

# HASIL CEK\_NASKAH 13

*by Sri Tuter Martaningsih, Naskah 13*

---

**Submission date:** 26-Jan-2023 01:21PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1999689672

**File name:** 13.pdf (598.67K)

**Word count:** 6000

**Character count:** 39584

**PENERAPAN MODEL *DISCOVERY LEARNING* UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF DALAM  
PEMBELAJARAN TEMATIK PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 1  
TLOGODEPOK**

Nur Wahyuningsih<sup>1)</sup>, Sri Tuter Martaningsih<sup>2)</sup>, Agus Supriyanto<sup>3)</sup>  
Jurusan Pendidikan Profesi Guru Universitas Ahmad Dahlan.  
wahyuningsihnur183@gmail.com

**Abstrak**

Kemampuan berpikir kreatif memiliki peran penting bagi perkembangan bidang pendidikan. Hal ini dikarenakan kemampuan berpikir kreatif dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan bernalar siswa. Siswa tidak hanya sekedar menerima informasi, akan tetapi siswa aktif berpikir dalam mengembangkan idenya untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Kemampuan berpikir kreatif diharapkan dapat memunculkan ide yang beragam dan bervariasi. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran tematik dengan menerapkan model *Discovery Learning*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 1 Tlogodepok yang berjumlah 23 siswa yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *discovery learning*, dengan variabel terikatnya adalah kemampuan berpikir kreatif. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, dan wawancara. Sedangkan, analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran tematik pada siswa kelas IV. Hal ini dapat diketahui dari penelitian yang menunjukkan bahwa persentase siswa pada pra siklus tercapai 34,78%, siklus I mencapai 52,17%, siklus II mencapai 73,91%, dan siklus III mencapai 86,96%. Hasil penelitian tindakan kelas ini dapat dijadikan sebagai pertimbangan bagi guru untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran tematik.

**Kata Kunci :** *discovery learning*, berpikir kreatif

**Abstract**

The ability to think creatively has an important role for the development of the field of education. This is because creative thinking skills can improve students' thinking and reasoning abilities. Students not only receive information, but students actively think in developing their ideas to solve the problems given. The ability to think creatively is

expected to generate diverse and varied ideas. The purpose of this research is to increase the ability to think creatively in thematic learning by applying the *discovery learning* model. This research is a classroom action research which is carried out in three cycles. The subjects of this study were the fourth grade students of SD Negeri 1 Tlogodepok, totaling 23 students consisting of 14 male students and 9 female students. The independent variable in this study is the *discovery learning* model, with the dependent variable being the ability to think creatively. Data collection techniques using tests, observations, and interviews. Meanwhile, the data analysis used is qualitative data analysis techniques and quantitative data analysis. The results showed that the application of the *discovery learning* model can improve creative thinking skills in thematic learning in fourth grade students. This can be seen from the research which shows that the percentage of students in the pre-cycle reached 34.78%, the first cycle reached 52.17%, the second cycle reached 73.91%, and the third cycle reached 86.96%. The results of this classroom action research can be used as a consideration for teachers to improve students' creative thinking skills in thematic learning.

**Keywords:** discovery learning, creative thinking

## 1. Pendahuluan

Kemajuan teknologi dan informasi saat ini telah memasuki dalam berbagai aspek kehidupan termasuk pendidikan. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting sebagai penentu kemajuan suatu bangsa. Adanya pendidikan dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Hal ini dikarenakan dengan adanya pendidikan manusia mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai sikap untuk mewujudkan potensi diri baik sebagai pribadi maupun anggota masyarakat.

Saat ini dalam pendidikan dihadapkan pada berbagai tuntutan untuk menghadapi kehidupan di era global, sehingga diperlukan adanya inovasi dalam pembelajaran untuk menghadapi tuntutan yang memasuki pada pembelajaran abad 21. Pembelajaran abad 21 menekankan pada kompetensi 4C yaitu berpikir kritis dan penyelesaian masalah (*Critical Thinking and Problem Solving*), kreativitas dan inovasi (*Creativity*), kemampuan bekerja sama (*Collaboration*), dan ketrampilan berkomunikasi (*Communication*), (Kemendikbud, 2017a: 5). Kemampuan ketrampilan abad 21 perlu untuk dikuasai oleh siswa untuk menjadi pribadi yang mandiri, kreatif, produktif, dan unggul.

## PROSIDING

Seminar Nasional "Bimbingan dan Konseling Islami"  
Kamis, 12 Agustus 2021

Hal yang dapat dilakukan untuk menghadapi tuntutan pembelajaran abad 21 dalam bidang pendidikan yaitu menekankan salah satu ketrampilan abad 21 berupa kemampuan berpikir kreatif. Hal ini dikarenakan dengan ketrampilan berpikir kreatif, siswa dapat menemukan gagasan atau ide baru serta dapat mengoptimalkan pengetahuannya yang diperlukan bagi siswa dalam era persaingan global. Berpikir kreatif adalah suatu proses berpikir yang menghasilkan berbagai macam kemungkinan jawaban (Siswanto dan Novitasari, 2015). Berpikir kreatif berkaitan dengan berfikir kritis. Berpikir kritis merupakan pemikiran yang sangat jauh dan mendalam, sedangkan berpikir kreatif merupakan pemikiran yang lebih sederhana. Menurut (Purwaningrum, 2016), aktivitas kreatif akan melibatkan imajinasi, intuisi dan penemuan, dengan mengembangkan pemikiran divergen, orisinal, rasa ingin tahu, membuat prediksi dan dugaan serta mencoba-coba. Berpikir kreatif tampak dalam aktivitas penemuan, sehingga dapat menghasilkan berbagai ide atau gagasan dalam memecahkan suatu permasalahan.

