

Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif dalam Pembelajaran IPS pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar

RA Prasetya*, Sri Marmoah, dan Suharno¹

¹Universitas Sebelas Maret, Jl. Brigjend Slamet Riyadi No. 449, Pajang, Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah, 57146, Indonesia

*argarafli@gmail.com

Abstract. *The goal of this research is to increase creative thinking skills in social science learning by applying Discovery Learning model. This study is Classroom Action Research and have two cycles. The subjects of this study were students of the 5th students at SD Negeri 01 Papahan Karanganyar in the 2019/2020 academic year, totalling 24 students. This study uses data collection techniques in the form of interview, observation, and tests, with data analysis of content validity and triangulation. 42% of classical completeness is obtained in the 1st cycle, and the research continued in the 2nd cycle with a result of 81% in classical completeness. Based on the result of the study, it can be concluded that the creative thinking skills in social science learning on 5th students of SD Negeri 01 Papahan karanganyar in the 2019/2020 academic year can be improved through the Discovery Learning model. This research is expected to make teachers more skilled in applying the Discovery Learning model to improve student's creative thinking skills.*

Keywords: *creative thinking skills, social science learning, discovery learning model, elementary school*

1. Pendahuluan

Pendidikan IPS memiliki tujuan agar peserta didik peka terhadap suatu permasalahan di kehidupan sosial dan menyiapkannya sebagai anggota masyarakat yang baik.[1], [2] Ilmu Pengetahuan Sosial yakni mata pelajaran yang sumbernya berasal dari kehidupan sosial masyarakat. Ilmu ini disesuaikan dengan ilmu sosial yang bermanfaat untuk pembelajaran. Dalam memecahkan masalah yang bervariasi, peserta didik dituntut untuk dapat berpikir kreatif agar dapat memunculkan jawaban yang bervariasi untuk memecahkan suatu permasalahan.

Salah satu keterampilan berpikir tingkat tinggi yang dibutuhkan dalam berbagai bidang adalah keterampilan berpikir kreatif. Misalnya bidang pendidikan, kehidupan masyarakat dan lain-lain yang bertujuan untuk menemukan pemikiran atau pengetahuan baru. Oleh karena itu, berpikir kreatif hampir serupa dengan kegiatan pemecahan masalah. Pada setiap segi kehidupan pasti dihadapkan dengan permasalahan, maka dari itu di dalam bidang pendidikan dengan memiliki keterampilan berpikir kreatif akan membuat peserta didik menyelesaikan persoalan dari sudut pandang lain dengan cara menciptakan ide-ide baru berdasarkan pengetahuan sebelumnya. [3]–[6]

Peningkatan keterampilan berpikir kreatif diharapkan mampu memberikan solusi yang bervariasi dan tidak monoton pada proses belajar mengajar. Kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V D Sekolah Dasar dalam pembelajaran IPS tergolong rendah. Itu dibuktikan dengan hasil observasi dan wawancara terhadap guru serta peserta didik kelas V D SD Negeri 01 Papahan Karanganyar yang telah dilaksanakan pada tanggal 11 November 2019.

Hasil wawancara yang dilaksanakan dengan guru dan peserta didik menunjukkan bahwa: 1) ketika proses pembelajaran peserta didik cenderung mendengarkan, mencatat serta mengerjakan latihan pada buku siswa.; 2) sering tidak memperhatikan apa yang dibicarakan oleh guru; dan 3) masih kesulitan menemukan dan mengemukakan ide, cenderung monoton dalam menjawab suatu permasalahan. Kondisi tersebut diperkuat dengan hasil *pretest* pada saat kegiatan pratindakan. Pada perolehan data hasil tes pratindakan hanya 5 dari 24 peserta didik yang bisa melampaui KKM yaitu 75. Artinya, masih ada 19 peserta didik yang belum bisa melampaui KKM. Apabila hal ini tidak segera diperbaiki, akan berimbas pada hasil belajar IPS peserta didik di masa mendatang. Untuk mengatasi hal itu, model pembelajaran yang terfokus pada aktivitas peserta didik perlu diaplikasikan supaya kreatif dalam berpikir serta menemukan pemecahan masalah, seperti model *Discovery Learning*.

