tests, and documentation. There is an increase in learning outcomes and students' creative thinking abilities during learning using the discovery learning model in cycle I and cycle II. The results showed an increase from pre-cycle, cycle I, and cycle II with an average classical value of 51 in the pre-cycle, 69 in the first cycle, and 87 in the second cycle. While the increase in students' creative thinking skills from pre-cycle to cycle II with an average score from the pre-cycle stage was 49.38% to 60.63% in cycle I and increased again to 76.25 in cycle II. The use of the discovery learning learning model can improve learning outcomes and creative thinking abilities of fifth grade students at SDN Dukuh 1, Bendo sub-district, Magetan Regency, for the 2022/2023 school year.

Keywords: Discovery learning model, Student learning outcomes, Creative thinking, Elementary school mathematics

Abstrak: Penelitian ini difokuskan pada model pembelajaran discovery learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi volume kubus dan balok di SDN Dukuh 1 Kecamatan Bendo Kabupaten Magetan. Penelitian menggunakan metode PTK (Penelitian Tindakan Kelas) meliputi empat tahapan yaitu, perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Subyek penelitian kelas V SDN Dukuh 1 yang berjumlah 10 siswa, meliputi 8 siswa perempuan dan 2 siswa laki-laki. Instrumen menggunakan observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Terdapat peningkatan hasil belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa selama pembelajaran dengan menggunakan model discovery learning pada siklus I dan siklus II. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan dari prasiklus, siklus I, dan siklus II yaitu dengan nilai rata-rata klasikal 51 pada prasiklus, 69 pada siklus I, dan 87 pada siklus II. Sedangkan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dari pra-siklus hingga siklus II dengan skor rata-rata dari tahap prasiklus 49,38% menjadi 60,63% pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 76,25 pada siklus II. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran discovery learning dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V di SDN Dukuh 1 kecamatan Bendo Kabupaten Magetan tahun ajaran 2022/2023.

Kata kunci: Model pembelajaran discovery learning, Hasil belajar siswa, Berpikir kreatif, Matematika sekolah dasar



PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi dan kemajuan teknologi yang pesat, pendidikan memegang peranan penting dalam membentuk generasi muda yang kompeten dan siap menghadapi tantangan masa depan. Dari sini dapat diartikan bahwa kehidupan manusia telah banyak mengalami perubahan pada masyarakat, lingkungan dan juga dalam kehidupan sehari-hari sehingga abad 21 ini membutuhkan tenaga manusia yang berkualitas tinggi dalam segala usaha dan hasil kerjanya (Mardhiyah et al., 2021). Pendidikan di sekolah dasar merupakan fondasi penting dalam mengembangkan kemampuan intelektual anak-anak. Pendidikan di sekolah dasar memberikan landasan untuk pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Anak-anak diajarkan untuk memecahkan masalah, mengembangkan kemampuan analitis, dan berpikir secara inovatif. Ini penting dalam mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan kompleks di masa depan.

Pendidikan di sekolah dasar juga dihadapkan pada berbagai tantangan, salah satu tantangan utama adalah memastikan kualitas pengajaran yang efektif dan relevan dengan perkembangan anak-anak. Guru harus dapat memperbaiki pembelajaran secara lebih maksimal supaya kualitas pendidikan dapat meningkat (Ristiana, 2023). Guru di sekolah dasar harus memiliki pemahaman yang mendalam tentang perkembangan anak, metode pembelajaran yang sesuai, dan strategi pengajaran yang inovatif.

Pendidikan di sekolah dasar tidak hanya tentang memperoleh pengetahuan faktual, tetapi juga melibatkan pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Dalam menghadapi perubahan dan perkembangan yang terjadi, siswa dipersiapkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatifnya (Siswono, 2016). Berpikir kreatif merupakan kemampuan yang sangat penting dalam perkembangan anak-anak di sekolah dasar. Siswa yang mampu berpikir kreatif memiliki kemampuan untuk melihat situasi dari berbagai sudut pandang, menciptakan ide-ide baru, membuat hubungan yang tidak terlihat sebelumnya, dan menemukan solusi yang unik. Berpikir kreatif mencakup empat aspek yang berbeda, yaitu *fluency* (kelancaran), *flexybility* (keluwesan), *originality* (keaslian), dan *elaboration* (keelaborasi) (Haryanti & Saputra, 2019).

