

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN  
KREATIVITAS DAN PRESTASI BELAJAR**

Febriansyah<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup>SD NEGERI 3 Merapi Barat

<sup>1)</sup>[febri.glb@gmail.com](mailto:febri.glb@gmail.com)

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini menerapkan metode pembelajaran *Discovery Learning* untuk meningkatkan Kreativitas dan prestasi siswa. Penelitian ini telah dilaksanakan dengan metode penelitian tindakan kelas di SD Negeri 3 Merapi Barat. Penelitian ini dilakukan dalam tiga siklus untuk mengetahui bahwa penerapan *Discovery Learning* meningkatkan kreativitas dan prestasi peserta didik dari siklus pertama sampai siklus ketiga. Penelitian ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* tidak hanya meningkatkan Kreativitas belajar siswa tetapi juga meningkatkan pemahaman materi dan ini mempunyai dampak meningkatnya prestasi belajar siswa Teknik pengambilan PTK dengan cara pengamatan dan tes , Pada Kelas eksperimen melakukan uji coba model pembelajaran *Discovery Learning* sama seperti pada siklus ke tiga. Namun pada kelas Kontrol diuji cobakan dengan metode mengajar Konvensional dengan masing kelas diadakan *pretest dan posttest* dengan . Lalu dilanjutkan dengan Analisis data signifikan dengan menggunakan uji t – test .Berdasarkan analisis data penelitian ini, ditemukan bahwa terdapat perbedaan dalam model pembelajaran yang menggunakan *Discovery Learning* dibanding dengan menggunakan Model Konvensional bila untuk meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS

**Kata kunci:** Model pembelajaran, *Discovery Learning*, Kreativitas,Prestasi Belajar.

**APPLICATION OF THE DISCOVERY LEARNING MODEL TO INCREASE CREATIVITY AND  
LEARNING ACHIEVEMENT**

**Febriansyah<sup>1)</sup>**

<sup>1)</sup>**SD NEGERI 3 Merapi Barat**

<sup>1)</sup>**[febri.glb@gmail.com](mailto:febri.glb@gmail.com)**

**ABSTRACT**

*The purpose of this study is to use Discovery Learning methods to improve students' creativity and achievement. This research has been carried out with classroom action research methods in SD Negeri 3 Merapi Barat. This research was conducted in three cycles to find out that the application of Discovery Learning increases the creativity and achievement of students from the first cycle to the third cycle. This research proves that the application of the Discovery Learning learning model not only enhances student learning creativity but also increases the understanding of the material and this has an impact on increasing student learning achievement. PTK taking techniques by means of observation and tests. third. However, the control class was tested using conventional teaching methods with each class holding pretest and posttest. Then, it was continued with a significant analysis using t-test. Conventional if to improve creativity and student achievement in social*

**studies Keywords:** *Learning models, Discovery Learning, Creativity Learning Achievement*

## PENDAHULUAN

Perkembangan Ilmu Pengetahuan semakin maju dan berkembang seiring dengan perkembangan zaman dan Teknologi, karena itu guru agar bisa menyampaikan dan mentransformasikan pengetahuan kepada anak didik dituntut keprofesionalannya, berwawasan, berpengatahuan. Salah satu Keprofesionalan guru adalah menguasai berbagai macam model dan metode pembelajaran sehingga tugasnya sebagai agen pembaharuan dapat dijalankan dengan baik.

Guru yang dalam proses penyampaian pembelajaran harus dengan penuh kasih sayang, menghargai setiap perbedaan individu sehingga dapat menciptakan suasana nyaman dan menyenangkan bagi siswa. Hal tersebut sesuai dengan UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menjelaskan tentang fungsi pendidikan nasional yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Sesuai dengan Undang-Undang. Pada tingkat sekolah dasar ada (9) Sembilan pelajaran yang harus diampu siswa pada setiap jenjangnya dan seorang guru harus mampu mengajarkan dan menyampaikan setiap mata pelajarannya sesuai dengan karakteristik dan keunikan masing masing mata pelajarannya. Salah satunya adalah Mata Pelajaran IPS, mata pelajaran ini unik karena berhubungan sekali dengan kehidupan sehari hari siswa namun para pendidik kadang sulit menyampaikan dan mengkomunikasikan pelajaran kepada