Permasalahan rendahnya keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas V pernah diatasi oleh Nichen [3] Dalam penelitiannya dengan menerapkan model *Discovery Learning*. Selain itu, permasalahan pada keterampilan berpikir kreatif juga pernah diatasi oleh Lailatul Afidah[6] untuk mengasah keterampilan berpikir kreatif dalam mata pelajaran IPS pada peserta didik SD. Kedua penelitian tersebut memberikan hasil pada keterampilan berpikir kreatif yang mengalami peningkatan melalui model *Discovery Learning*. Oleh sebab itu, peneliti menerapkan model *Discovery Learning* untuk mengatasi permasalahan yang sama yaitu pada keterampilan berpikir kreatif dalam pembelajaran IPS.

Model pembelajaran yaitu kerangka yang didalamnya terdapat prosedur yang sistematis, yang digunakan untuk acuan bagi guru dalam merencanakan pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh pendekatan. Model pembelajaran sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran[7], [8]

Discovery Learning merupakan model pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir secara bebas agar mampu menemukan suatu konsep. Penemuan ini diperoleh melalui berbagai informasi atau data dari pengamatan dalam kegiatan belajar mengajar. Pada proses pembelajarannya melibatkan peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan dan melakukan penyelidikan agar mampu memecahkan suatu permasalahan. Selain itu peserta didik dibimbing untuk mengaitkan dengan pengalaman yang sudah dimiliki dan memperoleh pengetahuan baru yang berarti bagi mereka. Penerapan *Discovery Learning* melibatkan guru untuk menjadi fasilitator sehingga memungkinkan terjadinya peningkatan aktivitas peserta didik [3], [9]–[13]. Dalam melaksanakan *Discovery Learning* terdapat langkah-langkah antara lain: penyajian masalah oleh guru dengan memberikan pertanyaan, peserta didik berusaha memecahkan dengan cara mengenali masalah, kemudian menyampaikan hasil telaah tentang masalah yang sudah diberikan.[14]

Saat pembelajaran yang menggunakan model *Discovery Learning* berlangsung, guru memfasilitasi peserta didik yaitu memberi kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya. Guru mengatur peserta didik berkelompok, agar kemampuannya saling merata. Peran guru dalam manajemen kelas berpengaruh terhadap prestasi peserta didik, guru harus tahu bagaimana mengelola kelas dan memainkan perannya dengan baik.[15] Peserta didik dapat bertukar ide dengan teman satu kelompok mengenai permasalahan yang diberikan oleh guru. Kegiatan ini memungkinkan peserta didik lebih mampu mengembangkan ide yang dimilikinya. *Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang menuntut peserta didik aktif, karena peserta didik dibimbing untuk menyajikan solusi dari permasalahan dengan sendirinya.

Berdasarkan pemaparan sebelumnya, tujuan dari penelitian ini yakni untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dalam pembelajaran IPS melalui model *Discovery Learning* pada peserta didik kelas V D SD Negeri 01 Papahan Karanganyar Tahun Ajaran 2019/2020. Melalui peningkatan keterampilan berpikir kreatif dalam pembelajaran IPS, maka penelitian berikut dapat menjadi bahan rujukan sebagai upaya meningkatkan keterampilan peserta didik.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang diselenggarakan sepanjang dua siklus dengan dua kali tatap muka pada tiap siklusnya. Subjek penelitian ini yaitu guru dan peserta didik kelas V D SD Negeri 01 Papahan Karanganyar Tahun Ajaran 2019/2020 yang berjumlah 24

peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan tes. Uji validitas data menggunakan validitas isi dan triangulasi.