Selain itu, berpikir kreatif juga berhubungan erat dengan perkembangan keterampilan abad ke-21 yang penting, seperti keterampilan kolaborasi, komunikasi, dan pemecahan masalah. Dalam dunia yang terus berubah dan kompleks, siswa perlu mampu beradaptasi, berinovasi, dan menghadapi tantangan yang belum pernah mereka temui sebelumnya. Berpikir kreatif memberikan pondasi yang kuat bagi perkembangan keterampilan ini. Pembelajaran perlu dioptimalkan di semua lembaga formal maupun non formal supaya kemampuan berpikir kreatif siswa dapat meningkat (Setyorini et al., 2023). Hasil belajar yang optimal menjadi tujuan yang diinginkan oleh setiap sistem pendidikan, karena berkaitan erat dengan kemampuan siswa untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dalam kehidupan nyata. Faktanya, di Indonesia kemampuan berpikir kreatif masih rendah dan belum maksimal (Dewi et al., 2017).

Berdasarkan observasi peneliti di SDN Dukuh 1 dan hasil wawancara dengan guru kelas V menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada materi volume kubus dan balok masih rendah. Hasil belajar sebagian besar siswa belum mencapai nilai KKM yang ditetapkan yaitu 75 dengan nilai rata-rata klasikal yang masih rendah yaitu 51. Rendahnya hasil belajar matematika di kelas V SDN Dukuh 1, khususnya materi volume kubus dan balok disebabkan karena pembelajaran masih berpusat pada guru. Siswa hanya mendengarkan penjelasan guru dan menyelesaikan tugas menggunakan rumus sesuai yang diberikan oleh guru. Selain itu, sebagian besar siswa tidak memperhatikan guru saat pembelajaran berlangsung. Banyak dari mereka bermain sendiri atau bercengkerama dengan teman-teman di sekitarnya, sehingga mengakibatkan rendahnya kemampuan siswa. Dari kasus-kasus tersebut, terlihat adanya permasalahan baik bagi guru maupun siswa dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar materi volume kubus dan balok pada khususnya. Siswa masih merasa kesulitan dalam memahami dan menyerap materi yang disampaikan oleh guru.

Pentingnya meningkatkan hasil belajar siswa dan keterampilan berpikir kreatif tidak dapat diabaikan dalam konteks pendidikan modern. Hasil tersebut menjadi fokus utama dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan. Untuk mencapai tujuan ini, model pembelajaran yang efektif dan inovatif menjadi hal yang sangat penting. Salah satu model pembelajaran yang dapat memfasilitasi pembelajaran adalah model pembelajaran *discovery learning* atau pembelajaran penemuan. Model pembelajaran ini dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar, sementara guru berperan sebagai pembimbing, dengan tujuan mengembangkan sikap rasa ingin tahu peserta didik melalui keterlibatan mereka dalam setiap tahap pembelajaran yang disesuaikan dengan minat dan kebutuhan siswa (Mitra & Taufik, 2023). Pembelajaran *discovery learning*, memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuan mereka sendiri melalui proses penemuan dan refleksi. Hal ini mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung serta mengurangi masalah ketidakfokusan atau ketidaktelitian siswa terhadap penjelasan guru yang terkesan bahwa pembelajaran hanya bergantung pada peran guru sebagai pusat pembelajaran.

