

Penerapan Model *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa dalam Mata Pelajaran SBdP Materi Gambar Dekoratif Kelas III SD

Hasto Utomo, Tri Saptuti Susiani, Moh Salimi

Universitas Sebelas Maret, Indonesia
hastoutomo123@student.uns.ac.id

Article History

accepted 12/11/2023

approved 12/12/2023

published 12/01/2024

Abstract

Indonesia, as a developing country, greatly needs a creative younger generation that can contribute to education in terms of knowledge, culture, and beneficial technology for the public. The study aimed to (1) describe the steps of *Discovery Learning* to improve students' creativity in the subject of cultural arts and crafts about decorative drawing to third grade of SDN 1 Bumirejo in academic year of 2022/2023, (2) improve students' creativity in the subject of cultural arts and crafts about decorative drawing to third grade of SDN 1 Bumirejo in academic year of 2022/2023, and (3) describe the constraints and solutions for implementing *Discovery Learning* to improve students' creativity in the subject of cultural arts and crafts about decorative drawing to third grade of SDN 1 Bumirejo in academic year of 2022/2023. It was classroom action research conducted in three cycles. The result indicated that the percentages of student's creativity were 65.37% in the first cycle, 78.12% in the second cycle, and 85.50% in the third cycle which means the *Discovery Learning* model can improve students' creativity in the subject of cultural arts and crafts about decorative drawing to third grade of elementary school.

Keywords: *creativity, Discovery Learning, decorative drawing*

Abstrak

Indonesia sebagai negara berkembang sangat memerlukan generasi muda yang kreatif sehingga dapat berkontribusi dalam segi pendidikan berupa ilmu pengetahuan, kebudayaan, maupun teknologi yang bermanfaat untuk masyarakat umum. Tujuan dari penelitian ini yaitu: (1) mendeskripsikan penerapan model *Discovery Learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam mata pelajaran SBdP materi gambar dekoratif kelas III SDN 1 Bumirejo tahun ajaran 2022/2023; (2) meningkatkan kreativitas siswa dalam mata pelajaran SBdP materi gambar dekoratif kelas III SDN 1 Bumirejo tahun ajaran 2022/2023; dan (3) mendeskripsikan kendala dan solusi penerapan model *Discovery Learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam mata pelajaran SBdP materi gambar dekoratif kelas III SDN 1 Bumirejo tahun ajaran 2022/2023. Desain penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 3 siklus. Hasil penelitian menunjukkan persentase kreativitas siswa pada siklus I = 62,87%, siklus II = 78,12%, dan siklus III = 85,50% yang berarti model *Discovery Learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam mata pelajaran SBdP materi gambar dekoratif kelas III SD.

Kata kunci: *kreativitas, Discovery Learning, gambar dekoratif*



PENDAHULUAN

Indonesia sebagai negara berkembang sangat memerlukan generasi muda yang kreatif sehingga dapat berkontribusi dalam segi pendidikan berupa ilmu pengetahuan, kebudayaan, maupun teknologi yang bermanfaat untuk masyarakat umum. Kreativitas generasi penerus bangsa dapat ditingkatkan salah satunya melalui bidang pendidikan. Menurut Herlambang (2015), kreativitas dari para generasi penerus bangsa perlu ditingkatkan karena mereka mampu memaksimalkan potensi Indonesia melalui tingkat kreativitas mereka.

Kreativitas yaitu suatu aspek perkembangan yang perlu diperhatikan pada anak. Selaras dengan perkembangan fisik, kreativitas sangat dibutuhkan bagi anak untuk media menumbuhkan kemampuan berpikir dan kepekaan rasa dan memberi pengalaman pada anak. Menurut Aufa, dkk. (2020) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan karya atau mengungkapkan gagasan yang belum pernah ada. Menurut Yulianti (Febtiansyah, 2019, 70), kreativitas adalah kemampuan seseorang menciptakan gagasan baru yang berbeda dengan yang ada sebelumnya. Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang menciptakan hal baru dan berbeda dengan karya yang sudah ada. Kreativitas anak salah satunya dapat ditingkatkan lewat pembelajaran di sekolah, contohnya yaitu dengan mata pelajaran seni budaya dan prakarya.