Torrance, et al (Wang, 2011) menyatakan bahwa indikator kemampuan berpikir kreatif terdiri atas empat komponen, yaitu: *fluency* (kelancaran), *flexybility* (keluwesan), *originality* (keaslian), dan *elaboration* (elaborasi). Keempat komponen indikator berpikir kreatif tersebut menjadi pedoman dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Dalam kemampuan berpikir kreatif diharapkan siswa dapat menemukan beragam ide atau gagasan yang baru dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang diberikan.

Kemampuan berpikir kreatif ini dapat diterapkan dalam pembelajaran tematik. Menurut Daryanto (2014:209) pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Pendekatan pembelajaran tematik berupa pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, serta memadukan beberapa mata pelajaran. Pembelajaran yang dilakukan berpusat pada siswa. Siswa berperan sebagai subjek belajar sedangkan guru berperan sebagai fasilitator. Menurut (Indriasih, 2015) mengemukakan bahwa pelaksanaan pembelajaran tematik memungkinkan peserta didik aktif baik sebagai individu maupun bekerja sama dalam kelompok untuk mencari dan menggali informasi, mengeksplorasi sampai pada menemukan suatu konsep. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa tidak

hanya sekedar mendapatkan informasi, tetapi siswa aktif untuk mengkonstruksikan informasi dan pengetahuannya dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan, sehingga dapat menciptakan berbagai ide atau gagasan yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Berdasarkan pemaparan pentingnya berpikir kreatif dalam pembelajaran tematik, maka diperlukan suatu kegiatan pembelajaran yang mampu mendorong kemampuan berpikir kreatif siswa. Namun, berdasarkan observasi yang telah dilakukan di kelas IV SD Negeri 1 Tlogodepok menunjukkan bahwa kemampuan berfikir kreatif peserta didik masih rendah. Hal ini dapat diketahui berdasarkan hasil pengamatan bahwa pengetahuan baru yang diperoleh siswa berasal dari guru maupun buku yang diberikan, sehingga pengetahuan siswa sebatas apa yang telah diberikan. Selain itu, siswa juga kurang memberikan ide atau gagasan dalam menjawab suatu pernyataan hanya menjawab satu jawaban yang dianggapnya paling benar dan siswa cenderung menjawab soal dengan menuliskan jawabannya secara langsung tanpa disertai langkah terperinci. Dalam pelaksanaan pembelajaran guru belum menggunakan model pembelajaran yang inovatif dalam pemecahan masalah.

Berdasarkan kesenjangan kondisi pembelajaran yang ideal dengan kondisi nyata di kelas IV SD Negeri 1 Tlogodepok, maka diperlukan suatu perbaikan pembelajaran. Salah satu solusinya dengan menerapkan model *discovery learning*. Model *discovery learning* merupakan metode pembelajaran kognitif yang menuntut guru lebih kreatif dalam menciptakan situasi yang dapat membuat peserta didik belajar aktif menemukan pengetahuannya sendiri. Pembelajaran *discovery learning* dalam penyampaian materi atau bahan ajar yang akan disampaikan tidak disampaikan secara utuh, tetapi siswa didorong untuk menemukan informasi atau pengetahuannya sendiri melalui serangkaian kegiatan.

Model *discovery learning* lebih menekankan pada keaktifan siswa dalam menemukan informasi. Model *discovery learning* memiliki ciri utama belajar, yaitu: (1) mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan, dan menggeneralisasikan pengetahuan; (2) berpusat pada peserta didik; (3) kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada. Penerapan model *discovery learning* dapat membuat siswa untuk berpikir kreatif dalam mencari informasi dan menemukan

alternatif penyelesaian permasalahan yang diberikan, sehingga pengetahuan yang diperoleh akan lebih bermakna.

Menerapkan model *discovery learning* terdapat beberapa prosedur atau langkah yang harus diterapkan dalam pembelajaran. Menurut Syah (2004:244) dalam mengaplikasikan model *discovery learning* di kelas, terdapat enam prosedur atau langkah-langkah yang harus dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran yaitu: (1) *stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan); (2) *problem statement* (pernyataan/ identifikasi masalah); (3) *data collection* (pengumpulan data); (4) *data processing* (pengolahan data); (5) *verification* (pembuktian); (6) *generalization* (menarik kesimpulan/ generalisasi).

Model pembelajaran *discovery learning* diterapkan dalam proses pembelajaran dengan tujuan agar siswa dapat dengan baik memahami materi yang dipelajari dengan cara menterjemakan ke dalam bahasa yang lebih mudah dimengerti. Berdasarkan dari uraian di atas, perlu adanya Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan menerapkan model *discovery learning* dalam pelajaran tematik pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Tlogodepok.

## 2. Kajian Literatur

### a. Kemampuan Berpikir Kreatif

Berpikir merupakan proses pengolahan informasi dalam upaya memecahkan masalah. Kemampuan berpikir kreatif termasuk kemampuan berpikir tingkat tinggi yang merupakan kelanjutan dari kemampuan berpikir dasar. Menurut Hariman (2017), berpikir kreatif adalah suatu pemikiran yang berusaha menciptakan gagasan yang baru. Berpikir kreatif merupakan serangkaian proses, termasuk memahami masalah, membuat tebakan dan hipotesis tentang masalah, mencari jawaban, mengusulkan bukti, dan akhirnya melaporkan hasilnya. Berpikir kreatif berupa aktivitas kognitif yang menghasilkan informasi dan ide-ide yang tidak biasanya dengan suatu pemikiran terbuka, serta adanya penyelesaian masalah secara terperinci yang menghasilkan alternatif jawaban yang beragam. Kemampuan berpikir kreatif menggunakan cara berpikir divergen yaitu cara berpikir yang mampu mencari berbagai alternatif jawaban terhadap suatu persoalan.

Kemampuan berpikir kreatif perlu diukur dengan tujuan mendiagnosis tingkat kemampuan siswa dan memberi motivasi agar siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya. Menurut Guilford (Fard, dkk, 2014), terdapat empat ciri yang menjadi sifat berpikir kreatif yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*) keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*). Selanjutnya, Munandar dalam (Fitriarosah, 2016) mendeskripsikan ciri-ciri indikator berpikir kreatif sebagai berikut.