siswa, entah karena dianggap mudah dan sepela mungkin karena setiap hari ditemui, namun kenyataannya prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ini jarang sekali mendapat nilai tinggi. Pada ulangan harian atau ujian akhir. Pelajaran IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pembelajaran IPS yang sering diajarkan oleh para pengajar, lebih sering dengan cara Konvensional, siswa tidak diajak aktif sehingga tidak timbul kreativitas peserta didik untuk menggali dan mencapai pengetahuan, membaca teks dan hasil tugas peserta didik kadang tidak apresiasi oleh guru, sehingga peserta didik tidak punya sense pengetahuan. Oleh sebab agar pencapaian tujuan pembelajaran IPS dapat tercapai diperlukan perhatian khusus bagi para guru. Disamping itu juga peserta didik harus diajarkan agar mereka dapat aktif, kreatif dan inovatif, hal ini perlu stimulus yang harus dikembangkan guru agar peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, gurulah yang menjadi ujung tombak mendesain pembelajaran agar peserta didik dapat timbul kreativitasnya sehingga dapat meningkatkan prestasi Siswa. Untuk menyampaikan, mengkomunikasikan atau mentransformasikan ilmu pengetahuan pelajaran IPS perlu Model dan cara yang sesuai dengan karakteristik pelajaran itu sendiri, sehingga dapat diserap dengan baik oleh peserta didik. Oleh sebab itu seorang pendidik harus menguasai berbagai metode pengajaran sehingga keberhasilan pembelajaran dapat tercapai dengan terjadi perubahan pada peserta didik. Kebiasaan mengajar dengan Metode konvensional

sering menjadi alasan mengapa tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal. Keengganan para Pendidik untuk menyiapkan pembelajaran dengan baik sebelum pembelajaran suatu materi dilaksanakan menjadi momok bagi dunia Pendidikan sehingga tujuan akhir Pendidikan yaitu Tujuan Pendidikan Nasional sulit tercapai. Kalau tidak disiapkan dengan baik maka yang terjadi adalah peserta didik terbiasa dengan Teks book, apa yang ada dibuku, tidak punya kreativitas sehingga proses pembelajaran terjadi secara monoton. Terjadi alur proses pembelajar hanya satu arah yaitu Pendidik kepada peserta didik. Maka seharusnya guru harus mempersiapkan pembelajaran dengan baik dan dengan model dan metode mengajar yang sesuai.

Menurut Fersyhana (2011) model pembelajaran adalah prosedur, urutan, langkah - langkah, dan cara yang digunakan guru dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Dapat dikatakan bahwa model pembelajaran adalah prosedur yang difokuskan ke pencapaian tujuan.

Model pembelajaran yang tidak bervariasi dan monoton dapat mengakibatkan proses pembelajaran yang tidak menyenangkan. Proses pembelajaran yang membosankan dapat menyebabkan siswa kesulitan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis dalam memahami materi yang diajarkan. Mengakibatkan merosotnya nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Guru perlu memberikan model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Sehingga pembelajaran dapat berjalan efektif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi matematis dan aktivitas pembelajaran.

Model pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik baik secara individual maupun kelompok aktif mencari, menggali dan

menemukan konsep serta prinsip-prinsip secara holistik dan otentik (Depdikbud, 1996:3). Diperlukan model pembelajaran yang dapat mengembangkan atau melatih peserta didik untuk menumbuhkan Kreativitasnya sehingga siswa dapat menemukan dan memecahkan masalahnya sendiri.

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan atau membuat hal baru yang belum ada sebelumnya atau menambahkan apa yang sudah ada sebelumnya. Menurut kamus Webster dalam Anik Pamulu (2007:9) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk mencipta yang ditandai dengan orisinalitas dalam berekspresi yang bersifat imajinatif.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005:599), kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta, perihal berkreasi dan kekreatifan. Menurut James J. Gallagher dalam Yeni Rachmawati (2005:15) mengatakan bahwa "*Creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or products, or recombines existing ideas and products, in a way that is novel to him or her*" (kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya melekat pada dirinya).

Menurut Supriadi dalam Yeni Rachmawati (2005:15) mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada.

Kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh suksesi, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara tahap perkembangan. Kreativitas adalah kemampuan untuk

menciptakan atau daya cipta (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1990: 456), kreativitas juga dapat bermakna sebagai kreasi terbaru dan orisinal yang tercipta, sebab kreativitas suatu proses mental yang unik untuk menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda dan orisinal. Kreativitas merupakan kegiatan otak yang teratur komprehensif, imajinatif menuju suatu hasil yang orisinal.

Model *Discovery Learning* sering dipertukarkan dengan model *inquiry* (Hamdani, 2011: 184-185) mengungkapkan pengertian *discovery* adalah proses mental ketika siswa mengasimilasikan suatu konsep atau prinsip, misalnya mengamati, menjelaskan, mengelompokkan, membuat kesimpulan, dan sebagainya.

Kemendikbud (2013: 1) mengungkapkan pengertian model *Discovery Learning* sebagai teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajarannya yang terjadi apabila tidak disajikan dalam bentuk final, namun siswa diharapkan untuk mengorganisasi sendiri. Sedangkan menurut Hosnan (2014: 280-282) *Discovery Learning* adalah model pembelajaran untuk mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan dan menyelidiki sendiri maka hasil yang diperoleh akan tahan lama dalam ingatan.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang berfokus pada kegiatan penemuan konsep-konsep baru yang belum diketahui oleh siswa. Melalui *Discover Learning* siswa didorong untuk belajar dan menemukan sendiri konsep dan informasi baru melalui keterlibatan aktif untuk memperoleh pengalaman belajar yang tidak mudah dilupakan oleh siswa.

Syah (2014: 243) prosedur yang harus dilaksanakan dalam pembelajaran dengan model *Discovery Learning*, yaitu: *a. Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan), *b. Problem Statement*

(pernyataan/identifikasi masalah), *c. Data Collection* (pengumpulan data), *d. Data Processing* (pengolahan data), *e. Verification* (pembuktian), *f. Generalization* (menarik kesimpulan/generalisasi).

Menurut kamus Webster dalam Anik Pamulu (2007:9) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk mencipta yang ditandai dengan orisinalitas dalam berekspresi yang bersifat imajinatif. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005:599), kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta, perihal berkreasi dan kekreatifan. Menurut James J. Gallagher dalam Yeni Rachmawati (2005:15) mengatakan bahwa "*Creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or products, or recombines existing ideas and products, in a way that is novel to him or her*" (kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya melekat pada dirinya).

Menurut Muhibbin Syah (1999:19-23) prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktifitas dalam belajar.

## METODE

Desain Penelitian adalah penelitian tindakan kelas pada dasarnya merupakan suatu kegiatan atau proses yang sistematis untuk memecahkan suatu masalah yang dilakukan dengan penerapan metode ilmiah. Menurut Sarwono (2006: 12) penelitian didefinisikan sebagai suatu proses sistematis pengumpulan dan penganalisisan informasi (data) untuk berbagai tujuan.

Dalam penelitian ini digunakan metode penelitian PTK dengan kombinasi (*mixed method research*) yang merupakan gabungan penelitian kaji tindak (*action*

*research*) dan penelitian eksperimen (*experimentresearch*). Yang dilaksanakan dalam dua tahapan. Pada tahap pertama penelitian dilaksanakan untuk melihat bagaimana proses pembelajaran Discovery Learning dapat berjalan dengan baik di satu kelas dan dilaksanakan dalam tiga siklus yang bertujuan untuk mengetahui dan mengukur bagaimana Model Discovery Learning dapat memancing kreativitas dan prestasi belajar peserta didik. Data dan Model pembelajaran yang berhasil dikelas PTK diuji cobakan pada kelas lain yang disebut dengan kelas Eksperimen dan dibandingkan dengan kelas lain yang diajarkan dengan Model Konvensional, kelas ini disebut kelas Kontrol.