Discovery learning memiliki prinsip dasar bahwa siswa dapat belajar secara efektif melalui pengalaman langsung dengan bahan pelajaran, sehingga mereka menjadi aktif dalam mengonstruksi pengetahuan mereka sendiri. *Discovery learning* merupakan suatu model pembelajaran yang dapat memberikan manfaat kepada siswa dalam mempersiapkan diri menghadapi tantangan hidup di masa depan (Rosarina et al., 2016). Siswa didorong untuk menjelajahi berbagai aspek topik yang sedang dipelajari, mengajukan pertanyaan, mencari jawaban, dan menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Melalui proses ini, siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis, analitis, pemecahan masalah, serta kemampuan untuk mengaitkan dan mengaplikasikan pengetahuan dalam situasi kehidupan nyata.

Berdasarkan latar belakang di atas penulis berkeinginan untuk melaksanakan penelitian melalui judul penelitian tindakan kelas “penggunaan model pembelajaran *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V pada materi volume kubus balok di SDN Dukuh 1”.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas yang dikembangkan oleh Kemmis & Taggart. Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah suatu metodologi penelitian yang sering digunakan, terutama dalam bidang pendidikan dan pembelajaran. PTK melibatkan pengamatan terhadap upaya-upaya yang dilakukan dan dilaksanakan di dalam sebuah kelas (Arikunto, 2021). Penelitian ini terdiri dari 2 siklus, di mana setiap siklus melibatkan empat tahapan yaitu: 1) tahap perencanaan, 2) tahap pelaksanaan, 3) tahap pengamatan, dan 4) tahap refleksi. Penelitian dilaksanakan di SDN Dukuh 01, Kecamatan Bendo, Kabupaten Magetan. Subjek yang diambil dalam penelitian ini adalah semua siswa yang berada di kelas V SDN Dukuh 1, Kecamatan Bendo, Kabupaten Magetan tahun ajaran 2022/2023. Adapun jumlah subjek pada kelas V berjumlah 10 siswa yang mencakup 8 siswa perempuan dan 2 siswa laki-laki. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Mei-Juni 2023.

Penelitian ini melibatkan beberapa teknik pengumpulan data, termasuk observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan lembar pengamatan untuk melihat kemampuan berpikir kreatif siswa yang diperoleh pada saat pembelajaran kemudian melihat hasil *posttest* yang diterapkan dengan model pembelajaran (Hagi, 2021). Hasil tes kemudian diidentifikasi dengan mencari nilai rata-ratanya. Nilai rata-rata tersebut digunakan sebagai acuan untuk menentukan keberhasilan penelitian.

Tabel 1. Kriteria kemampuan berpikir kreatif siswa

Interval	Jumlah siswa
3,51 - 4,00	Sangat kreatif
2,51 - 3,50	Kreatif
1,51 - 2,50	Cukup kreatif
1,00 - 1,50	Kurang kreatif

Pedoman indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah ketika siswa mencapai tingkat ketuntasan belajar sebesar $\geq 75\%$. Siswa dianggap telah tuntas belajar jika nilai tes yang diperolehnya ≥ 75 , sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh SDN Dukuh 1. Keberhasilan pemahaman terhadap mata pelajaran matematika dengan materi ajar volume kubus dan balok akan tercapai jika terjadi peningkatan hasil tes siswa dari Siklus I ke Siklus II dan seterusnya. Jika peningkatan pemahaman tersebut sesuai dengan indikator keberhasilan yang ditetapkan, maka siklus penelitian akan dihentikan.

HASIL PENELITIAN

Sebelum memulai siklus I dan siklus II, peneliti melakukan observasi dan diskusi dengan guru kelas V SDN Dukuh 1 Kecamatan Bendo, Kabupaten Magetan. Tujuannya adalah untuk mendapatkan pemahaman tentang kondisi siswa selama proses pembelajaran dan melihat metode pengajaran yang digunakan oleh guru. Melalui observasi dan diskusi ini, peneliti mengetahui situasi awal pembelajaran sebelum tindakan dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning*. Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Kegiatan pembelajaran didominasi oleh penyampaian materi secara teoritis oleh guru dan belum berpusat pada siswa. Akibatnya, siswa menjadi kurang fokus, kurang memperhatikan materi, pasif, dan kurang tertarik dengan pembelajaran. Hal ini menyebabkan rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep materi yang diajarkan, yang pada akhirnya berdampak pada kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar mereka.