- 1) *Fluency* (berpikir lancar) adalah menghasilkan banyak gagasan, pendapat, jawaban, dan selalu memikirkan lebih dari satu jawaban dalam menyelesaikan suatu masalah.
- 2) *Flexibility* (berpikir luwes) adalah kemampuan menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi, dan melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda.
- 3) *Originality* (berpikir orisinal) adalah kemampuan untuk menciptakan gagasan baru dan unik, dan memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri.
- 4) *Elaboration* (berpikir terperinci) adalah kemampuan mengembangkan sebuah gagasan atau ide dan menambahkan atau memperinci secara detail dari situasi sehingga lebih menarik.

**b. Model Discovery Learning**

*Discovery learning* merupakan metode pembelajaran kognitif yang menuntut guru lebih kreatif menciptakan situasi yang dapat membuat peserta didik belajar aktif menemukan pengetahuan sendiri. Menurut Bruner (Arends, 2008) menjelaskan bahwa *discovery learning* merupakan sebuah model pengajaran yang menekankan pentingnya membantu siswa untuk memahami struktur atau ide-ide kunci disiplin ilmu, kebutuhan akan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar mengajar, dan keyakinan bahwa pembelajaran sejati terjadi melalui *procedural discovery* (penemuan pribadi). Metode *discovery learning* merupakan proses dari inkuiri. Perbedaanya dalam *inkuiri* dalam menyelesaikan permasalahan disertai dengan penyelidikan sehingga mendapatkan hasil yang outentik, sedangkan dalam model *discovery learning* bisa menggunakan percobaan atau eksperimen.

(Kemendikbud, 2014) menambahkan bahwa prinsip belajar nampak jelas dalam *discovery learning* yaitu materi atau bahan ajar yang akan disampaikan tidak disampaikan

dalam bentuk final, tetapi siswa didorong untuk mengidentifikasi apa yang ingin diketahui, kemudian dilanjutkan dengan mencari informasi sendiri dengan melakukan berbagai kegiatan menghimpun informasi, membandingkan, mengategorikan, menganalisis, mengintegrasikan, mengorganisasi atau membentuk (konstruktif) apa yang mereka ketahui dan mereka pahami dalam bentuk akhir (membuat kesimpulan). Menurut Bell sebagaimana yang dikutip oleh M. Hosnan (2016) mengemukakan beberapa tujuan spesifik dari pembelajaran penemuan, yakni sebagai berikut:

- 1) Dalam penemuan siswa memiliki kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran.
- 2) Pembelajaran penemuan diarahkan dalam situasi yang kongrit maupun abstrak, serta memperoleh dari informasi tambahan yang diberikan maupun berbagai sumber yang disediakan.
- 3) Siswa belajar merumuskan strategi tanya jawab untuk memperoleh informasi yang bermanfaat dalam menemukan.
- 4) Pembelajaran dengan penemuan membantu siswa untuk membangun kerja sama yang efektif.
- 5) Pembelajaran penemuan dapat menumbuhkan pembelajaran bermakna, sehingga materi yang dipelajari akan berkesan bagi siswa.
- 6) Keterampilan yang dipelajari dalam situasi belajar penemuan dalam beberapa kasus, lebih mudah ditransfer untuk aktifitas baru dan diaplikasikan dalam situasi belajar yang baru.

Tujuan di atas, memberikan penegasan bahwa model *discovery learning* ingin mengarahkan peserta didik agar lebih aktif baik secara individu maupun kelompok untuk belajar dan karakter peserta didik lebih diutamakan agar keterampilan dapat terbangun secara efektif. Pelaksanaan model *discovery learning* dilaksanakan dalam beberapa tahapan. Menurut (Syah, 2004) dalam mengaplikasikan metode *discovery learning* di kelas, terdapat enam prosedur atau langkah-langkah yang harus dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran, secara umum sebagai berikut:

- 1) *Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan)



Stimulasi dimaksudkan untuk menyediakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu siswa untuk melakukan eksplorasi. Guru dapat memulai kegiatan pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah.

2) *Problem statement* (pernyataan/ identifikasi masalah)

Memberikan kesempatan siswa untuk mengidentifikasi dan menganalisa permasalahan yang mereka hadapi sehingga siswa dapat membangun pemahamannya dalam menemukan masalah. Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian pilih salah satu masalah dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah).

3) *Data collection* (pengumpulan data)

Pengumpulan data dimaksudkan untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis, dengan memberi kesempatan peserta didik mengumpulkan berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan narasumber, melakukan uji coba sendiri dan sebagainya.

4) *Data processing* (pengolahan data)

Pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para peserta didik baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, lalu ditafsirkan. Dari generalisasi tersebut peserta didik akan mendapatkan pengetahuan baru tentang alternatif jawaban/ penyelesaian yang perlu mendapat pembuktian secara logis.

5) *Verification* (pembuktian)

Pada tahap ini peserta didik memeriksa secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil data yang telah diolah. Verifikasi bertujuan agar proses belajar berjalan dengan baik dan kreatif dan mengecek hasil pengolahan dan tafsiran, atau informasi yang ada.

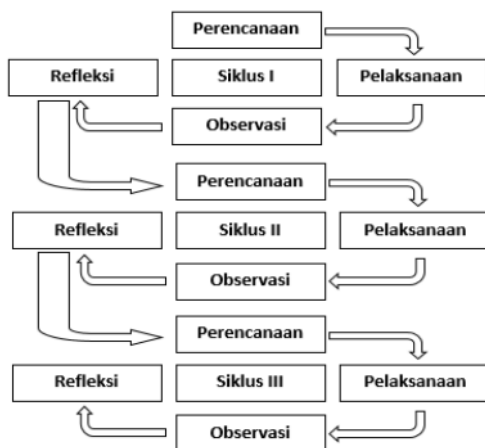
6) *Generalization* (menarik kesimpulan/ generalisasi)

Tahap generalisasi adalah proses menarik kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi.