Teknik Pengumpulan Data menggunakan observasi. Observasi adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis (Arikunto, 2005:30). Teknik observasi yang dilakukan oleh peneliti dan *observer* dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data kualitatif yaitu data tentang proses penerapan model pembelajaran Discovery Learning yang dilakukan oleh peneliti selama proses pembelajaran. Tes adalah suatu teknik atau cara yang digunakan dalam rangka melaksanakan kegiatan pengukuran, yang didalamnya terdapat berbagai pertanyaan, atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh peserta didik untuk mengukur aspek perilaku peserta didik. Uji t-test

- a. Uji beda antar siklus, menggunakan uji-t sampel berhubungan.
- b. Uji beda dua sampel tidak berhubungan

Untuk menganalisis prestasi belajar siswa pada penelitian kuasi eksperimen digunakan uji-t dua sampel tidak saling berhubungan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus satu Hasil observasi pada guru yang dilakukan oleh pengamat 1 dan pada lembar observasi guru siklus pertama diperoleh skor 2,0 dengan kriteria Kurang sedangkan dari pengamat 2 lembar observasi diperoleh skor 2,2 dengan kriteria Kurang.

Observasi kreativitas siswa dilakukan oleh pengamat 1 dan pengamat 2 diperoleh skor pada pengamat 1 lembar observasi kreativitas siswa sebesar 2,24 dengan kriteria kurang sedangkan pengamat 2 skor lembar observasi kreativitas siswa sebesar 2,29 dengan kriteria sangat kurang kreatif.

Prestasi belajar siswa diperoleh menggunakan evaluasi belajar yang dilaksanakan setelah pelaksanaan pembelajaran untuk mengetahui kemampuan siswa terhadap materi pembelajaran dan diperoleh rata-rata hasil posttest siswa pada siklus pertama 60,91 untuk mengetahui peningkatan yang terjadi pada kemampuan siswa terhadap materi, maka sebelum proses pembelajaran telah diberikan tes yang sama dan diperoleh data rata-rata hasil pretest adalah 44,09 dan diakhir pembelajaran diadakan Posttest dengan rata-rata 60,91 sehingga dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan prestasi belajar diakhir pembelajaran dengan selisih sebesar 16,36.

perhitungan uji diperoleh hasil uji t hitung sebesar 11,014 bila dikonsultasikan pada t tabel dengan dk 30 pada taraf signifikansi 0,05 atau 95% sebesar 2,079 maka t hitung 11,014 lebih besar dari t tabel 2,079 sehingga disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara nilai rata-rata pretest dengan nilai posttest atau terjadi peningkatan prestasi belajar siswa yang signifikan pada siklus pertama.

Siklus dua Observasi pada guru yang dilakukan oleh pengamat 1 dan pada

lembar observasi guru siklus kedua pada diperoleh skor 2,7 dengan kriteria baik sedangkan dari pengamat 2 lembar observasi guru siklus II diperoleh skor 2,6 dengan kriteria Baik

Observasi kreativitas siswa sebesar 2,74 sedangkan pengamat 2 skor lembar observasi kreativitas siswa sebesar 2,77 Adapun data lengkap dan penggabungan hasil pengamat antara pengamat 1 dan pengamat 2.

Materi pembelajaran dan diperoleh rata-rata hasil posttest siswa pada siklus dua 72,73 . Untuk mengetahui maka sebelum proses pembelajaran telah diberikan tes yang sama dan diperoleh data rata-rata hasil pretest adalah 53, 18 sehingga dapat disimpulkan bahwa peningkatan prestasi belajar atau selisihnya mencapai 24.55 dan siswa yang sudah mencapai ketuntasan sebanyak 19 siswa atau sekitar 77% dan ini masih belum mencapai standar ketuntasan minimal yaitu 85%.

Siklus tiga Observasi pada guru yang dilakukan oleh pengamat 1 dan pada lembar observasi guru siklus ketiga diperoleh skor 3.25 dengan kriteria sangat baik sedangkan pengamat 2 lembar observasi guru siklus kedua diperoleh 3.00 dengan kriteria Sangat Baik

Observasi kreativitas siswa dilakukan oleh pengamat 1 dan pengamat 2 diperoleh skor pengamat 1 lembar observasi kreativitas siswa sebesar 3.13 sedangkan pengamat 2 skor lembar observasi kreativitas siswa sebesar 3.20