Tabel 1. Indikator Berpikir Kreatif

No.	Indikator	Deskriptor
1	Berpikir <i>Fluency</i> (Kenalaran)	a) Mampu dalam menuliskan sejumlah ide atau gagasan yang bervariasi dari permasalahan yang telah ditentukan dengan tepat. b) Mampu dalam memperinci jawaban berdasarkan topik yang telah diberikan dengan tepat. c) Mampu membandingkan suatu permasalahan yang diberikan dengan tepat
2	Berpikir <i>flexibility</i> (Keluwasan)	a) Mampu memberikan bermacam-macam kasus macam penafsiran terhadap suatu dengan tepat b) Mampu menunjukkan pola yang berbeda dari sejumlah kasus dengan tepat c) Mampu menuliskan informasi terkait lingkungan sekitar dengan tepat.
3	Berpikir <i>elaboration</i> (penguraian)	a) Memberikan jawaban yang luas dan memuaskan b) Mengembangkan gagasan orang lain c) Mampu membangun keterkaitan antar konsep
4	Berpikir <i>originality</i> (Keaslian)	a) Memberikan gagasan yang baru dalam menyelesaikan masalah b) Mengajukan contoh kejadian yang aneh tentang materi c) Mengerjakan soal dengan cara yang berbeda agar lebih singkat dan mudah

Indikator kinerja pada penelitian ini yaitu 80% peserta didik bisa melampaui KKM yang sudah ditentukan yaitu ≥ 75 . Peserta didik yang mampu memperoleh nilai ≥ 75 maka dapat dikatakan telah mampu berpikir kreatif. Jadi, jika peserta didik yang tuntas mencapai KKM sejumlah 80%, maka model *Discovery Learning* bisa meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik.

3. Hasil dan Pembahasan

Data pertemuan 1 pada siklus kedua memperlihatkan beberapa anak dengan perolehan nilai yang tidak mencapai KKM. Hasil tes keterampilan berpikir kreatif siklus kedua pertemuan pertama tersaji di dalam Tabel 2.

Tabel 2. Perolehan Nilai Keterampilan Berpikir Kreatif Siklus II Pertemuan 1

Interval	Frekuensi (fi)	Median (xi)	fi.xi	Presentase %	
				Relatif	Kumulatif
50-57	2	53,5	107	8,33	8,33
58-65	1	61,5	61,5	4,17	12,50
66-73	2	69,5	139	8,33	20,83
74-81	15	77,5	1162,5	62,50	83,33
82-89	1	85,5	85,5	4,17	87,50
90-97	3	93,5	280,5	12,50	100,00
Jumlah	24		1836	100	
Rata-rata kelas					75,41
Ketuntasan klasikal				79% (19 anak)	
Tidak tuntas				21% (5 anak)	
Nilai tertinggi					95
Nilai terendah					50

Berpijak Tabel 2 tentang distribusi frekuensi nilai keterampilan berpikir kreatif peserta didik siklus II, sebanyak 19 peserta didik (79%) telah melampaui KKM, yang tidak tuntas sejumlah 21%. Nilai tertinggi saat pertemuan 1 adalah 95 dan nilai paling rendah 50, sedangkan nilai rerata kelas 75,41.

Setelah dilakukan refleksi dan perencanaan lanjutan maka pertemuan kedua dilaksanakan untuk meningkatkan hasil tindakan dari pertemuan pertama. Hasil nilai saat siklus II pertemuan 2 dipaparkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Perolehan Nilai Keterampilan Berpikir Kreatif Siklus II Pertemuan 2

Interval	Frekuensi (fi)	Median (xi)	fi.xi	Presentase %	
				Relatif	Kumulatif
60-65	2	62,5	125	8,33	8,33
66-71	2	68,5	137	8,33	16,67
72-77	8	74,5	596	33,33	50,00
78-83	4	80,5	322	16,67	66,67
84-89	5	86,5	432,5	20,83	87,50
90-95	3	92,5	277,5	12,50	100,00
Jumlah	24		1890	100	
Rata-rata kelas					78,54
Ketuntasan klasikal				83% (20 anak)	
Tidak tuntas				17% (4 anak)	
Nilai tertinggi				95	
Nilai terendah				60	

