



PENERAPAN MODEL *DISCOVERY LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI 02/X PARIT CULUM II

Nur Aini

Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, Indonesia

Anur32076@gmail.com

Saidah Ahmad

Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, Indonesia

saidahsaidah@uinjambi.ac.id

Paujan Azim

Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, Indonesia

pauzan.elfaiz@gmail.com

Received: 30 Juni 2026

Accepted: 23 Juli 2026

Published: 31 Juli 2026

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan model *Discovery Learning* dan menganalisis peningkatan kreativitas siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas V SD Negeri 02/X Parit Culum II. Ruang lingkup penelitian mencakup proses pelaksanaan enam tahapan *Discovery Learning*, yaitu stimulasi, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian, dan penarikan kesimpulan, serta perkembangan indikator kreativitas siswa. Penelitian menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri atas 17 siswa, yaitu 3 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase kreativitas siswa meningkat dari 46,32% pada prasiklus menjadi 62,71% pada siklus I dan 83,60% pada siklus II. Peningkatan tampak pada kelancaran, keluwesan, keaslian, elaborasi, dan kemampuan memecahkan masalah. Disimpulkan bahwa *Discovery Learning* efektif meningkatkan kreativitas siswa. Implikasinya, model ini dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran IPAS yang aktif, berpusat pada siswa, dan mendorong penemuan konsep secara mandiri.

Kata Kunci: *Discovery Learning*, Kreativitas Siswa, Pembelajaran IPAS, Sekolah Dasar, Penelitian Tindakan Kelas.



Abstract

This study aimed to describe the implementation of the *Discovery Learning* model and analyze its effectiveness in improving fifth-grade students' creativity in Natural and Social Sciences (IPAS) learning at SD Negeri 02/X Parit Culum II. The study covered the implementation of six *Discovery Learning* stages stimulation, problem identification, data collection, data processing, verification, and generalization and the development of students' creativity indicators. Classroom Action Research based on the Kemmis and McTaggart model was conducted in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection. The participants were 17 fifth-grade students, comprising 3 boys and 14 girls. Data were collected through observations, interviews, questionnaires, and documentation and analyzed using qualitative and quantitative descriptive techniques. The findings showed that the average percentage of students' creativity increased from 46.32% in the pre-cycle to 62.71% in Cycle I and 83.60% in Cycle II. Improvements were evident in fluency, flexibility, originality, elaboration, and problem-solving ability. The study concludes that *Discovery Learning* is effective in improving students' creativity in IPAS learning. The findings imply that this model can be used as an alternative student-centered strategy that encourages active participation, independent concept discovery, collaborative learning, and creative problem-solving in elementary classrooms.

Keywords: *Discovery Learning*, student creativity, IPAS learning, elementary school, classroom action research.

PENDAHULUAN

Kreativitas merupakan kompetensi penting dalam pendidikan abad ke-21 karena memungkinkan peserta didik menghasilkan beragam gagasan, menilai kemungkinan solusi, dan memperbaiki ide ketika menghadapi persoalan baru. Secara ideal, pembelajaran sekolah dasar harus memberi ruang bagi siswa untuk bertanya, mengamati, mencoba, mengemukakan pendapat, dan menemukan alternatif penyelesaian. Namun, kondisi tersebut belum sepenuhnya terwujud. PISA 2022 menunjukkan bahwa skor rata-rata berpikir kreatif peserta didik Indonesia hanya 19 dari 60, lebih rendah daripada rata-rata OECD sebesar 33. Hanya 31% peserta didik Indonesia mencapai sekurang-kurangnya Level 3, sedangkan rata-rata OECD mencapai 78%; peserta didik pada level ini mulai mampu menghasilkan gagasan yang sesuai dan menunjukkan orisinalitas dalam konteks yang dikenal (OECD, 2022). Data tersebut memperlihatkan paradoks antara tuntutan pengembangan kreativitas dan praktik pembelajaran yang masih membatasi eksplorasi gagasan. Kreativitas tidak cukup dibentuk melalui hafalan atau penerimaan informasi satu arah, tetapi memerlukan pengalaman belajar yang menantang dan terbuka. Kontroversi antara kondisi ideal dan capaian empiris ini menimbulkan persoalan akademik sekaligus praktis yang perlu diteliti secara lebih mendalam.

Transformasi kurikulum di Indonesia memperkuat tuntutan agar pembelajaran bergerak dari pola berpusat pada guru menuju pembelajaran aktif, kontekstual, dan berorientasi pada kompetensi. Dalam Kurikulum Merdeka, Ilmu Pengetahuan Alam dan



Sosial dipadukan menjadi IPAS agar siswa memahami keterkaitan fenomena alam, kehidupan sosial, dan pengalaman sehari-hari secara utuh. Capaian Pembelajaran yang berlaku bagi IPAS tetap mengacu pada Keputusan Kepala BSKAP Nomor 046/H/KR/2025, yang menempatkan kompetensi pada akhir fase sebagai dasar perencanaan pembelajaran (Badan Standar dan Asesmen Pendidikan, 2024). Perubahan ini mendorong penggunaan kegiatan penyelidikan, pengamatan, eksperimen, diskusi, pemecahan masalah, serta pemanfaatan sumber belajar yang semakin beragam. Sebelumnya, keberhasilan pembelajaran sering diukur terutama dari kemampuan mengingat materi dan menjawab soal yang memiliki satu jawaban benar. Saat ini, siswa dituntut mampu mengajukan pertanyaan, mencari bukti, mengolah informasi, dan mengomunikasikan hasil temuannya. Pergeseran tersebut membuka peluang besar bagi pengembangan kreativitas, tetapi juga menghadirkan tantangan berupa kesiapan guru, kebiasaan belajar siswa, pengelolaan waktu, dan pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik IPAS sekolah dasar.