**3. Metode Penelitian**

**a. Model Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam tiga siklus. Setiap siklus dalam penelitian ini dilakukan dalam dua pertemuan dengan menerapkan model *discovery learning*. Pembelajaran yang dilakukan yaitu tematik pada tema 6 tentang Cita-citaku dan Subtema 1 Aku dan Cita-citaku. Penelitian ini memodifikasi prosedur penelitian Kemmis dan Taggart (Arikonto, 2013). Penelitian tindakan kelas terdiri dari 4 tahapan pada setiap siklusnya yang terdiri dari (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Adapun bagan model prosedur penelitian tindakan kelas menurut Kemmis & Mc.Taggart digambarkan pada bagan di bawah ini:



Gambar 1. Bagan Siklus Penelitian Tindakan Kelas

**b. Subjek Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Tlogdepok. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 1 Tlogodepok yang berjumlah 23 siswa yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan.

**c. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan wawancara. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui keberhasilan pelaksanaan model *Discovery Learning* dan mengetahui aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi dari guru dan siswa terkait pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model *Discovery Learning* yang telah dilakukan. Sedangkan, instrumen tes digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif.

#### **d. Analisis Data**

Analisis data penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil tes yang dilakukan pada setiap akhir siklus. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dan wawancara berupa deskripsi singkat terkait pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model *discovery learning* dan mengetahui aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran. Indikator kinerja dalam penelitian ini adalah peningkatan kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran tematik dengan ketercapaian target 80%. Siswa dikatakan telah tuntas belajar jika telah mencapai KKM yang ditetapkan di kelas IV SD Negeri 1 Tlogodepok yaitu 70.

### **4. Hasil Dan Pembahasan**

#### **a. Hasil Penelitian**

##### **1) Deskripsi Prasiklus**

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan observasi terkait pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan di kelas IV SD Negeri 1 Tlogodepok untuk mengetahui permasalahan yang terdapat dalam kelas tersebut. Berdasarkan hasil observasi dapat diketahui bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari nilai Penilaian Akhir Semester siswa dimana hanya terdapat 8 siswa dari 23 siswa yang telah mencapai ketuntasan belajar dengan presentase 34,78% dan memperoleh nilai rata-rata 57,35. Selain itu, aktivitas dan partisipasi siswa dalam pembelajaran masih kurang, dimana siswa akan menyampaikan ide atau gagasannya setelah ditunjuk oleh guru. Siswa belum

memunculkan beragam gagasan dalam penyelesaian masalah dan siswa cenderung menjawab soal secara langsung tanpa disertai dengan langkah terperinci. Hal ini bertolak belakang dengan konsep berpikir kreatif yang mengharuskan siswa untuk mengembangkan idenya dengan menggunakan berbagai alternatif jawaban, sehingga diperlukan adanya suatu perbaikan pembelajaran dalam penelitian tindakan kelas.

### **b. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas**

#### **1) Perencanaan**

Sebelum melaksanakan penelitian peneliti merancang dan mempersiapkan pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam penelitian. Hal-hal yang perlu diperhatikan dan dipersiapkan dalam tahap perencanaan yaitu sebagai berikut (1) menentukan waktu pelaksanaan tindakan penelitian; (2) membuat dan menyusun perangkat pembelajaran seperti rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar kerja peserta didik (LKPD), bahan ajar, dan evaluasi; (3) menyusun instrumen berupa pedoman observasi dan wawancara; (4) mempersiapkan sarana dan media yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran.

#### **Siklus I**

#### **2) Proses Pembelajaran**

Pelaksanaan tindakan pada siklus I pada tanggal 8 dan 11 Februari 2021. Pembelajaran yang diajarkan yaitu tematik pada tema 6 tentang Aku dan Cita-citaku subtema 1 "Aku dan Cita-citaku" pembelajaran ke 1 dan pembelajaran ke 2. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan menerapkan model *discovery learning*. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan berdoa, salam, pemberian motivasi, dan bertanya jawab terkait materi yang akan dipelajari. Pada pertemuan ke 1 guru menyajikan sebuah video tentang suatu pekerjaan yang nantinya akan dianalisis dan diselesaikan permasalahan tersebut. Sedangkan pada pertemuan 2 guru memutar lagu "Tik-Tik Bunyi Hujan" dan "Kupu-kupu yang Lucu" untuk diidentifikasi tempo lagu dan perbedaan dari kedua lagu tersebut. Selain itu, guru menampilkan sebuah teks puisi tentang "Cita-citaku" yang nantinya akan dianalisis oleh siswa. Tahap selanjutnya siswa melakukan pengumpulan data dengan mencari informasi dari berbagai sumber baik buku maupun lingkungan sekitar. Pembelajaran dilakukan secara berkelompok dengan mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik yang telah

disiapkan sebelumnya. Selanjutnya siswa mengolah data yang telah diperoleh tersebut, mempresentasikan hasil diskusi, dan menarik kesimpulan.

### 3) Hasil Observasi dan Evaluasi Siklus I

Hasil observasi terkait pelaksanaan pembelajaran pada siklus I ini guru telah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah dalam model *discovery learning*. Akan tetapi, siswa masih mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran sehingga banyak siswa yang bertanya saat kegiatan berlangsung dan pembelajaran yang dilakukan menjadi kurang kondusif. Siswa masih mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi masalah yang nantinya akan diselesaikan oleh peserta didik. Selain itu, siswa juga masih berpedoman pada buku maupun informasi yang telah diberikan oleh guru, sehingga ide atau gagasan yang diberikan kurang beragam. Oleh karena itu, pada siklus I ini pembelajaran yang dilakukan memerlukan waktu yang lebih banyak dari yang telah direncanakan sebelumnya.