Tabel 3 memperlihatkan di pertemuan 2 siklus II ada 20 peserta didik dengan perolehan nilai yang dapat mencapai KKM (83%) dan perolehan nilai di bawah KKM sejumlah 4 peserta didik (17%). Nilai 95 adalah yang tertinggi ketika pertemuan 2 dan 60 sebagai nilai terendahnya. Nilai rerata kelas yang diperoleh 78,54. Berdasarkan hasil tindakan siklus II, target indikator kinerja penelitian yang telah ditentukan sebesar 80% sudah mampu dilampaui. Oleh sebab itu, penelitian hanya sampai pada siklus II.

Data perbandingan nilai keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas V pada siklus II dipaparkan ke dalam Tabel 4 sebagai berikut.

Tabel 4. Perolehan Siklus II

Keterangan	Situasi	
	Pertemuan 1	Pertemuan 2
Nilai Terendah	50	60
Nilai Tertinggi	95	95
Nilai Rata-rata Klasikal	75,41	78,54
Ketuntasan Klasikal	79%	83%

Tabel 4 memperlihatkan nilai pada siklus II peserta didik kelas V D yang telah berhasil memenuhi indikator kinerja penelitian dan tidak ditemukan kendala yang berarti. Presentase ketuntasan peserta didik ketika siklus II sebesar 83% dengan perolehan rerata 78,54. Meskipun indikator kinerja penelitian sudah tercapai, terdapat 4 peserta didik tidak mencapai KKM. Hal tersebut dikarenakan kemampuan kognitif dengan kategori rendah, ada yang sulit berkonsentrasi saat pembelajaran.

Penerapan model *Discovery Learning* dinyatakan mampu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas V D SD Negeri 01 Papahan Karanganyar. Hal tersebut dibuktikan dari hasil tes tindakan yang dilakukan selalu memperlihatkan adanya peningkatan

dengan persentase yang sudah dipaparkan sebelumnya. Peningkatan keterampilan berpikir kreatif pada siklus kedua menunjukkan keefektifan model *Discovery Learning* untuk mengasah kemampuan tersebut karena langkah-langkah model *Discovery Learning* mampu menaikkan kreatifitas peserta didik dan memancing peserta didik agar dapat memberikan pemecahan dari sebuah permasalahan yang ada. Dengan demikian, apabila model *Discovery Learning* ini diterapkan secara kontinu maka akan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Penelitian relevan yang dilaksanakan oleh Nichen Dkk [3] yang menerapkan model *Discovery Learning* terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Selanjutnya penelitian oleh Lailatul Afidah [6] yang menerapkan video dalam *Discovery Learning* bisa meningkatkan keterampilan berpikir kreatif pada peserta didik kelas V. Dari temuan tersebut, agar keterampilan berpikir kreatif meningkat dapat ditempuh melalui penerapan model *Discovery Learning*. Keterkaitan penelitian relevan tersebut sejalan dengan penelitian ini bahwa penerapan model *Discovery Learning* terbukti dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dalam V D SD Negeri 01 Papahan Karanganyar. Hal itu terlihat dari hasil soal evaluasi tindakan yang diterapkan selalu memperlihatkan peningkatan dengan presentase yang sudah di paparkan sebelumnya.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas yang terlaksana, dapat diambil simpulan bahwa keterampilan berpikir kreatif dalam pembelajaran IPS dengan model pembelajaran *Discovery Learning* pada peserta didik kelas V D SD Negeri 01 Papahan Karanganyar tahun ajaran 2019/2020 meningkat. Hal ini terbukti dari meningkatnya persentase ketuntasan dari pertemuan dalam siklus. Persentase siklus II pertemuan 1 ada 19 peserta didik dengan perolehan nilai melampaui KKM (79%) dan dengan nilai belum mencapai KKM sejumlah 21 % (5 anak), pada pertemuan 2 ada 20 peserta didik yang dapat melampaui KKM (83%) dan 17% (4 anak) dengan perolehan nilai belum melampaui KKM. Hasil tes tiap pertemuan menunjukkan adanya peningkatan. Implikasi teoretis pada penelitian ini yakni dapat menambah wawasan keilmuan dan sebagai referensi bagi penelitian sejenis yang akan datang. Selain itu, implikasi praktis dari hasil penelitian ini bagi kegiatan pembelajaran IPS, yaitu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif melalui model *Discovery Learning*.