Permasalahan kreativitas secara khusus ditemukan pada siswa kelas V SD Negeri 02/X Parit Culum II. Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan guru kelas, pembelajaran IPAS masih didominasi penjelasan guru, sedangkan kesempatan siswa untuk mengamati, bertanya, berdiskusi, dan menemukan konsep secara mandiri masih terbatas. Sebagian siswa kurang berani mengemukakan pendapat, hanya memberikan satu jawaban ketika menghadapi pertanyaan terbuka, meniru gagasan teman, serta kesulitan mengembangkan ide menjadi penjelasan yang lebih rinci. Siswa juga cenderung menunggu arahan guru sebelum menyelesaikan tugas dan belum terbiasa menawarkan alternatif pemecahan masalah dari sudut pandang yang berbeda. Hasil angket prasiklus terhadap 17 siswa, yang terdiri atas 3 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan, menunjukkan persentase rata-rata kreativitas sebesar 46,32% dengan kategori kurang. Kondisi tersebut mencakup rendahnya kelancaran berpikir, keluwesan, keaslian, elaborasi, dan kemampuan memecahkan masalah. Temuan awal ini menunjukkan adanya kesenjangan nyata antara pembelajaran IPAS yang diharapkan mampu menumbuhkan kreativitas dengan realitas kelas yang masih berpusat pada guru dan membatasi partisipasi siswa.

Rendahnya kreativitas siswa merupakan masalah mendesak karena berpengaruh langsung terhadap kemampuan memahami fenomena IPAS dan menyelesaikan persoalan yang tidak selalu memiliki satu jawaban. Pada materi perubahan wujud benda, misalnya, siswa perlu menghubungkan hasil pengamatan dengan penyebab perubahan, membandingkan berbagai peristiwa, mengajukan dugaan, serta menjelaskan bukti yang ditemukan. Apabila kreativitas tidak dikembangkan, siswa berisiko hanya menghafal istilah mencair, membeku, menguap, mengembun, dan menyublim tanpa mampu menerapkannya pada situasi baru. Kondisi tersebut dapat memperkuat ketergantungan



kepada guru, menurunkan keberanian berpendapat, dan menghambat kemampuan bekerja sama maupun memecahkan masalah. Hasil PISA juga memperlihatkan bahwa sebagian besar peserta didik Indonesia belum mencapai tingkat dasar kecakapan berpikir kreatif, sehingga penguatan kompetensi tersebut perlu dimulai sejak jenjang sekolah dasar (OECD, 2022). Penelitian mengenai kreativitas dalam pendidikan sains di Indonesia turut menunjukkan perlunya instrumen yang jelas, desain pembelajaran yang tepat, dan lebih banyak kajian yang menghubungkan proses pembelajaran dengan perkembangan kreativitas (Pratama et al., 2025). Dengan demikian, masalah ini memiliki nilai strategis dan membutuhkan tindakan sistematis yang dapat memperbaiki proses belajar secara langsung.

Berbagai pendekatan telah digunakan untuk meningkatkan kreativitas siswa, seperti pembelajaran berbasis proyek, eksperimen, inkuiri, pemecahan masalah, penggunaan media visual, dan *Discovery Learning*. Pendekatan tersebut dipilih karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi informasi, mengajukan dugaan, menguji gagasan, dan menghasilkan jawaban yang bervariasi. Rosa et al (2021) mengembangkan buku suplemen IPA berbasis *Discovery Learning* bagi siswa kelas V dan memperoleh peningkatan kemampuan berpikir kreatif dengan N-gain sekitar 61%. Jatisunda et al (2020) menemukan bahwa *Discovery Learning* yang disertai *scaffolding* menghasilkan kemampuan berpikir kreatif matematis dan efikasi diri yang lebih baik daripada *Discovery Learning* tanpa *scaffolding* maupun pembelajaran konvensional. Penelitian terbaru oleh An et al (2026) juga menunjukkan perbedaan signifikan kemampuan berpikir kritis dan kreatif antara siswa sekolah dasar yang belajar melalui *Discovery Learning* dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Meskipun hasil tersebut positif, efektivitas model tetap dipengaruhi kualitas bimbingan, karakteristik materi, kesiapan siswa, dan konsistensi penerapan setiap tahap pembelajaran. Keterbatasan tersebut menunjukkan kebutuhan terhadap penelitian tindakan yang bukan hanya menguji hasil akhir, tetapi juga memperbaiki pelaksanaan model berdasarkan refleksi kelas.