Kemampuan berpikir kreatif siswa pada siklus I mengalami peningkatan dari pra siklus. Hal ini dapat diketahui dari hasil evaluasi yang telah dilaksanakan pada akhir siklus. Pada siklus I ini diperoleh hasil kemampuan berpikir kreatif pada aspek *fluency* memiliki skor 2,84 dengan nilai rata-rata 71,00, aspek *flexibility* memiliki skor 2,44 dengan nilai rata-rata 61,00, aspek *originality* memiliki skor 2,14 dengan nilai rata-rata 53,50, serta aspek *elaboration* memiliki skor 2,71 dengan nilai rata-rata 67,75. Hasil kemampuan berpikir kreatif siswa pada siklus I memperoleh rata-rata 63,31 dan terdapat 12 siswa dari 23 siswa yang tuntas belajar dengan presentase mencapai 52,17%. Berikut ini hasil penskoran tes kemampuan berpikir kreatif siswa pada siklus I dalam pembelajaran tematik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Siklus I

No	Indikator	Skor	Nilai rata-rata
1	Kelancaran ( <i>fluency</i> )	2,84	71,00
2	Keluwesannya ( <i>flexibility</i> )	2,44	61,00
3	Keaslian ( <i>originality</i> )	2,14	53,50
4	Kemampuan merinci ( <i>elaboration</i> )	2,71	67,75
Rata-rata		2,53	63,31

### Refleksi Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada siklus I melalui model *Discovery Learning* belum mencapai hasil yang diinginkan. Siswa masih merasa kesulitan dalam memberikan ide untuk menemukan suatu konsep penyelesaian masalah. Selain itu, siswa belum mampu menyelesaikan masalah dari berbagai sudut pandang dan masih terpaku dengan cara yang disampaikan guru maupun masih terpaku pada buku. Kebanyakan siswa masih bingung dalam mengembangkan suatu gagasan sehingga jawabannya kurang sesuai dengan konsep yang dimaksud. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan belum terlaksana secara kondusif karena terdapat siswa yang mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran dan kegiatan diskusi belum berjalan dengan baik. Perbaikan yang dapat dilakukan dengan memberikan pengarahannya dan membimbing siswa agar dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran serta memberikan sarana dan prasarana yang menunjang proses pembelajaran.

### Siklus II

#### Proses Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 23 Februari 2021 dan pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 25 Februari 2021. Pada kegiatan pendahuluan guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, membimbing siswa untuk berdoa, melakukan apersepsi dan memberikan motivasi. Sedangkan, pada kegiatan inti guru melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan model *discovery learning*. Guru memberikan stimulus dengan menunjukkan video tentang salah satu potensi sumber daya alam yang dilakukan pada pertemuan pertama. Pada pertemuan kedua guru memberikan stimulus dengan menyajikan teks puisi "Tanah Airku". Setelah itu diharapkan siswa dapat mengidentifikasi permasalahan yang terdapat pada video dan teks puisi yang telah disajikan. Guru membentuk siswa dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan dan mengumpulkan informasi untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Setelah itu, siswa mengolah informasi yang telah diperoleh baik dari buku maupun lingkungan sekitar. Setiap kelompok secara bergantian mempresentasikan hasil pekerjaannya sampai pada penarikan kesimpulan terkait materi yang dipelajari.

**Hasil Observasi dan Evaluasi Siklus II**

Hasil observasi siklus II yang telah dilakukan terkait pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model *discovery learning* dapat diketahui bahwa pembelajaran yang telah dilakukan berjalan dengan baik dan kondusif. Guru telah melakukan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah pada model *discovery learning* yang meliputi pemberian rangsangan (*stimulation*), pernyataan/identifikasi masalah (*problem statement*), pengumpulan data (*data collection*), pengolahan data (*data processing*), pembuktian (*verification*), dan menarik kesimpulan (*generalization*). Berdasarkan pembelajaran yang dilakukan siswa belum memunculkan gagasan yang beragam dan belum memunculkan ide yang unik atau baru. Akan tetapi, siswa sudah menyelesaikan permasalahan yang diberikan dengan caranya sendiri.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus II sudah cukup baik. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil kemampuan berpikir kreatif. Pada siklus II ini diperoleh hasil kemampuan berpikir kreatif pada aspek *fluency* memiliki skor 3,25 dengan nilai rata-rata 81,25, aspek *flexibility* memiliki skor 2,79 dengan nilai rata-rata 69,75, aspek *originality* memiliki skor 2,45 dengan nilai rata-rata 61,25, serta aspek *elaboration* memiliki skor 3,02 dengan nilai rata-rata 75,50. Hasil kemampuan berpikir kreatif siswa pada siklus II memperoleh rata-rata keseluruhan 71,94 dan terdapat 17 siswa dari 23 siswa yang telah mencapai ketuntasan belajar siswa dengan presentase mencapai 73,91%. Berikut ini hasil penskoran tes kemampuan berpikir kreatif siswa pada siklus II dalam pembelajaran tematik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Siklus II

No	Indikator	Skor	Nilai rata-sata
1	Kelancaran ( <i>fluency</i> )	3,25	81,25
2	Keluwesanan ( <i>flexibility</i> )	2,79	69,75
3	Keaslian ( <i>originality</i> )	2,45	61,25
4	Kemampuan merinci ( <i>elaboration</i> )	3,02	75,50
Rata-rata		2,88	71,94

### **Refleksi Siklus II**

Pada siklus II ini siswa bisa memunculkan beragam ide dan berpartisipasi aktif dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi di kelas sudah lebih kondusif. Siswa menyelesaikan permasalahan yang diberikan dengan caranya sendiri, meskipun cara yang digunakan masih umum sehingga belum memunculkan ide yang baru. Selain itu, kegiatan diskusi dengan kelompoknya siswa bekerja sama dengan teman kelompoknya. Siswa mengerjakan tugasnya secara bergantian dan beberapa siswa yang aktif memberikan ide atau pendapatnya. Pengumpulan informasi siswa masih terpaku pada buku pelajaran yang telah disediakan, sehingga jawaban siswa belum beragam. Perbaikan yang dilakukan dengan mengarahkan siswa untuk mencari informasi dari berbagai sumber.