5. Referensi

- [1] Rahmad 2016 *Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar* vol. 2 no. 1 p. 68.
- [2] Hidayati and A. Senen *konsep-konsep IPS (geografi, sejarah, ekonomi, sosiologi, antropologi) dalam konteks lokal, nasional, dan global.* .
- [3] N. I. Cintia, F. Krtistin, and I. Anugraheni 2018 *Penerapan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar* vol. 32 no. 1 p. 71.
- [4] F. Rohim, H. Susanto, and Ellianawati 2012 *Penerapan Model Discovery Terbimbing Pada Pembelajaran Fisika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif J. Pendidik. Fis.*, no. 2257 p. 2.
- [5] R. D. Putra, Y. Rinanto, S. Dwiastuti, and I. Irfa 2016 *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa melalui Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing pada Siswa Kelas XI MIA 1 SMA Negeri Colomadu Karanganyar Tahun Pelajaran 2015 / 2016 The Increasing of Students Creative Thinking Ability Through of Inquiry Learn* vol. 13 no. 1 p. 330.
- [6] L. Afidah and I. M. Hayati 2018 *Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Berbasis Video untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Mata Pelajaran IPS (Studi Kasus pada Siswa Kelas IV SDN Suko 2 Sidoarjo) J. Pendidik. Indones.*, vol. 1 no. 1 p.55.
- [7] C. Akdeniz, H. Bacanlı, and E. Baysen 2016 *Learning and Teaching: Theories, Approaches and Models*, no. June. Ankara, Turki: Çözüm Eğitim Yayıncılık.
- [8] Indrawati 2011 *Model-Model Pembelajaran* Jember: Universitas Jember.
- [9] C. Mubarak and E. Sulistyono 2014 *Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X TAV pada Standar Kompetensi Melakukan Instalasi Sound System di SMK Negeri 2 Surabaya J. Pendidik. Tek. Elektro* vol. 3 p. 217.

- [10] N. Yuliana 2018 *Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar J. Ilm. Pendidik. dan Pembelajaran* vol. 2 p.22.
- [11] R. Dwi, Y. Rahayu, and S. Astuti 2019 *Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SD melalui Model Pembelajaran Discovery Learning J. Pendidik. Dasar Indones* vol. 4 p. 9.
- [12] D. Sofeny 2017 *The Effectiveness of Discovery Learning in Improving English Writing Skill of Extroverted and Introverted Students J. Penelit. Hum* vol. 18 p. 43.
- [13] D. Sugianto, Kartono, and M. I. Sriyanto 2016 *penerapan model pembelajaran discovery learning untuk meningkatkan keterampilan eksperimen* p. 2.
- [14] E. Arinawati, S. Y. Slamet, and Chumdari 2014 *pengaruh model pembelajaran discovery learning terhadap hasil belajar matematika ditinjau dari motivasi belajar* p. 2.
- [15] S. Marmoah 2012 *The correlation between classroom management and teacher's role in the class toward student's english achievement at the seventh grade students of smpn 9 kota jambi J. Ilm.*, vol. 12 no. 3 p. 46.