Tabel 2. *Data kemampuan berpikir kreatif siswa prasiklus*

Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase
Sangat kreatif	0	0%
Kreatif	2	20%
Cukup kreatif	3	30%
Kurang kreatif	5	50%
Rata-rata	1,98	49,38%

Data pra-siklus menunjukkan bahwa dari 10 siswa kelas V SDN Dukuh 01, terdapat 5 siswa (50%) masuk dalam kategori kurang kreatif, 3 siswa (30%) masuk dalam kategori cukup kreatif, dan 2 siswa (20%) masuk dalam kategori kreatif. Perolehan rata-rata skor berpikir kreatif siswa di kelas V adalah 1,98 (49,38%) masuk ke dalam kategori cukup kreatif.

Tabel 3. *Data hasil belajar siswa tahap prasiklus*

Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	2	20%
Belum tuntas	8	80%
Total jumlah siswa	10	100%

Tabel 3 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas V masih rendah pada materi volume kubus dan balok. Peneliti bermaksud untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas supaya dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Pelaksanakan siklus I pembelajaran di kelas V pada materi volume kubus dan balok. Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model *discovery learning*. Siklus I dilakukan pada hari Rabu, 24 Mei 2023.

Tabel 4. Data kemampuan berpikir kreatif siswa siklus I

Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase
Sangat kreatif	1	10%
Kreatif	2	20%
Cukup kreatif	4	40%
Kurang kreatif	3	30%
Rata-rata	2,43	60,63%

Pada siklus I, data menunjukkan bahwa terdapat 3 siswa (30%) yang masuk dalam kategori kurang kreatif, 4 siswa (40%) masuk dalam kategori cukup kreatif, 2 siswa (20%) masuk dalam kategori kreatif, serta 1 siswa (10%) masuk dalam kategori sangat kreatif.

Tabel 5. Data hasil belajar siswa tahap siklus I

Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	5	50%
Belum tuntas	5	50%
Total jumlah siswa	10	100%

Selama kegiatan pembelajaran, guru mengimplementasikan RPP yang telah dibuat, melakukan pengamatan dan kemudian memeriksa hasil belajar siswa. Hasil pembelajaran pada siklus I total 10 siswa hanya terdapat 5 (50%) siswa yang tuntas. Masih ada 5 (50%) siswa yang belum memenuhi ketuntasan dari KKM yaitu sebesar 75. Nilai rata-rata siswa kelas V pada siklus I sejumlah 69. Berdasarkan data tersebut terlihat bahwa penggunaan model pembelajaran *discovery learning* sudah memberikan dampak positif terhadap hasil belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa. Akan tetapi, masih ada kendala pada saat pembelajaran siklus I. Kendala tersebut dikarenakan masih ada beberapa siswa kurang terlatih untuk menemukan konsep sendiri dan masih mengalami kebingungan dalam memahami informasi yang disampaikan. Selain itu, siswa belum terbiasa untuk berdiskusi dengan teman yang lainnya sehingga masih terlihat pasif. Pada siklus ini dapat dikatakan pembelajaran belum berhasil oleh karena itu dilakukan perbaikan pembelajaran sehingga pembelajaran dilanjutkan ke siklus II.

Pelaksanaan siklus II dilakukan hari senin, 29 Mei 2023. Pembelajaran dipersiapkan terlebih dahulu agar dapat berjalan baik dan sesuai yaitu dengan rancangan pembelajaran berupa RPP yang sudah diperbaiki, lembar penilaian, dan soal evaluasi.

Tabel 6. Data kemampuan berpikir kreatif siswa siklus II

Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase
Sangat kreatif	3	10%
Kreatif	4	20%
Cukup kreatif	2	40%
Kurang kreatif	1	30%
Rata-rata	3,05	76,25%

Pada siklus II, data menunjukkan bahwa terdapat 1 siswa (10%) yang masuk dalam kategori kurang kreatif, 2 siswa (20%) masuk dalam kategori cukup kreatif, 4 siswa (40%) masuk dalam kategori kreatif, serta 3 siswa (30%) masuk dalam kategori sangat kreatif.