SBdP merupakan sarana pengembangan kreativitas dan produktivitas siswa. SBdP memiliki tujuan untuk memberi kesempatan kepada siswa untuk mengekspresikan imajinasinya menjadi suatu kreasi sehingga dapat berkembang yang pada akhirnya dapat mendorong daya kreativitasnya menjadi semakin tinggi. Hal tersebut selaras dengan pendapat Mareza (2017, 35 - 38) bahwa SBdP memberikan pengetahuan yang mampu merangsang kreativitas siswa.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan pengalaman menjalani PLP (Pengenalan Lapangan Persekolahan) peneliti di kelas III SD Negeri 1 Bumirejo yang ada di Kebumen, kreativitas siswa perlu dikembangkan karena dianggap memiliki potensi yang besar. Hasil karya siswa masih cenderung sama dengan siswa lain, kombinasi unsur rupa dalam karya dekoratif belum terlihat, mayoritas dari mereka hanya menggambar karya dekoratif dengan motif geometri, serta siswa belum mampu menuangkan ide dan kreasi dalam karyanya. Terdapat juga data nilai PTS mata pelajaran SBdP siswa Dari 25 siswa, sebanyak 60% anak belum bisa memenuhi KKM. Sementara potensi yang mereka miliki khususnya pada materi menggambar yaitu tingginya minat mereka terhadap kegiatan menggambar hal ini terbukti saat di luar jam pelajaran mereka kerap kali menggunakan waktunya di kelas untuk sekedar menggambar apa yang mereka inginkan secara sederhana seperti gambar hewan, pemandangan, ataupun benda lainnya. Pembelajaran di sekolah tersebut umumnya masih menggunakan metode konvensional sehingga belum dapat memaksimalkan potensi kreativitas siswa. Guru belum menerapkan model pembelajaran yang mampu meningkatkan kreativitas siswa seperti *Discovery Learning*, *PjBL*, *PBL*, ataupun model lain yang dapat meningkatkan kreativitas siswa secara lebih baik.

Lingkungan belajar memiliki beberapa komponen primer yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar. sementara itu pembelajaran merupakan hubungan yang melibatkan komponen primer pada lingkungan belajar. Oleh karena itu proses pembelajaran merupakan interaksi dari beberapa komponen yang saling berkaitan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Pane & Dasopang, 2017, 337 - 338). Dengan demikian setiap sekolah seharusnya melaksanakan rancangan pembelajaran untuk mempermudah guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Ketika menyusun rancangan perangkat pembelajaran guru semestinya meninjau banyak komponen, diantaranya yaitu memilih model pembelajaran yang sesuai salah satunya *Discovery Learning* agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

Terdapat beberapa model yang mendukung peningkatan kreativitas siswa. Menurut Wirawan (2022) model *PjBL* merupakan model pembelajaran berbasis proyek yang dapat meningkatkan kreativitas pembelajaran karena menekankan pada pendekatan kontekstual yang kompleks. Adapun penelitian dari Vera, Mawardi, Astuti (2019) yang menghasilkan kesimpulan bahwa model pembelajaran *PBL* yaitu model pembelajaran yang dilakukan dengan menghadapkan siswa pada permasalahan yang nyata pada kehidupan sehari-hari, sehingga siswa dapat menyusun pengetahuannya sendiri dalam memecahkan masalah dan mengupayakan berbagai macam solusinya, serta mendorong siswa untuk berpikir kreatif mampu sehingga model ini dapat memacu kreativitas siswa. Sementara menurut Fauziah (2021) terbukti model *Discovery Learning* yang merupakan model pembelajaran berbasis penemuan ini lebih terfokus pada peningkatan kreativitas siswa pada pembelajaran SBdP materi gambar dekoratif.

Menurut Larasati (2020) bahwasanya *Discovery Learning* model pembelajaran yang mengaktifkan siswa melalui proses penemuan dan penyelidikan sehingga ingatan siswa akan bertahan lama. Dalam pelaksanaan model *Discovery Learning* pelaksanaan pembelajaran melibatkan siswa secara aktif dalam pengorganisasian, pengembangan dan pemecahan masalah. Penggunaan model *Discovery Learning* bisa mengoptimalkan kecakapan penemuan siswa sehingga kreativitas siswa dapat meningkat. Dengan demikian siswa mendapatkan pengalaman langsung dari kegiatan pembelajaran yang sudah diselenggarakan. Hasil penelitian Setyowati, Kristin, & Nugraheni (2018) membuktikan bahwa model *Discovery Learning* mampu memacu kreativitas siswa. Di dalam jurnal penelitian tersebut peneliti juga memaparkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* mampu memacu imajinasi, motivasi, serta gagasan siswa. Dari hasil penelitian ahli di atas, peneliti memutuskan untuk menggunakan model *Discovery Learning* ini untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam mata pelajaran SBdP materi gambar dekoratif.