### **Siklus III**

#### **Proses Pembelajaran**

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus III ini dilaksanakan pada tanggal 18 Maret 2021 pada siklus pertama dan pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 22 Maret 2021. Pembelajaran dimulai dengan kegiatan bertanya jawab terkait materi yang akan dipelajari dan pemberian motivasi. Pada kegiatan inti dengan melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan model *discovery learning*. Pada langkah awal guru memberikan stimulus untuk merangsang siswa dalam mengidentifikasi permasalahan yang diberikan. Stimulus yang diberikan berupa gambar tentang berbagai kegemaran yang dilakukan seseorang dan mendengarkan lagu yang diputarkan oleh guru. Selanjutnya guru membentuk siswa dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan dan menyelesaikan permasalahan yang diberikan melalui serangkaian kegiatan seperti pengumpulan data dari buku, koran/majalah, maupun lingkungan sekitar. Berdasarkan informasi yang diperoleh tersebut kemudian siswa mengolah data tersebut untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Kegiatan yang dilakukan selanjutnya dengan mempresentasikan hasil diskusi dan menarik kesimpulan, sehingga siswa dapat menemukan sebuah konsep terkait materi yang dipelajari.

#### **Hasil Observasi dan Evaluasi Siklus III**



Berdasarkan hasil observasi terkait pelaksanaan tindakan yang dilakukan pada siklus III telah mengalami peningkatan baik dalam proses maupun hasil belajar. Pembelajaran sudah berjalan dengan baik dan kondusif dengan menerapkan model *discovery learning*. Siswa juga sudah memunculkan ide yang beragam, dimana siswa sudah berpartisipasi aktif dalam kegiatan diskusi dengan mengajukan beragam ide atau pendapat. Siswa sudah bisa menemukan suatu konsep atau materi yang dipelajari melalui serangkaian kegiatan yang dilakukan, sehingga pengalaman belajar siswa menjadi lebih bermakna.

Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa juga didukung dengan hasil evaluasi. Pada siklus III ini diperoleh hasil kemampuan berpikir kreatif pada aspek *fluency* memiliki skor 3,50 dengan nilai rata-rata 87,50, aspek *flexibility* memiliki skor 3,17 dengan nilai rata-rata 79,25, aspek *originality* memiliki skor 2,91 dengan nilai rata-rata 72,7, serta aspek *elaboration* memiliki skor 3,33 dengan nilai rata-rata 83,25. Hasil kemampuan berpikir kreatif siswa pada siklus III memperoleh rata-rata 80,69 dan terdapat 20 siswa dari 23 siswa yang telah mencapai ketuntasan belajar dengan presentase mencapai 86,96%. Berikut ini hasil penskoran tes kemampuan berpikir kreatif siswa pada siklus II dalam pembelajaran tematik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Siklus II

No	Indikator	Skor	Nilai Rata-rata
1	Kelancaran ( <i>fluency</i> )	3,50	87,50
2	Keluwesannya ( <i>flexibility</i> )	3,17	79,25
3	Keaslian ( <i>originality</i> )	2,91	72,75
4	Kemampuan merinci ( <i>elaboration</i> )	3,33	83,25
Rata-rata		3,23	80,69

### Refleksi Siklus III

Pelaksanaan tindakan yang dilakukan pada siklus III telah mengalami peningkatan baik dalam proses maupun hasil pembelajaran. Siswa sudah bisa mengemukakan beragam ide atau gagasan dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Siswa sudah menggunakan caranya sendiri dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan dan tidak hanya terpaku pada buku. Selain itu, siswa dalam menjawab soal yang diberikan sudah disertai penjelasan singkat. Dalam pelaksanaan pembelajaran sudah berjalan dengan kondusif, dimana siswa

sudah berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan terjalin interkasi yang baik antara siswa dengan siswa maupun guru dengan siswa. Siswa sudah bisa bekerja sama dan berdiskusi dengan teman satu kelompoknya. Dalam siklus III sudah mencapai indikator keberhasilan dalam penelitian ini.

## 5. Pembahasan

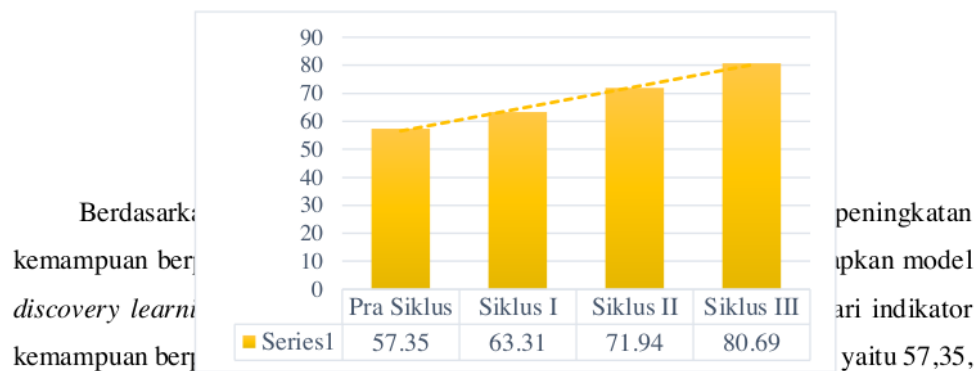
Pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model *discovery learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SDN 1 Tlogodepok. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi, wawancara, maupun evaluasi. Setiap siklus dalam pelaksanaan tindakan juga mengalami peningkatan baik dalam proses maupun hasil pembelajaran.