Tabel 7. Data hasil belajar siswa tahap siklus II

Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	9	90%
Belum tuntas	1	10%
Total jumlah siswa	10	100%

Dalam siklus kedua, hasil belajar telah mencapai standar ketuntasan yang ditetapkan, di mana dari 10 siswa, hanya ada 1 siswa (10%) yang belum tuntas sedangkan sebanyak 9 siswa (90%) telah mencapai KKM dengan nilai rata-rata kelas sebesar 87. Berdasarkan informasi dari data tersebut, pembelajaran dapat dianggap berhasil dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

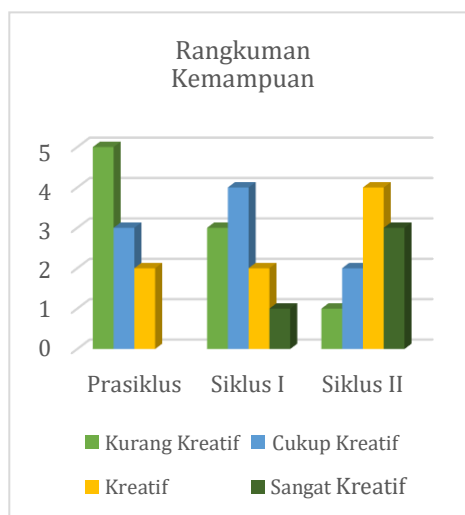
Sebagai hasilnya, kegiatan pembelajaran diselesaikan dalam dua siklus. Dari refleksi yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan proses belajar mengajar menggunakan model *discovery learning* berjalan dengan baik tanpa kendala signifikan, sehingga terjadi peningkatan hasil belajar bagi siswa kelas V. Dengan demikian, berhasil menyelesaikan pembelajaran dan penelitian dihentikan.

Diagram di bawah ini, terdapat rangkuman hasil belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa pada tahap prasiklus, siklus I, dan siklus II.



GAMBAR 1. Perbandingan hasil belajar siswa prasiklus, siklus I, dan siklus II

Data tersebut menunjukkan hasil belajar siswa pada tahap prasiklus, siklus I, dan siklus II. Pada tahap prasiklus, dari total 10 siswa kelas V, hanya 2 siswa (20%) yang memenuhi KKM. Sebanyak 8 siswa (80%) belum memenuhi kriteria tuntas, dengan nilai rata-rata kelas sebesar 51. Pada siklus I, terdapat 5 siswa (50%) yang mencapai KKM dari 10 siswa, sedangkan 5 siswa (50%) belum tuntas, dengan perolehan nilai rata-rata kelas sebesar 69. Pada siklus II, terjadi peningkatan hasil belajar, di mana hanya 1 siswa (10%) yang belum mencapai KKM dari total 10 siswa. Sebanyak 9 siswa (90%) telah mencapai ketuntasan KKM, dengan nilai rata-rata siswa sebesar 87.



GAMBAR 2. Hasil kemampuan berpikir kreatif Siswa prasiklus, siklus I, dan siklus II

Pada gambar 2 di atas, dapat diketahui bahwa dari 10 siswa, terdapat 5 siswa (50%) masuk dalam kategori kurang kreatif, 3 siswa (30%) masuk dalam kategori cukup kreatif, dan 2 siswa (20%) masuk dalam kategori kreatif. Sedangkan tidak ada siswa yang berada dalam kategori sangat kreatif. Perolehan rata-rata skor berpikir kreatif pada tahap prasiklus adalah 1,98 (49,38%) masuk ke dalam kategori cukup kreatif. Pada siklus I, terdapat 3 siswa (30%) masuk dalam kategori kurang kreatif, 4 siswa (40%) masuk dalam kategori cukup kreatif, 2 siswa (20%) masuk dalam kategori kreatif, dan 1 siswa (10%) berada dalam kategori sangat kreatif. Perolehan rata-rata skor berpikir kreatif pada siklus I adalah 2,43 (60,63%) masuk ke dalam kategori cukup kreatif. Pada siklus II, terdapat 1 siswa (10%) masuk dalam kategori kurang kreatif, 2 siswa (20%) masuk dalam kategori cukup kreatif, 4 siswa (40%) masuk dalam kategori kreatif dan 3 siswa (30%) berada dalam kategori sangat kreatif. Perolehan rata-rata skor berpikir kreatif pada siklus II adalah 3,05 (76,25%) masuk ke dalam kategori kreatif.