Tujuan dari penelitian ini yaitu: (1) mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam mata pelajaran SBdP materi gambar dekoratif pada siswa kelas III SDN 1 Bumirejo Tahun ajaran 2022/2023; (2) meningkatkan kreativitas siswa dalam mata pelajaran SBdP materi gambar dekoratif pada siswa kelas III SDN 1 Bumirejo Tahun ajaran 2022/2023; dan (3) mendeskripsikan kendala dan solusi penerapan model *Discovery Learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam mata pelajaran SBdP materi gambar dekoratif pada siswa kelas III SDN 1 Bumirejo Tahun ajaran 2022/2023.

METODE

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Bumirejo yang berlokasi di Jalan Letjend Suprato No. 1, Bumirejo, Kecamatan Kebumen, Kabupaten Kebumen. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas III SD Negeri 1 Bumirejo tahun ajaran 2022/2023 sejumlah 25 dengan 9 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Sumber data dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas III SD Negeri 1 Bumirejo. Pendekatan penelitian yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan tiga siklus dengan prosedur penelitian dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Data pada penelitian ini yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa data yang berkaitan dengan pembelajaran SBdP menggunakan model *Discovery Learning*. Data kuantitatif berupa skor kreativitas siswa dan hasil belajar pada pembelajaran SBdP materi menggambar dekoratif siswa kelas III. Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa dan guru, serta dokumen. Teknik pengumpulan data terdiri dari teknik tes dan non tes. Teknik tes berupa rubrik penilaian kreativitas siswa. Teknik non tes berupa observasi, wawancara, dan kajian dokumen.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif dan data kualitatif. Uji validitas data yang digunakan dalam penelitian ini adalah

triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Miles dan Huberman (Sugiyono, 2016) menyatakan bahwa pengolahan data terdiri dari langkah-langkah yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Langkah-langkah Penerapan Model *Discovery Learning*

Penerapan model *Discovery Learning* dalam penelitian ini dilaksanakan melalui enam langkah, yaitu: (a) Pemberian rangsangan; (b) Identifikasi masalah; (c) Pengumpulan data; (d) Pengolahan data; (e) Pembuktian; dan (f) Penarikan kesimpulan. Hasil observasi penerapan model *Discovery Learning* terhadap guru dan siswa dari siklus I-III tersaji dalam tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Observasi Penerapan Model *Discovery Learning* terhadap Guru dan Siswa pada Siklus I-III

Siklus	Persentase Hasil Observasi (%)	
	Guru	Siswa
I	78,46	78,81
II	83,35	82,63
III	88,72	86,80

Berdasarkan tabel 1, diketahui bahwa hasil observasi penerapan model *Discovery Learning* mengalami peningkatan pada tiap siklus. Hasil observasi penerapan model *Discovery Learning* terhadap guru pada siklus I ke siklus II meningkat sebesar 4,44%. Pada siklus II ke siklus III meningkat sebesar 5,47%. Sedangkan, hasil observasi penerapan model *Discovery Learning* terhadap siswa pada siklus I ke siklus II meningkat sebesar 3,82%. Pada siklus II ke siklus III meningkat sebesar 4,17%.

Langkah pertama yaitu stimulasi, kegiatan menghubungkan pembelajaran dengan pengalaman yang dipahami siswa dengan disajikan gambar hewan, tumbuhan, geometri, maupun figuratif yang disesuaikan terhadap materi yang akan dipelajari yang kemudian siswa dan guru melakukan tanya jawab mengenai hal tersebut. Menurut Sunarto dan Amalia (2022, hlm. 96-97), langkah stimulation atau pemberian rangsangan adalah saat di mana siswa dihadapkan pada suatu hal yang dapat membuat rasa penasaran mereka muncul sehingga mereka menjadi lebih tertarik terhadap pembelajaran yang akan mereka dapatkan.

Langkah kedua yaitu identifikasi masalah, kegiatan guru dalam memberikan permasalahan berupa disajikannya gambar dekoratif yang setengah jadi lalu siswa diminta mengamati dan menemukan permasalahan pada gambar dekoratif yang kemudian dirumuskan dalam bentuk hipotesis. Menurut Khasinah (2021, hlm. 409) dengan proses identifikasi masalah yang di dalamnya terdapat perumusan masalah dan pembuatan hipotesis, otomatis siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan meningkatkan rasa ingin tahu siswa untuk membuktikan hipotesis yang telah dibuat.