Pelaksanaan pembelajaran untuk mengetahui kemampuan siswa terhadap materi pembelajaran dan diperoleh rata-rata hasil posttest belajar siswa pada siklus ketiga ini adalah 85,45 Untuk mengetahui peningkatan yang terjadi pada kemampuan siswa terhadap materi, maka sebelum proses pembelajaran telah diberikan tes yang sama dan diperoleh rata-rata hasil pretest adalah 54,09

sehingga dapat disimpulkan bahwa peningkatan prestasi belajar mencapai 31,36 dan siswa yang sudah mencapai nilai ketuntasan yaitu sebesar 70 keatas mencapai 19 siswa dari 22 siswa atau sekitar 86%, artinya pada siklus ini pelaksanaan pembelajaran di kelas menggunakan pembelajaran *Discovery Learning* sudah mendekati idelal atau hampir dengan rencana pembelajaran yang dibuat.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di lapangan yaitu di SD Negeri 3 Merapi Barat Kecamatan Merapi Barat Kabupaten Lahat, rata rata nilai ujian nasional masih belum maksimal yaitu masih dibawah KKM sebesar 70. Hal ini didasari dengan metode mengajar yang tidak bervariasi sehingga pembelajaran itu sendiri tidak bermakna bagi bagi peserta didik. Agar pembelajaran dapat bermakna mendalam serta melekat dengan baik dalam ingatan peserta didik Model *Discovery learning* merupakan Model yang cocok dapat diterapkan karena juga sesuai karakteristik pelajaran IPS tersebut. Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk meneliti untuk meningkatkan nilai dan Pengetahuan peserta didik agar bermakna dengan Model *Discovery learning* pada pelajaran IPS dikelas V. Model ini dimulai di kelas V karena menyiapkan siswa nya lebih awal sebagai syarat untuk peningkatan nilai di ujian akhir kelas VI.

#### **1. Penerapan Model *Discovery Learning* dapat meningkatkan Kreativitas pada siswa kelas V SD Negeri 3 Merapi Barat, Kecamatan Merapi Barat Kab. Lahat**

Penerapan model *Discovery Learning* berbantuan dapat melatih siswa belajar Kreatif, analitis, terampil merumuskan dan memecahkan masalah melalui kegiatan penemuan informasi serta memfasilitasi kemampuan siswa untuk berpikir dan mempresentasikan apa yang dipahami

sesuai tingkat perkembangannya, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan dapat diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat. Dengan demikian, model dan media ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS, memaksimalkan kemampuan guru dan Kreativitas siswa, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkatkan.

Model pembelajaran *Discovery Learning* dapat membantu peserta didik meningkatkan keterampilan dan proses kognitif, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah (*problem solving*), memungkinkan siswa berkembang cepat dan sesuai kecepatan sendiri, membantu siswa memperkuat konsep dirinya, berpusat pada siswa, guru dan siswa aktif mengeluarkan gagasan, siswa akan mengerti konsep dasar dan ide-ide lebih baik, mengembangkan ingatan dan transfer pada proses belajar yang baru mendorong siswa berpikir dan bekerja atas inisiatif sendiri, mendorong siswa berpikir intuisi dan merumuskan hipotesis, memberikan keputusan yang bersifat intrinsik, situasi proses belajar menjadi lebih terangsang, menimbulkan rasa senang pada siswa, proses belajar meliputi siswa menuju pembentukan manusia seutuhnya, mendorong keterlibatan keaktifan siswa, dapat meningkatkan motivasi, dapat mengembangkan bakat dan kecakapan individu, melatih siswa belajar mandiri.

## **2. Penerapan Model *Discovery Learning* dapat meningkatkan Prestasi Belajar pada siswa kelas V SD Negeri 3 Merapi Barat, Kecamatan Merapi Barat Kab. Lahat**

Model *Discovery Learning* mempunyai ciri khusus yaitu kegiatan penemuan konsep sendiri yang dilakukan oleh siswa secara lebih bermakna. Materi yang disampaikan oleh guru bukan dalam bentuk akhir, tapi siswa sendiri yang menemukan dan memecahkan konsep

yang baru tersebut melalui stimulasi guru, pemberian stimulus yang tepat pada proses pembelajaran akan membuat peserta didik akan tertantang mencari sebab musabab bagaimana sesuatu bisa terjadi, hal inilah yang mendorong siswa berlatih selalu dan selalu berpikir, mencari solusi dan pemecahannya. Model *Discovery Learning* yang mendorong siswa yang mengolah dan mengelola sesuatu di pikirannya akan membuat peserta didik terbiasa menggunakan otak sebelah kirinya yang bermuara pada prestasi dan kemampuan siswa dalam Pembelajaran IPS di dapat meningkat. Kegiatan siswa terlibat secara aktif, menemukan pola dalam situasi abstrak maupun konkret, juga meramalkan informasi tambahan yang diberikan, akan lebih bermakna dan mendalam dipikiran siswa sehingga peningkatan prestasi belajar menjadi hal yang sangat mungkin terjadi.