Menurut pendapat (Wahyudi & Siswanti, 2015), mengemukakan bahwa *discovery learning* merupakan suatu model pembelajaran yang disajikan secara tidak utuh untuk meningkatkan kemampuan penemuan pada siswa. Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat Hanifah dan Wasitohadi (2017) yang mengatakan bahwa *discovery learning* mengajak siswa belajar aktif menemukan pengetahuannya sendiri dengan hal tersebut dapat membuat siswa merasa tertantang dan tertarik untuk mengidentifikasi permasalahan yang diberikan. Penerapan model *discovery learning* dapat merubah kondisi belajar siswa yang pasif menjadi aktif dan kreatif. Siswa tidak hanya menerima informasi atau ilmu pengetahuan dari guru, tetapi siswa dapat menemukan informasi sendiri. Guru berperan sebagai fasilitator yang berperan dalam membimbing siswa selama kegiatan pembelajaran dan menyediakan berbagai sumber belajar bagi siswa.

Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan sudah baik, guru sudah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan sintaks atau langkah-langkah dalam model *discovery learning*. Pada pelaksanaan siklus I guru masih menyesuaikan dengan situasi dan kondisi di kelas maupun peserta didik, sehingga pembelajaran yang dilakukan tidak terlaksana secara optimal dan terdapat beberapa langkah pembelajaran yang tidak terlaksana. Pada siklus selanjutnya, pembelajaran sudah berjalan kondusif dan sesuai dengan langkah-langkah pada model *discovery learning*.

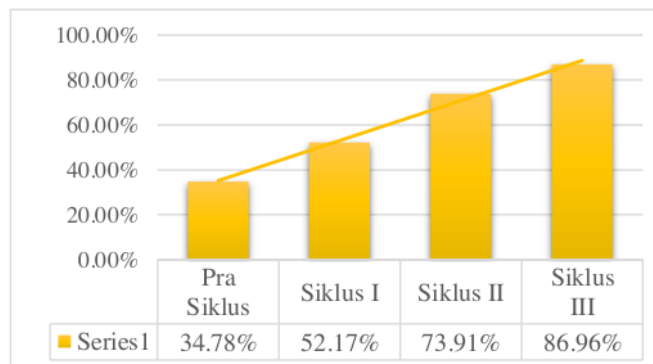
Hasil pengamatan kemampuan berpikir kreatif siswa juga mengalami peningkatan dalam presentase rata-rata indikator kemampuan berpikir kreatif meliputi aspek kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), orisinal (*originality*), dan kemampuan memerinci (*elaboration*) dalam pembelajaran tematik tema 6 tentang Cita-citaku dan subtema 1 tentang Aku dan Cita-citaku. Hal ini dibuktikan dengan hasil evaluasi yang telah dilakukan pada setiap siklusnya. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran tematik dapat dilihat pada diagram berikut:

Gambar 2. Diagram nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif



nilai rata-rata siklus I yaitu 63,31, nilai rata-rata pada siklus II yaitu 71,94, dan nilai rata-rata pada siklus III yaitu 80,69. Hasil tersebut juga diperkuat dengan presentase ketuntasan belajar siswa terkait kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran tematik. Presentase ketuntasan dihitung dari hasil evaluasi yang dilaksanakan setiap siklusnya. Siswa dikatakan tuntas belajar jika sudah memenuhi KKM yang telah ditetapkan di kelas IV SDN 1 Tlogodepok yaitu 70. Berikut presentase ketuntasan siswa dalam kemampuan berpikir kreatif:

Gambar 3. Diagram hasil presentase ketuntasan dalam kemampuan berpikir kreatif



<sup>7</sup> Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa siswa yang mengalami ketuntasan belajar pada pra siklus tercapai 34,78%, pada siklus I telah tercapai 47,83%, pada siklus II mengalami peningkatan sebanyak 73,91%, dan siklus III telah tercapai 86,96%. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan tindakan yang dilakukan terjadi peningkatan ketuntasan siswa pada setiap siklusnya dan telah mencapai indikator keberhasilan dalam penelitian pada siklus III.

Dengan demikian penerapan model *discovery learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran tematik yang dapat dilihat dari presentase siswa yang telah memenuhi kriteria ketuntasan yang dilaksanakan pada siklus I sampai siklus III. Dalam proses belajarnya siswa tidak hanya mendengarkan, mencatat, dan menghafal apa yang telah diperoleh oleh guru, tetapi siswa aktif mencari informasi dan membangun pengetahuannya untuk menemukan permasalahan yang diberikan. Penerapan model *discovery learning* dapat memfokuskan pada penemuan suatu informasi melalui serangkaian kegiatan, sehingga dapat memunculkan berbagai ide dalam penyelesaian suatu permasalahan serta dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.<sup>18</sup>

Hasil penelitian ini diperkuat dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Cintia et al., 2018) yang menunjukkan hasil penelitian bahwa model *discovery learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa. Hal ini dapat tercapai jika pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan sintak model *discovery learning*. Model *discovery learning* menekankan pada belajar penemuan, dimana siswa dapat berpikir menganalisis dan mencoba untuk memecahkan permasalahan sendiri. Kegiatan yang dilakukan tersebut dapat memunculkan beragam ide atau pendapat, sehingga dapat<sup>18</sup>

meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa. Selain itu, dalam penelitian ini juga menggunakan media yang terdapat di lingkungan sekitar.

## 6. Kesimpulan

Penerapan model *Discovery Learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran tematik tema 6 tentang Cita-citaku dan subtema 1 Aku dan Cita-citaku pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Tlogodepok semester II tahun ajaran 2020/2021. Hal ini dapat ditunjukkan dengan adanya peningkatan baik dalam proses maupun hasil penelitian yang telah dilakukan pada prasiklus, siklus I, siklus II, dan siklus III. Nilai rata-rata kemampuan berpikir kreatif pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Tlogodepok pada prasiklus yaitu 57,35, selanjutnya pada siklus I mengalami peningkatan sebesar 63,31, pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 71,94, dan pada siklus III meningkat menjadi 80,69. Kemampuan berpikir kreatif juga dilihat dari ketuntasan belajar siswa. Pada siklus I kemampuan berpikir kreatif siswa tercapai 52,17%, kemampuan berpikir kreatif siswa pada siklus II yaitu 73,91%, dan kemampuan berpikir kreatif siswa pada siklus III yaitu 86,96%. Selain itu, frekuensi siswa juga meningkat dari 12 siswa pada siklus I, 17 siswa pada siklus II, dan 20 siswa pada siklus III. Pada siklus III ini telah memenuhi indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu 80%.