Langkah ketiga yaitu pengumpulan data berupa kegiatan guru memberikan siswa bermacam-macam referensi berupa video hewan, tumbuhan, geometri, maupun figuratif yang menjadi tema gambar yang menjadi materi pembelajaran yang ditampilkan melalui media Power Point yang diproyeksikan oleh proyektor di depan kelas sementara siswa mengamati sembari mencatat data yang menurut mereka penting. Menurut Yuliana (2018, hlm. 22) bahwa pengumpulan data berfungsi untuk membuktikan terkait pernyataan yang ada melalui kegiatan siswa mengumpulkan berbagai informasi yang sesuai, membaca sumber belajar yang sesuai, mengamati objek terkait masalah.

Langkah keempat yaitu pengolahan data, kegiatan siswa berdiskusi mengolah data berupa catatan gambar dari video yang telah ditampilkan yang mereka peroleh pada tahap sebelumnya lalu dianalisis dan diinterpretasi dalam LKS kelompok (Melengkapi gambar dekoratif yang setengah jadi) yang telah mereka terima. Menurut Marisyah dan Sukma. (2020, hlm. 2195) bahwa setelah merumuskan jawaban pada langkah pengolahan data, siswa akan diarahkan untuk merumuskan konsep dan kemudian siswa mendapatkan pengetahuan baru.

Langkah kelima yaitu pembuktian yaitu guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan verifikasi secara cermat untuk menguji hipotesis yang ditetapkan dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil pengolahan data yang kemudian dipresentasikan dengan dilaksanakannya presentasi dari tiap kelompok siswa. Menurut Rosarina, Sudin, dan Sujana (2016, hlm. 374) bahwa tahapan ini bertujuan agar proses belajar berjalan dengan baik dan peserta didik menjadi aktif dan kreatif dalam memecahkan masalah.

Langkah keenam yaitu generalisasi atau penarikan kesimpulan, kegiatan ini berupa guru bersama siswa melakukan penarikan kesimpulan dari permasalahan yang telah disajikan setelah melalui hasil pembuktian siswa yang telah dipresentasikan berupa pernyataan terbuktinya hipotesis yang mereka buat. Menurut Yenti, Ramadhan, dan Laila (2022, hlm. 95) bahwa merumuskan kesimpulan merupakan suatu keharusan dalam proses pembelajaran, agar siswa dapat menemukan jawaban setelah melalui proses berpikir dalam mencari data, kesimpulan juga akan mengantarkan siswa pada sebuah bentuk pengetahuan yang akurat sehingga dapat menghilangkan keragu-raguan yang merupakan tujuan pembelajaran yang diinginkan.

2. Peningkatan Kreativitas Siswa dalam Menggambar Dekoratif

Seseorang dapat dikatakan mempunyai kreativitas yang tinggi bila skor pada tiap aspeknya tinggi. aspek kreativitas menurut Munandar (2012) yaitu: (a) Kelancaran, merupakan jumlah objek yang dapat dihasilkan oleh seseorang dalam karyanya (b) Kelenturan, merupakan imajinasi dan fantasi seseorang dalam menghasilkan karya. (c) Keaslian (orisinalitas), merupakan sejauh mana pemikiran seseorang dalam menghasilkan karya yang hasilnya berbeda dari karya orang lain. (d) Kerincian (elaborasi), merupakan kemampuan menghias karya sehingga tampak lebih kaya akan ekspresi, emosi, empati, unsur pribadi, dan percakapan. Peningkatan kreativitas siswa diukur melalui rubrik penilaian terhadap kreativitas dengan aspek kelancaran, kelenturan, keaslian, dan kerincian. Penilaian kreativitas siswa dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Kreativitas Siswa Siklus I-III

Siklus	Persentase Penilaian (%)		Rata-rata (%)
	Pertemuan 1	Pertemuan 2	
I	64,25	66,50	65,37
II	77,00	79,25	78,12
III	85,50	-	85,50

Pedoman Penilaian:

80%-100% = Sangat Baik (A)

66%-79% = Baik (B)

56%-65% = Cukup (C)

40%-55% = Rendah (D)

0%-39% = Sangat Rendah (E)

Berdasarkan tabel 2, presentase rata-rata siklus I sebesar 65,37%, pada siklus II sebesar 78,12%, dan pada siklus III sebesar 85,50%. Terjadi peningkatan sebesar 12,75% dari siklus I ke siklus II dan peningkatan sebesar 7,38% dari siklus II ke siklus III. Pada siklus I kreativitas siswa berkategori cukup, siklus II kreativitas siswa berkategori baik, dan pada siklus III berkategori sangat baik.