PEMBAHASAN

Berdasarkan banyak kajian literatur yang telah dilakukan untuk menguji efektivitas model pembelajaran *discovery learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan berpikir kreatif. Hasil penelitian meta analisis yang dilakukan oleh Kristin (2016) menyatakan bahwa model pembelajaran *discovery learning* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kajian lain terbaru yang dapat mendukung hasil penelitian ini adalah hasil penelitian yang dilakukan menggunakan model ini memperlihatkan peningkatan hasil belajar siswa (Sulfemi, 2019; Rahmi & Vebrianto, 2022; Zulfikri et al., 2023)

Penelitian ini menyediakan bukti kuat bahwa model pembelajaran *discovery learning* ini dapat memberikan manfaat signifikan bagi siswa dalam memperoleh pemahaman yang lebih dalam dan mempertajam kemampuan berpikir kreatif mereka. Penerapan pembelajaran dengan model *discovery learning* menghasilkan peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis (Subakti et al., 2020; Aminah et al., 2022). Bahkan tidak hanya hasil belajarnya saja, akan tetapi model ini juga berpengaruh secara simultan terhadap motivasi belajar siswa (Patandung, 2017; Ristiana, 2023).



GAMBAR 3. *Aktivitas siswa pada saat pembelajaran*

Selain itu, model pembelajaran *discovery learning* juga mendorong siswa untuk mengembangkan sikap kerjasama siswa (Cahyaningtyas et al., 2023). Melalui kegiatan eksplorasi dan penemuan bersama, siswa belajar untuk berkolaborasi dengan teman sekelas, berbagi ide, dan bekerja secara tim. Hal ini mengembangkan kemampuan siswa dalam bekerja dalam kelompok, berkomunikasi dan bernegosiasi dengan orang lain, keterampilan yang penting dalam kehidupan sehari-hari dan dunia kerja. Selain itu, melalui pembelajaran berbasis *discovery learning*, siswa juga diajak untuk mengembangkan rasa ingin tahu yang tinggi, kemampuan mengajukan pertanyaan yang relevan, dan keinginan untuk terus belajar dan menjelajahi hal-hal baru.

Implementasi model pembelajaran *discovery learning* juga memberikan banyak peluang untuk menerapkan pendekatan interdisipliner dalam pembelajaran. Siswa tidak hanya mempelajari konsep atau pengetahuan dalam satu disiplin ilmu, tetapi mereka diberi kesempatan untuk menghubungkan berbagai disiplin ilmu yang berbeda, menggabungkan pengetahuan dari berbagai bidang, dan melihat hubungan yang kompleks antara berbagai konsep dan topik. Hal ini tidak hanya memperkaya pemahaman siswa, tetapi juga membantu mereka melihat relevansi dan aplikasi pengetahuan dalam konteks dunia nyata.