State of the art penelitian *Discovery Learning* dan kreativitas dapat dikelompokkan ke dalam tiga kecenderungan. Pertama, penelitian pengembangan menghasilkan bahan ajar atau media berbasis penemuan dan menilai kelayakan serta efektivitas produk, sebagaimana dilakukan Rosa et al (2021). Kedua, penelitian eksperimen membandingkan *Discovery Learning* dengan pembelajaran konvensional atau model lain untuk menguji pengaruhnya terhadap berpikir kreatif, berpikir kritis, efikasi diri, dan hasil belajar; kecenderungan ini terlihat pada Jatisunda et al (2020) dan An et al (2026). Penelitian tindakan oleh Khusnul Khatima Soepardi, Musfira (2025) juga melaporkan peningkatan proporsi siswa yang memenuhi kriteria kreativitas dalam pembelajaran SBDP dari 42% pada prasiklus menjadi 73% pada siklus II. Ketiga, kajian sistematis menelaah hasil penelitian dalam jumlah lebih luas. Hidayat et al (2026), melalui telaah 18 artikel periode



2021–2025, menyimpulkan bahwa *Discovery Learning* efektif meningkatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor pembelajaran sains sekolah dasar, terutama ketika didukung media kontekstual dan visual. Sementara itu, Pratama et al (2025) menunjukkan bahwa riset kreativitas dalam pendidikan sains masih memerlukan pelaporan instrumen dan teknik analisis yang lebih kuat. Kajian terdahulu telah membuktikan potensi model tersebut, tetapi proses peningkatan kreativitas pada pembelajaran IPAS masih belum dibahas secara memadai.

Berdasarkan sintesis tersebut, terdapat beberapa *research gap* yang menjadi dasar penelitian ini. Pertama, banyak penelitian terdahulu berorientasi pada efektivitas produk, perbandingan kelompok, atau hasil belajar secara umum, sedangkan perubahan kreativitas siswa dari satu siklus tindakan ke siklus berikutnya belum selalu dijelaskan secara rinci. Kedua, penelitian *Discovery Learning* pada sekolah dasar lebih sering membahas IPA, matematika, atau pembelajaran tematik, sementara penerapannya pada pembelajaran IPAS dalam konteks Kurikulum Merdeka masih memerlukan bukti yang lebih kontekstual. Ketiga, kajian sebelumnya cenderung mengukur skor kreativitas tanpa secara bersamaan memperlihatkan perubahan aktivitas guru, aktivitas siswa, hambatan pelaksanaan, dan perbaikan hasil refleksi. Keempat, konteks kelas V SD Negeri 02/X Parit Culum II, khususnya materi perubahan wujud benda dengan karakteristik 17 siswa, belum pernah dikaji. Penelitian ini mengisi kesenjangan tersebut melalui Penelitian Tindakan Kelas dua siklus yang mengintegrasikan enam tahap *Discovery Learning* dengan lima indikator kreativitas. Fokus tersebut berbeda dari studi pengembangan Rosa et al (2021) dan studi eksperimen An et al (2026), karena penelitian ini menekankan proses perbaikan pembelajaran yang terjadi secara bertahap dalam situasi kelas yang autentik.

Perspektif teori penelitian ini bertumpu pada teori *Discovery Learning* Jerome Bruner dan konsep kreativitas Utami Munandar. Bruner (2020) menegaskan bahwa pembelajaran menjadi lebih bermakna ketika siswa terlibat dalam proses menemukan hubungan, pola, atau prinsip melalui aktivitas intelektualnya sendiri. Dalam penerapannya, *Discovery Learning* mencakup stimulasi, identifikasi atau perumusan masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian, dan penarikan kesimpulan (Hosnan, 2022). Setiap tahap memberi ruang bagi siswa untuk mengamati fenomena, mengajukan dugaan, mencari informasi, membandingkan bukti, serta menyusun pemahaman berdasarkan hasil temuannya. Kreativitas dalam penelitian ini dipahami melalui kemampuan berpikir lancar, berpikir luwes, menghasilkan gagasan orisinal, mengelaborasi ide, dan memecahkan masalah (Munandar, 2022a). Hubungan kedua perspektif tersebut terletak pada sifat terbuka proses penemuan: siswa tidak hanya menerima jawaban, tetapi menghasilkan kemungkinan, menguji alternatif, dan memperbaiki gagasan. Penelitian empiris menunjukkan bahwa *Discovery Learning* menjadi lebih efektif ketika guru memberikan



scaffolding yang memadai dan mengarahkan eksplorasi tanpa mengambil alih proses berpikir siswa (Jatisunda et al., 2020). Kerangka ini digunakan untuk menyusun tindakan dan menginterpretasikan perubahan kreativitas.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan *Discovery Learning* sebagai tindakan reflektif yang menghubungkan enam tahapan penemuan dengan lima indikator kreativitas siswa pada pembelajaran IPAS kelas V. Berbeda dari penelitian pengembangan yang menghasilkan buku atau media pembelajaran, penelitian ini memusatkan perhatian pada perubahan praktik guru dan respons siswa selama dua siklus. Berbeda pula dari penelitian eksperimen yang terutama membandingkan skor antarkelompok, penelitian ini mendokumentasikan kondisi prasiklus, hambatan siklus I, perbaikan bimbingan dan diskusi pada siklus II, serta perubahan aktivitas guru dan siswa. Kebaruan kontekstualnya berada pada materi perubahan wujud benda di SD Negeri 02/X Parit Culum II, tempat kreativitas awal siswa berada pada kategori kurang. Penelitian ini juga menggabungkan data angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi sehingga peningkatan kreativitas tidak hanya dilihat dari persentase, tetapi juga dari keberanian mengemukakan pendapat, keragaman gagasan, kemandirian menemukan konsep, dan kemampuan mengembangkan jawaban. Secara teoretis, penelitian memperkuat hubungan antara proses penemuan dan perkembangan kreativitas. Secara praktis, hasilnya menyediakan pola tindakan yang dapat direplikasi dan disesuaikan oleh guru IPAS pada kelas dengan karakteristik serupa.