Berdasarkan data tersebut, diketahui bahwa model *Discovery Learning* efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa. Menurut pendapat Yulawati, Panjaitan, dan Maulana (2017, hlm. 224) model *Discovery Learning* memiliki beberapa kelebihan yang dapat meningkatkan kreativitas siswa. Kelebihan *Discovery Learning* yaitu menjadikan pembelajaran lebih aktif, melibatkan pengalaman langsung, menggunakan pemecahan masalah, pembelajarannya bersifat transfer secara langsung yang berarti siswa terlibat langsung dalam pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

3. Kendala dan Solusi

Kendala yang paling dominan dari penerapan model *Discovery Learning* untuk meningkatkan kreativitas ini adalah sulitnya membimbing siswa untuk mengungkapkan pendapatnya baik saat langkah identifikasi masalah, diskusi, maupun penarikan kesimpulan. Menurut Renaldy (2018), faktor yang mempengaruhi sulitnya siswa untuk berpendapat diantaranya yaitu takut salah dan tidak adanya ruang untuk berpendapat. Kendala tersebut merupakan kekurangan model *Discovery Learning* yang dikemukakan oleh Hosnan (2014) bahwa pembelajaran akan kacau jika siswa hanya mendengarkan ceramah dari guru tanpa aktif untuk mengungkapkan pendapatnya. Meskipun terdapat kendala yang sama, namun dalam pelaksanaannya siswa sudah sangat berkembang dalam hal keberanian berpendapat daripada sebelum dilakukan penelitian. Adapun solusi dari kendala tersebut yaitu guru harus mengarahkan, memotivasi, dan melatih siswa agar berani mengungkapkan pendapat. Hal-hal tersebut dapat dilakukan dengan cara guru selalu memberikan kesempatan untuk siswa bertanya, menunjuk siswa secara langsung agar mau bertanya, dan memberi apresiasi kepada siswa yang berani bertanya. Hal ini sesuai dengan pendapat Remeja, Mislinawati, dan Sulaiman (2019) bahwa guru mengarahkan terlebih dahulu peserta didik, apa saja yang harus mereka cari dan apa saja yang harus dilakukan, guru mencari bahan yang memadai sesuai materi yang dipelajari dan guru memotivasi peserta didik agar berani bertanya dan menyampaikan pendapat. Menurut Renaldy (2018) keberanian siswa untuk berpendapat dapat ditingkatkan melalui metode *punishment/reward*, karena dengan metode ini siswa jadi mendapatkan tindak lanjut dari setiap tindakannya yang pada akhirnya akan mendorong mereka untuk aktif berpendapat.

SIMPULAN

Hasil observasi penerapan model *Discovery Learning* terhadap guru pada siklus I dengan persentase hasil 78,46%, siklus II 83,35%, dan siklus III 88,72%. Dari siklus I ke siklus III meningkat sebesar 10,26%. Hasil observasi penerapan model *Discovery Learning* terhadap siswa pada siklus I dengan persentase hasil 78,81%, siklus II 82,63%, dan siklus III 86,80%. Dari siklus I ke siklus III meningkat sebesar 7,99%.

Penerapan model *Discovery Learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam mata pelajaran SBdP materi gambar dekoratif. Hasil observasi kreativitas siswa pada siklus I sebesar 65,37% dengan kategori cukup, meningkat menjadi 78,12% dengan kategori baik, dan pada siklus III meningkat menjadi 85,50% dengan kategori baik sekali.

Kendala dan solusi penerapan model *Discovery Learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa yang dilaksanakan selama tiga siklus menemui beberapa kendala namun sudah diperbaiki pada siklus selanjutnya. Kendala yang paling dominan yaitu

sulitnya membimbing siswa untuk mengungkapkan pendapatnya baik saat langkah identifikasi masalah, diskusi, maupun penarikan kesimpulan. Solusi dari kendala tersebut adalah guru harus mengarahkan, memotivasi, dan melatih siswa agar berani mengungkapkan pendapat.