Namun, meskipun terdapat bukti yang kuat mengenai manfaat *discovery learning*, penerapan model pembelajaran ini juga menghadapi beberapa tantangan. Salah satu tantangan utama adalah penyiapan guru yang kompeten dalam mengimplementasikan *discovery learning*. Guru perlu memahami konsep dan prinsip dasar model pembelajaran ini, menguasai berbagai strategi dan teknik pembelajaran yang relevan, serta mampu mengelola dan mendukung proses penemuan siswa. Selain itu, diperlukan waktu dan sumber daya yang cukup untuk merancang pengalaman pembelajaran yang mendukung *discovery learning*, termasuk materi pelajaran yang relevan, sumber daya yang diperlukan, dan lingkungan yang memfasilitasi eksplorasi siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa selama pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning* pada siklus I dan siklus II. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan dari prasiklus, siklus I, dan siklus II yaitu dengan rata-rata klasikal 51 pada prasiklus, 69 pada siklus I, dan 87 pada siklus II. Sedangkan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dari pra-siklus hingga siklus II dengan skor rata-rata dari tahap prasiklus 49,38% menjadi 60,63% pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 76,25 pada siklus II. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V di SDN Dukuh 1 kecamatan Bendo Kabupaten Magetan tahun ajaran 2022/2023.

DAFTAR PUSTAKA

1. Aminah, M., Aminah, R., & Yahya, D. (2022). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 22(2), 197-207.
2. Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.
3. Cahyaningtyas, D., Wardani, N. S., & Yudarasa, N. S. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar dan Sikap Kerjasama Siswa melalui Penerapan Discovery Learning. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 13(1), 59-67.
4. Dewi, H. R. (2017, August). Peningkatan ketrampilan berfikir kreatif siswa melalui penerapan inkuiri terbimbing berbasis STEM. *In Prosiding SNPF (Seminar Nasional Pendidikan Fisika)* (pp. 47-53).
5. Hagi, N. A., & Mawardi, M. (2021). Model Problem Based Learning untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: jurnal ilmu pendidikan*, 3(2), 463-471.
6. Haryanti, Y. D., & Saputra, D. S. (2019). Instrumen penilaian berpikir kreatif pada pendidikan abad 21. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 5(2), 58-64.
7. Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya keterampilan belajar di abad 21 sebagai tuntutan dalam pengembangan sumber daya manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29-40.
8. Mitra, Y., & Taufik, T. (2023). Penerapan Model *Discovery learning* (DL) dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar (Studi Literatur). *e-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 10(2), 173-186.
9. Patandung, Y. (2017). Pengaruh model discovery learning terhadap peningkatan motivasibelajar IPA Siswa. *Journal of Educational Science and Technology*, 3(1), 9-17.
10. Rahmi, A., & Vebrianto, R. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Model Pembelajaran Discovery Learning digunakan pada Kelas IV. *Bedelau: Journal of Education and Learning*, 3(1), 18-24.
11. Ristiana, E. (2023). Pengaruh model pembelajaran *discovery learning* terhadap motivasi dan hasil belajar ipa materi ekosistem. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 1049-1058.
12. Rosarina, G., Sudin, A., & Sujana, A. (2016). Penerapan model discovery learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perubahan wujud benda. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1).
13. Setyorini, E. A., Ekowati, D. W., & Febriyanti, F. (2023). Peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa menggunakan model project based learning mata pelajaran seni rupa melalui kolase mix media. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 665-674.
14. Siswono, T. Y. E. (2016, October). Berpikir kritis dan berpikir kreatif sebagai fokus pembelajaran matematika. *In Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika* (Vol. 5, No. 1, pp. 11-26)
15. Subakti, D. P., Marzal, J., & Hsb, M. H. E. (2021). Pengembangan E-LKPD berkarakteristik budaya jambi menggunakan model Discovery Learning berbasis STEM untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1249-1264

16. Sulfemi, W. B. (2019). Penerapan model pembelajaran discovery learning meningkatkan motivasi dan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan. *Jurnal Rontal Keilmuan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 5(1)
17. Suryana, S. I., Sopandi, W., Sujana, A., & Pramswari, L. P. (2021). Creative thinking ability of elementary school students in science learning using the RADEC learning model. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 7, 225-232
18. Zulfikri, Z., Khatimah, H., & Irmayanti, I. (2023). Peningkatan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran discovery learning pada mata pelajaran matematika di UPT SD Negeri 379 Gresik. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(4)