Berdasarkan masalah dan kesenjangan penelitian tersebut, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan model *Discovery Learning* dan menganalisis peningkatan kreativitas siswa pada pembelajaran IPAS kelas V SD Negeri 02/X Parit Culum II. Tujuan khusus penelitian adalah menjelaskan pelaksanaan tahap stimulasi, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian, dan penarikan kesimpulan; mengukur perubahan kreativitas dari prasiklus ke siklus I dan siklus II; serta mendeskripsikan perkembangan kelancaran, keluwesan, keaslian, elaborasi, dan kemampuan memecahkan masalah. Tindakan dilakukan melalui model Penelitian Tindakan Kelas yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, sehingga kelemahan pada siklus pertama dapat diperbaiki pada siklus berikutnya. Arah penelitian tidak hanya membuktikan adanya kenaikan persentase kreativitas, tetapi juga menunjukkan bagaimana perubahan peran guru menjadi fasilitator dan peningkatan keterlibatan siswa mendukung proses tersebut. Hasil penelitian diharapkan memberi manfaat teoretis bagi pengembangan kajian pembelajaran penemuan dan kreativitas, manfaat praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran IPAS yang aktif, serta manfaat kelembagaan bagi sekolah dalam meningkatkan mutu proses pembelajaran secara berkelanjutan.



METODE PENELITIAN

Fokus penelitian ini adalah kreativitas siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) setelah diterapkannya model *Discovery Learning* pada materi perubahan wujud benda. Penelitian dilaksanakan di kelas V SD Negeri 02/X Parit Culum II pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian mencakup seluruh siswa kelas V yang berjumlah 17 orang, terdiri atas 3 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Karena jumlah siswa dalam kelas relatif terbatas, seluruh anggota kelas dijadikan subjek penelitian melalui teknik *total sampling*. Fokus utama penelitian diarahkan pada perubahan kreativitas siswa yang diamati melalui lima indikator, yaitu kelancaran berpikir, keluwesan berpikir, keaslian gagasan, kemampuan mengembangkan gagasan secara terperinci, dan kemampuan memecahkan masalah (Munandar, 2022b). Selain kreativitas siswa, penelitian juga mengamati keterlaksanaan enam tahapan *Discovery Learning* serta perubahan aktivitas guru dan siswa selama tindakan. Dengan demikian, unit analisis tidak hanya berupa persentase hasil angket, tetapi juga perilaku siswa ketika mengajukan pertanyaan, menyampaikan pendapat, menghasilkan alternatif jawaban, berdiskusi, mengolah informasi, membuktikan dugaan, dan menarik kesimpulan berdasarkan kegiatan pembelajaran.

Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif dengan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pendekatan kuantitatif digunakan untuk menghitung perubahan persentase kreativitas serta aktivitas guru dan siswa, sedangkan pendekatan kualitatif digunakan untuk menjelaskan proses pembelajaran, hambatan pelaksanaan, dan perubahan perilaku siswa. Desain PTK dipilih karena penelitian bertujuan memperbaiki praktik pembelajaran yang sedang berlangsung, bukan hanya mengukur hubungan antarvariabel (Supardi Suharjono & Suharsimi Arikunto, 2009). Model tindakan mengacu pada spiral Kemmis dan McTaggart yang mencakup perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Kemmis et al., 2014). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dan setiap siklus terdiri atas dua pertemuan. Pada tahap perencanaan disusun modul ajar, lembar kerja, bahan stimulasi, instrumen observasi, pedoman wawancara, angket kreativitas, dan dokumentasi. Tahap tindakan menerapkan stimulasi, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian, dan penarikan kesimpulan (Hosnan, 2022). Hasil observasi direfleksikan untuk memperbaiki motivasi, pemerataan bimbingan, pengelolaan diskusi, dan kesempatan siswa menyampaikan gagasan. Penelitian dihentikan pada siklus II setelah indikator keberhasilan tindakan tercapai.