## 7. Saran

Berkaitan dengan penelitian yang telah dicapai, peneliti mengajukan saran sebagai berikut:

- a. Bagi siswa sebaiknya hendaknya dapat lebih percaya diri dalam mengemukakan gagasan ataupun ide dalam pemecahan masalah dan perlu memperbanyak latihan soal sehingga kemampuan berpikir kreatifnya berkembang dengan baik.
- b. Bagi guru, dapat menjadikan alternatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar.
- c. Bagi sekolah dapat dijadikan untuk melengkapi sarana dan prasarana yang menunjang proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan aktif, inovatif, kreatif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

- d. **Bagi peneliti lain** diharapkan dapat membuat kegiatan pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

#### Daftar Referensi

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Cintia, N. I., Kristin, F., & Anugrahaeni, I. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Siswa*, 32(1), 69–77. <https://doi.org/10.21009/PIP.321.8>
- Daryanto. (2014). *Pembelajaran Tematik, Terpadu, Terintegrasi (Kurikulum 2013)*. Yogyakarta : Gava Media
- Fitriarosah, N. (2016). *Pengembangan Instrumen Berpikir Kreatif Matematis Untuk Siswa Smp. Pengembangan Instrumen Berfikir Kreatif Matematis Untuk Siswa SMP*, Seminar Nasional Pendidikan Matematika 2016, 243–250. <https://repository.unikama.ac.id/840/30/243>
- Indriasih, A. (2015). *Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Dalam Penerapan Pembelajaran Tematik Di Kelas III Sd*. *Jurnal Pendidikan*, 16(2), 127–137. <https://doi.org/10.33830/jp.v16i2.343.2015>
- Kemendikbud. (2014). *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 Tahun Ajaran 2013/2014*. Jakarta: Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjamin Mutu Pendidikan.
- Kemendikbud. (2017b). *Materi Pokok SD*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar
- M. Hosnan. (2016). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21; Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Muwardi, H., dkk. (2014). Penerapan pembelajaran tematik untuk meningkatkan aktivitas belajar kelas 1 SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(7), 1-9. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jdpdp/article/view/6285>
- Purwaningrum, J.P. (2016). *Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis melalui Discovery Learning Berbasis Scientific Approach*. *Jurnal Refleksi Edukatika*. 6 (2) 145,147. <https://core.ac.uk/download/pdf/304202351>
- Sani, R.A. (2015). *Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta : Bumi Aksara

## PROSIDING

Seminar Nasional "Bimbingan dan Konseling Islami"  
Kamis, 12 Agustus 2021

- Siswono, T. 2008. Model Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran dan Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. Surabaya: Unesa University Press.
- Syah, Muhibbin. 2004. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Wahyudi, W., & Siswanti, M. C. (2015). *Pengaruh Pendekatan Saintifik Melalui Model Discovery Learning Dengan Permainan Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 5 SD*. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(3), 23. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2015.v5.i3.p23-36>
- Wang, A. Y. (2011). *Contexts of creative thinking: a comparison on creative performance of student teachers in Taiwan and the United States*. *Journal of International and Cross-Cultural Studies*, 2(1), 1–14. <https://docplayer.net/31225800>

# HASIL CEK\_NASKAH 13

## ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

19%

INTERNET SOURCES

13%

PUBLICATIONS

10%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://jurnal.umk.ac.id">jurnal.umk.ac.id</a> Internet Source	2%
2	<a href="http://journal.unj.ac.id">journal.unj.ac.id</a> Internet Source	2%
3	<a href="http://garuda.kemdikbud.go.id">garuda.kemdikbud.go.id</a> Internet Source	2%
4	<a href="http://repositori.unsil.ac.id">repositori.unsil.ac.id</a> Internet Source	2%
5	<a href="http://repository.unwira.ac.id">repository.unwira.ac.id</a> Internet Source	1%
6	<a href="http://www.ojs.serambimekkah.ac.id">www.ojs.serambimekkah.ac.id</a> Internet Source	1%
7	<a href="http://pasca.um.ac.id">pasca.um.ac.id</a> Internet Source	1%
8	<a href="http://digilib.uns.ac.id">digilib.uns.ac.id</a> Internet Source	1%
9	<a href="http://jurnal-online.um.ac.id">jurnal-online.um.ac.id</a> Internet Source	1%



10	<a href="https://conferences.unusa.ac.id">conferences.unusa.ac.id</a> Internet Source	1 %
11	<a href="https://journal.uny.ac.id">journal.uny.ac.id</a> Internet Source	1 %
12	<a href="https://repository.uinsu.ac.id">repository.uinsu.ac.id</a> Internet Source	1 %
13	<a href="https://digilib.unimed.ac.id">digilib.unimed.ac.id</a> Internet Source	1 %
14	<a href="https://journal.ubpkarawang.ac.id">journal.ubpkarawang.ac.id</a> Internet Source	1 %
15	<a href="https://jurnal.fkip.uns.ac.id">jurnal.fkip.uns.ac.id</a> Internet Source	1 %
16	Vina Nurfitriana Utami. "ANALISIS MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING DALAM RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) TEKS BERITA KELAS VIII SMP KABUPATEN BOGOR", Triangulasi: Jurnal Pendidikan Kebahasaan, Kesastraan, Dan Pembelajaran, 2022 Publication	1 %
17	<a href="https://etheses.iainponorogo.ac.id">etheses.iainponorogo.ac.id</a> Internet Source	1 %
18	<a href="https://repository.uinjkt.ac.id">repository.uinjkt.ac.id</a> Internet Source	1 %

---

Exclude quotes      On

Exclude matches      < 1%

Exclude bibliography      On