1. Penerapan model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa di kelas V SD Negeri 3 Merapi Barat.
2. Penerapan model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa di kelas V SD Negeri 3 Merapi Barat.
3. Penerapan model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan kreatifitas dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V di SD Negeri 3 Merapi Barat.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil temuan, maka di simpulkan sebagai berikut

1. Penerapan model Pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa



kelas V SD Negeri 3 Merapi Barat. Peningkatan Kreativitas siswa diperoleh dengan cara memperbaiki langkah-langkah pembelajaran dari siklus I sampai siklus III. Setelah dilakukan perbaikan langkah-langkah pembelajaran pada setiap siklus maka diperoleh proses pembelajaran *Discovery Learning* yang paling baik pada siklus III.

2. Penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 3 Merapi Barat Hal ini dapat dilihat dari peningkatan rata – rata hasil belajar siswa pada siklus I adalah 57,00 dengan ketuntasan klasikal 40 %. Hingga Siklus III dengan rata – rata hasil belajar siswa 72,00 dengan ketuntasan klasikal 95 %.
3. Penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan penggunaan model pembelajaran konvensional pada pembelajaran IPS

### Saran

Terkait hasil maka di sarankan sebagai berikut:

1. Guru sebaiknya menggunakan metode pembelajaran yang sesuai sehingga proses belajar mengajar di kelas lebih efektif dengan cara mengajar guru yang lebih bervariasi.
2. guru harus selalu berinteraksi dengan siswa, karena dengan komunikasi yang baik tersebut dapat mencairkan suasana yang tegang. Siswa bisa lebih terbuka kepada
3. guru ketika menghadapi kesulitan dalam proses belajar mengajar dan sebaliknya guru juga bisa menanyakan kepada siswa mengenai isi materi yang telah diajarkan. Pada pelaksanaan penelitian ini guru harus memberikan

bimbingan dengan intensif untuk memotivasi partisipasi belajar siswa

### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 1998. Prosuder Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. Prosedur Penelitian. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ahmad Susanto. 2014. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group).
- Anik, Pamilu. 2007. Mengembangkan kreativitas dan kecerdasan anak. Jakarta: Buku kita.
- Hamdani. 2011. Strategi Belajar Mengajar. Bandung : Pustaka Setia.
- Hasbullah. 2011. Dasar-dasar ilmu pendidikan. (Jakarta: PT Raja Grafindo) Hamdani. 2011. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: Pustaka Setia.
- Hosnan. 2014. Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Hosnan (2014). Kelebihan model *discovery learning*. Diakses dari halaman web tanggal 11 mei 2016 dari: [download. Portal garuda. org/article.php?](http://download.portalgaruda.org/article.php?)
- Kasbolah, K. (1998). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Depdikbud.
- Miftahul Huda. 2014. Model-model pengajaran dan Pembelajaran

(Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR).

Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Munandar, Utami. (2009). Pengembangan kreativitas anak berbakat. Jakarta: Rineka.

Sugiyono, 2013, Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D.

Porwadarminta. 1991. Kamus Besar Bahasa Indonesia. (Jakarta : Balai Pustaka).

Trianto. (2009). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, . Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Rhodes(<http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/19802/4/Chapter%20II>). yang diunduh tanggal 16 Juli. 2012) empat jenis dimensi sebagai konsep kreativitas dengan pendekatan empat (*FourP'sCreativity*).

Trianto, (2007). Model-model Pembelajaran ilnovatif berorientasi konstruktivistik. Prestasi Pustaka: Jakarta.

Supriya. 2012. Pendidikan IPS. (Bandung.: Remaja Rosa Karya).

Trianto. 2010. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif- Progresif: (Jakarta: Kencana).

Syah Muhibbin. 2006. Psikologi Belajar ,

Wardani I.G, AK, 2004, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta, Universitas Terbuka.