Sumber data penelitian terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer berasal dari 17 siswa kelas V sebagai responden angket dan subjek observasi, serta guru kelas V sebagai informan wawancara mengenai kondisi awal pembelajaran, karakteristik



siswa, hambatan belajar, dan perubahan yang terjadi selama tindakan. Seluruh siswa dipilih melalui teknik *total sampling* karena penelitian mencakup satu kelas secara utuh, sedangkan guru kelas dipilih secara purposif karena memiliki pengetahuan dan pengalaman langsung mengenai proses pembelajaran serta perkembangan siswa. Data primer meliputi skor angket kreativitas, hasil observasi aktivitas guru dan siswa, jawaban wawancara, catatan lapangan, hasil diskusi, dan respons siswa selama setiap tahapan *Discovery Learning*. Data sekunder diperoleh dari modul ajar, daftar hadir, lembar kerja siswa, hasil tugas, jadwal pembelajaran, foto kegiatan, dan dokumen sekolah yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian. Penggunaan beberapa sumber data dimaksudkan untuk menggambarkan tindakan dan perubahan kreativitas secara lebih menyeluruh. Data angket memberikan informasi mengenai besarnya perubahan kreativitas, sedangkan observasi, wawancara, hasil pekerjaan siswa, dan dokumentasi menyediakan bukti mengenai proses, perilaku, serta konteks terjadinya perubahan pada setiap siklus pembelajaran.

Pengumpulan data dilakukan secara berurutan mulai dari tahap prasiklus, siklus I, hingga siklus II di SD Negeri 02/X Parit Culum II. Pada prasiklus, peneliti mengamati pembelajaran IPAS, mewawancarai guru kelas, membagikan angket kreativitas, dan memeriksa dokumen pembelajaran untuk memperoleh data kondisi awal. Pada setiap siklus, guru melaksanakan pembelajaran dalam dua pertemuan sesuai enam tahapan *Discovery Learning*, sedangkan observer mencatat keterlaksanaan aktivitas guru dan keterlibatan siswa menggunakan lembar observasi terstruktur. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, pedoman wawancara semi-terstruktur, angket kreativitas, lembar kerja, dan format dokumentasi. Butir angket disusun berdasarkan indikator kelancaran, keluwesan, keaslian, elaborasi, dan kemampuan memecahkan masalah. Data dicatat dalam bentuk skor, persentase, catatan deskriptif, jawaban wawancara, hasil pekerjaan siswa, dan foto kegiatan. Setelah setiap pertemuan, peneliti memeriksa kelengkapan instrumen dan mengompilasi seluruh temuan. Setelah satu siklus selesai, peneliti dan guru mendiskusikan hasil observasi untuk menentukan perbaikan, terutama berkaitan dengan kepercayaan diri siswa, pemerataan bimbingan guru, kerja sama kelompok, dan kemandirian siswa dalam menemukan konsep pembelajaran.

Analisis data dilakukan melalui pemeriksaan kelengkapan, pemberian kode, pengelompokan berdasarkan indikator, penghitungan, penyajian, penafsiran, dan penarikan kesimpulan. Data kuantitatif dianalisis menggunakan rumus $P = F/N \times 100\%$, dengan P sebagai persentase, F sebagai skor yang diperoleh, dan N sebagai skor maksimum. Persentase kreativitas, aktivitas guru, dan aktivitas siswa dibandingkan antara prasiklus, siklus I, dan siklus II untuk mengetahui arah perubahan dan ketercapaian indikator keberhasilan. Data kualitatif dari observasi, wawancara, catatan lapangan, dan



dokumentasi dianalisis melalui kondensasi data, penyajian data dalam uraian atau matriks, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan (Miles, 2015). Keabsahan temuan dijaga melalui triangulasi teknik dengan membandingkan angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi serta triangulasi sumber antara siswa, guru, dan dokumen. Validitas isi instrumen dijaga dengan menyelaraskan setiap butir dengan indikator kreativitas, tujuan penelitian, dan tahapan *Discovery Learning* (Yusoff, 2019). Reliabilitas prosedural diperkuat melalui penggunaan instrumen, petunjuk penskoran, kategori penilaian, dan tata cara observasi yang sama pada seluruh siklus sehingga perubahan data dapat dibandingkan secara konsisten.

RESULTS AND DISCUSSION

Result

Kondisi Kreativitas Siswa pada Prasiklus

Hasil temuan pertama menunjukkan kondisi kreativitas siswa sebelum tindakan. Observasi awal dilakukan terhadap 17 siswa kelas V SD Negeri 02/X Parit Culum II yang terdiri atas 3 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Selama pembelajaran IPAS, sebagian besar siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi. Hanya beberapa siswa yang mengangkat tangan ketika guru memberikan pertanyaan, sedangkan siswa lainnya menunggu jawaban teman atau arahan lanjutan. Pada saat diberikan masalah tentang perubahan wujud benda, jawaban siswa cenderung serupa, terbatas pada satu gagasan, dan belum dikembangkan dengan alasan yang rinci. Wawancara awal dengan guru kelas mencatat bahwa siswa belum terbiasa menyampaikan pendapat, membuat dugaan, atau mencari alternatif jawaban secara mandiri. Dokumen angket prasiklus memperlihatkan persentase rata-rata kreativitas sebesar 46,32% dengan kategori kurang. Data observasi juga mencatat keterbatasan pada kelancaran menghasilkan ide, keluwesan memberikan alternatif, keaslian jawaban, elaborasi penjelasan, dan penyelesaian masalah. Kondisi tersebut menjadi data awal sebelum model *Discovery Learning* diterapkan dalam dua siklus tindakan.