Rekomendasi topik yang menjadi prospek penelitian berikutnya yaitu cara untuk mengoptimalkan keaktifan siswa dalam berpendapat saat dilaksanakannya pembelajaran model *Discovery Learning*. Jika hal tersebut dapat diteliti dengan baik maka akan menjadi suatu terobosan yang berguna untuk meningkatkan kreativitas siswa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Aufa, E., Adele, H., Reyhan, M., Mutiasari, R., Nanda, S., & Hernando, V. (2020). Pengembangan Kreativitas. Universitas Bakrie.
<https://anyflip.com/dcbcy/oxgp/>
- Fauziah, Rizka. (2021). Rancangan Pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Membuat Karya Dekoratif Siswa Kelas III Sekolah Dasar. Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia.
<http://repository.upi.edu/66918/>
- Febriansyah, D. & Nurharini, A. (2019). Model *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Membuat Karya Dekoratif. *Jurnal Joyfull Learning*, 8(2), 70.
http://lib.unnes.ac.id/33581/1/1401415369__Optimized.pdf
- Herlambang, Yanuar. (2015). Peran Kreativitas Generasi Muda Dalam Industri Kreatif Terhadap Kemajuan Bangsa. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi MI PLB*.
<https://jurnal.plb.ac.id/index.php/tematik/article/view/66/81>
- Hosnan. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor. Ghalia Indonesia.
- Khasinah, Siti. (2021). *Discovery Learning*: Definisi, Sintaksis, Keunggulan, dan Kelemahan. *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 11(3), 409.
<https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/mudarrisuna/article/view/5821/6336>
- Larasati, D. A. (2020). Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbasis *Higer Order Thinking Skill* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 11(1), 39–47.
- Mareza, L. (2017). Pendidikan Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) Sebagai Strategi Strategi Intervensi Umum Bagi Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Scholaria*, 7(1), 35-38.
- Marisyah, A. & Sukma, E. (2020). Konsep Model *Discovery Learning* pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Menurut Pandangan Para Ahli. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2195.
https://www.researchgate.net/publication/315301093_PENDIDIKAN_SENI_BUDAYA_DAN_PRAKARYA_SBdP_SEBAGAI_STRATEGI_INTERVENSI_UMUM_BAGI_ANAK_BERKEBUTUHAN_KHUSUS
- Pane, A. & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan Pemelajaran. *Jurnal Kajian ilmu-ilmu keislaman*, 3(2), 337-338.
<http://jurnal.iain-padangsidempuan.ac.id/index.php/F/article/view/945/795>
- Reynaldy, Aldy. (2018). Upaya Meningkatkan Keberanian Berpendapat Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) Globalisasi dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Token Arends 1998 di Kelas 4-D SDI Harapan IBU. Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. 97.
<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/39936/1/Aldi%20Renaldy-FITK>
- Rizki, M. A., Ruslana, & Artika, W. (2020). Potensi Kreatif dan Pengukurannya dari Perspektif Psikologi. *Jurnal dakwah dan sosial keagamaan*, 6(2), 3.

- <https://mail.jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/aldin/article/view/1131/715>
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), 374.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/penailmiah/article/view/3043/pdf>
- Setyowati, E., Kristin, F., & Nugraheni, I. (2018). Penggunaan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD Negeri Mangunsri 07. *Jurnal Sains dan Teknologi*, 1(1), 77.
<https://journal.ummat.ac.id/index.php/justek/article/view/408/360>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunarto, M. F. & Amalia, N. (2022). Penggunaan Model *Discovery Learning* Guna Menciptakan Kemandirian dan Kreativitas Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 21(1), 96-97.
<https://media.neliti.com/media/publications/374201-none-355733f5.pdf>
- Wirawan, Arif Wahyu. (2022). *Improving Student Learning Creativity By Using Project Based Learning*. In *Seminar Nasional Inovasi Pendidikan ke-5*, 10-17.
<https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/view/58296/34211>
- Yenti, N., Ramadhan, D., & Laila, A.. (2022). Pengaruh Penggunaan Model *Discovery Learning* terhadap Keterampilan Menulis Teks Eksposisi. *Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra*, 1(1), 95.
<https://pembahas.dialeks.id/index.php/jp/article/view/16/7>
- Yuliana, Nabila. (2018). Penggunaan Model Pembelajaran *Discovery Learning* dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1), 22.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/view/13851/8671>
- Yuliawati, N., Panjaitan, R. L., & Maulana. (2017). Pengaruh *Discovery Learning* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar pada Materi Perpindahan Energi Panas. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 224.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/penailmiah/article/view/10657/6566>