Data prasiklus memperlihatkan bahwa pembelajaran berlangsung dengan pola komunikasi yang lebih banyak berasal dari guru kepada siswa. Ketika pertanyaan diajukan, respons kelas tidak tersebar secara merata karena jawaban biasanya berasal dari siswa yang sama. Sebagian siswa belum menuliskan lebih dari satu kemungkinan jawaban dan belum menjelaskan hubungan antara hasil pengamatan dengan perubahan wujud benda yang dibahas. Dalam kegiatan kelompok awal, siswa masih menunggu pembagian tugas serta petunjuk langkah demi langkah dari guru. Hasil angket sebesar 46,32% menunjukkan bahwa skor kreativitas kelas masih berada di bawah kategori baik yang digunakan dalam penelitian. Data wawancara guru sejalan dengan catatan observasi, yaitu siswa belum



terbiasa mengajukan pertanyaan, mengembangkan gagasan, atau mempresentasikan hasil berpikir di depan kelas. Dokumen pembelajaran menunjukkan bahwa kegiatan sebelumnya lebih sering berupa penjelasan materi, pencatatan, dan penyelesaian soal. Pada tahap ini belum tercatat penerapan enam langkah *Discovery Learning* secara utuh. Seluruh data tersebut digunakan sebagai dasar penyusunan rencana tindakan pada siklus I, termasuk penyiapan stimulasi, masalah, kegiatan pengamatan, diskusi, dan lembar kerja siswa.

Tiga pola utama muncul dari temuan pertama. Pertama, data angket, observasi, dan wawancara sama-sama menunjukkan rendahnya keterlibatan siswa dalam menghasilkan serta mengembangkan gagasan. Kedua, jawaban siswa cenderung tunggal dan seragam; hanya sedikit siswa yang memberikan alternatif atau penjelasan berbeda ketika menghadapi masalah pembelajaran. Ketiga, ketergantungan pada arahan guru masih kuat, terlihat dari kebiasaan menunggu petunjuk sebelum mengamati, berdiskusi, atau menyelesaikan tugas. Selain itu, terdapat ketidaksesuaian antara materi perubahan wujud benda yang membutuhkan pengamatan dan penyelidikan dengan aktivitas kelas yang lebih dominan berupa mendengarkan dan mencatat. Persentase kreativitas 46,32% menjadi angka dasar untuk membandingkan perubahan pada tindakan berikutnya. Data tersebut juga menunjukkan kondisi mendesak dalam konteks kelas karena lima indikator kreativitas belum muncul secara merata pada 17 siswa. Rencana solusi yang dicatat dalam dokumen tindakan adalah mengubah urutan kegiatan menjadi stimulasi, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian, dan penarikan kesimpulan. Setiap tahapan dirancang agar siswa memperoleh kesempatan mengamati, mengemukakan dugaan, berdiskusi, dan menyampaikan hasil temuannya.

Tabel 1. Kondisi Kreativitas Siswa pada Prasiklus

Aspek	Hasil Prasiklus
Jumlah siswa	17 siswa
Persentase kreativitas	46,32%
Kategori	Kurang
Kelancaran berpikir	Belum berkembang merata
Keluwesannya berpikir	Alternatif jawaban masih terbatas
Keaslian	Jawaban cenderung mengikuti teman
Elaborasi	Penjelasan belum terperinci
Pemecahan masalah	Masih bergantung pada arahan guru



Pelaksanaan dan Hasil Siklus I

Hasil temuan kedua diperoleh setelah pelaksanaan siklus I dalam dua pertemuan. Guru menerapkan enam tahapan *Discovery Learning* pada materi perubahan wujud benda. Pada tahap stimulasi, siswa memperoleh pertanyaan, gambar, dan permasalahan yang berkaitan dengan peristiwa sehari-hari. Siswa kemudian mengidentifikasi masalah, menyampaikan dugaan sementara, mengumpulkan informasi melalui pengamatan dan diskusi, mengolah hasil temuan, melakukan pembuktian, serta menyusun kesimpulan. Hasil observasi aktivitas guru mencapai 80% dengan kategori baik, sedangkan aktivitas siswa mencapai 70% dengan kategori baik. Angket kreativitas pada akhir siklus I menunjukkan persentase rata-rata 62,71%, meningkat 16,39 poin persentase dibandingkan prasiklus. Catatan lapangan menunjukkan bahwa beberapa siswa mulai mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan, dan memberikan tanggapan selama diskusi. Dokumentasi juga memperlihatkan siswa bekerja dalam kelompok dan mempresentasikan hasil pengamatan. Namun, beberapa siswa masih malu berbicara, belum terbiasa berdiskusi, bergantung pada anggota kelompok yang lebih aktif, dan memerlukan arahan guru. Refleksi siklus I mencatat bahwa bimbingan guru belum merata dan pengelolaan waktu pada beberapa tahapan belum optimal.

Data siklus I menunjukkan perubahan pada proses dan hasil pembelajaran. Persentase kreativitas meningkat dari 46,32% menjadi 62,71%, sedangkan aktivitas siswa tercatat 70%. Perubahan terlihat ketika siswa mulai mengikuti rangkaian kegiatan penemuan, bukan hanya menerima penjelasan. Pada tahap stimulasi dan identifikasi masalah, sebagian siswa mulai menyampaikan pertanyaan atau dugaan. Pada tahap pengumpulan dan pengolahan data, siswa bekerja bersama kelompok untuk mencatat hasil pengamatan dan mendiskusikan jawaban. Pada tahap pembuktian, kelompok membandingkan dugaan awal dengan data yang diperoleh, kemudian menyampaikan kesimpulan. Meskipun kegiatan telah berjalan, distribusi partisipasi belum sama pada seluruh siswa. Beberapa siswa mendominasi pembicaraan, sedangkan siswa lain lebih banyak mencatat atau mengikuti keputusan kelompok. Catatan observasi guru sebesar 80% menunjukkan bahwa sebagian besar langkah pembelajaran terlaksana, tetapi motivasi kepada siswa pasif, pemerataan pendampingan, dan pengaturan waktu masih perlu diperbaiki. Hasil angket menempatkan kreativitas siswa pada kategori baik, tetapi indikator keberhasilan akhir penelitian belum dinyatakan tercapai sehingga tindakan dilanjutkan pada siklus II.

Empat kecenderungan tercatat pada temuan kedua. Pertama, kreativitas kelas mengalami kenaikan 16,39 poin persentase setelah siswa mengikuti dua pertemuan dengan enam tahapan *Discovery Learning*. Kedua, peningkatan aktivitas siswa muncul bersamaan dengan meningkatnya kegiatan pengamatan, diskusi, penyampaian pendapat, dan presentasi. Ketiga, perubahan belum merata karena sebagian siswa masih malu, belum



terbiasa belajar mandiri, dan bergantung kepada teman dalam penyelesaian tugas. Keempat, kualitas pelaksanaan guru belum mencapai kategori sangat baik karena pendampingan kelompok dan motivasi kepada siswa pasif masih terbatas. Data refleksi menghasilkan beberapa tindakan perbaikan untuk siklus II, yaitu memberikan stimulasi yang lebih dekat dengan kehidupan siswa, memperjelas pembagian tugas kelompok, memberikan kesempatan bicara kepada setiap anggota, meningkatkan motivasi, dan mendistribusikan bimbingan secara lebih merata. Perubahan dari prasiklus ke siklus I menunjukkan tren kenaikan, tetapi catatan kendala memperlihatkan bahwa solusi awal belum menghasilkan partisipasi penuh. Oleh karena itu, siklus II disusun sebagai tindakan lanjutan dengan mempertahankan enam tahap model dan memperbaiki cara guru memfasilitasi proses penemuan.

Tabel 2. Hasil Pelaksanaan Siklus I

Komponen	Hasil	Kategori
Kreativitas siswa	62,71%	Baik
Peningkatan dari prasiklus	16,39 poin persentase	Meningkat
Aktivitas guru	80%	Baik
Aktivitas siswa	70%	Baik
Kendala utama	Kepercayaan diri, ketergantungan pada teman, dan bimbingan belum merata	Perlu diperbaiki

Pelaksanaan Siklus II dan Perubahan Keseluruhan

Hasil temuan ketiga diperoleh pada siklus II setelah perbaikan tindakan diterapkan dalam dua pertemuan. Guru memberikan motivasi lebih intensif, membimbing seluruh kelompok secara bergiliran, memperjelas tanggung jawab anggota, dan menyediakan kesempatan lebih luas untuk bertanya, berpendapat, serta mempresentasikan hasil. Hasil observasi aktivitas guru meningkat dari 80% menjadi 92% dan berada pada kategori sangat baik. Aktivitas siswa meningkat dari 70% menjadi 90% dengan kategori sangat baik. Angket kreativitas menunjukkan persentase rata-rata 83,60%, meningkat 20,89 poin persentase dari siklus I dan 37,28 poin persentase dari prasiklus. Catatan observasi memperlihatkan sebagian besar siswa telah terlibat pada tahap stimulasi, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian, dan penarikan kesimpulan. Siswa lebih banyak mengajukan pertanyaan, menyampaikan dugaan, bertukar pendapat, dan menjelaskan hasil pengamatan. Dokumen hasil kerja menunjukkan munculnya beberapa alternatif jawaban dan penjelasan yang lebih rinci. Pada akhir siklus II, indikator kelancaran,



keluwesan, keaslian, elaborasi, dan pemecahan masalah tercatat mengalami peningkatan. Penelitian dihentikan setelah persentase kreativitas mencapai kategori sangat baik.

Data siklus II dapat dijelaskan melalui perbandingan tiga jenis ukuran yang digunakan. Pertama, keterlaksanaan aktivitas guru mencapai 92%, atau naik 12 poin persentase dibandingkan siklus I. Kedua, aktivitas siswa mencapai 90%, atau naik 20 poin persentase. Ketiga, kreativitas siswa mencapai 83,60%, atau naik 20,89 poin persentase dari siklus sebelumnya. Pada kegiatan kelompok, siswa tidak hanya mengumpulkan informasi, tetapi juga membandingkan hasil pengamatan, mengoreksi dugaan, dan menyusun kesimpulan. Kesempatan presentasi digunakan oleh lebih banyak siswa daripada pada siklus I. Catatan lapangan menunjukkan siswa mulai bertanya kepada guru atau teman ketika menemukan perbedaan hasil dan tidak seluruh jawaban mengikuti contoh yang sama. Pada indikator kelancaran, siswa menghasilkan lebih banyak gagasan; pada keluwesan, siswa menyampaikan cara atau sudut pandang yang berbeda; pada keaslian, muncul jawaban yang tidak sekadar meniru teman; pada elaborasi, penjelasan menjadi lebih terperinci; dan pada pemecahan masalah, siswa menggunakan hasil pengamatan untuk menetapkan jawaban. Seluruh persentase akhir berada pada kategori yang ditetapkan sebagai keberhasilan tindakan.

Pola keseluruhan penelitian menunjukkan perubahan bertahap dari prasiklus menuju siklus II. Persentase kreativitas bergerak dari 46,32% pada prasiklus menjadi 62,71% pada siklus I dan 83,60% pada siklus II. Selisih kenaikan pertama adalah 16,39 poin persentase, sedangkan kenaikan kedua adalah 20,89 poin persentase. Aktivitas guru berubah dari 80% pada siklus I menjadi 92% pada siklus II, sementara aktivitas siswa berubah dari 70% menjadi 90%. Data observasi menunjukkan pergeseran aktivitas kelas dari mendengarkan dan menunggu arahan menuju mengamati, merumuskan masalah, mengumpulkan informasi, berdiskusi, membuktikan, dan menyimpulkan. Data wawancara dan catatan refleksi menunjukkan bahwa kendala utama pada siklus I berupa rasa malu, ketergantungan pada teman, dan bimbingan yang belum merata berkurang pada siklus II setelah dilakukan perbaikan. Tiga kecenderungan akhir yang tercatat adalah peningkatan konsisten pada kreativitas, kenaikan keterlaksanaan pembelajaran, dan perluasan partisipasi siswa. Berdasarkan data akhir, tindakan dihentikan pada siklus II karena kreativitas, aktivitas guru, dan aktivitas siswa telah mencapai kategori sangat baik.



Tabel 3. Rekapitulasi Perubahan Hasil Penelitian

Tahapan	Kreativitas Siswa	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Kategori Kreativitas
Prasiklus	46,32%	–	–	Kurang
Siklus I	62,71%	80%	70%	Baik
Siklus II	83,60%	92%	90%	Sangat baik

Tabel 4. Besar Peningkatan Antartahap

Perbandingan	Peningkatan Kreativitas
Prasiklus ke Siklus I	16,39 poin persentase
Siklus I ke Siklus II	20,89 poin persentase
Prasiklus ke Siklus II	37,28 poin persentase

Discussion

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan *Discovery Learning* dan peningkatan kreativitas siswa pada pembelajaran IPAS kelas V SD Negeri 02/X Parit Culum II. Temuan utama memperlihatkan perubahan bertahap pada kreativitas, aktivitas guru, dan aktivitas siswa. Kreativitas siswa meningkat dari kategori kurang pada prasiklus menjadi kategori baik pada siklus I dan sangat baik pada siklus II. Kenaikan tersebut disertai perubahan aktivitas kelas siswa yang semula cenderung menunggu arahan mulai terlibat dalam mengidentifikasi masalah, mengumpulkan data, mengolah temuan, membuktikan dugaan, dan menyusun kesimpulan. Perbaikan pembelajaran setelah refleksi siklus I juga diikuti peningkatan aktivitas guru dan siswa pada siklus II (Zamsir et al., 2020). Secara khusus, perkembangan tampak pada kemampuan menghasilkan beberapa gagasan, memberikan jawaban dari sudut pandang berbeda, menyampaikan gagasan yang tidak sekadar meniru teman, merinci hasil pengamatan, dan menggunakan data untuk menyelesaikan masalah (Darmadi, 2017). Dengan demikian, hasil penelitian tidak hanya menunjukkan kenaikan persentase, tetapi juga memperlihatkan perubahan pola interaksi belajar dari pembelajaran yang lebih didominasi guru menuju proses penemuan yang memberi ruang lebih besar bagi aktivitas intelektual dan komunikasi siswa.

Peningkatan tersebut terjadi karena setiap tahap *Discovery Learning* menyediakan jenis aktivitas yang berbeda untuk memunculkan kreativitas. Stimulasi membangkitkan perhatian dan rasa ingin tahu, identifikasi masalah mengharuskan siswa menyusun pertanyaan atau dugaan, pengumpulan data membuka kesempatan mengamati dan mencari informasi, pengolahan data mendorong perbandingan serta pengelompokan,



pembuktian meminta siswa menguji kesesuaian dugaan dengan bukti, dan penarikan kesimpulan menuntut penyusunan penjelasan. Hubungan antara kualitas fasilitasi guru dan partisipasi siswa juga terlihat dari data antarsiklus. Ketika bimbingan belum merata pada siklus I, beberapa siswa masih bergantung pada teman. Setelah guru memperjelas peran, memperluas kesempatan berbicara, dan mendampingi kelompok secara bergiliran, aktivitas siswa dan kreativitas meningkat pada siklus II (Rachmawati & Fatkhiyani, 2025). Temuan ini menunjukkan bahwa penemuan tidak berlangsung secara otomatis hanya karena sintaks model dicantumkan dalam rencana pembelajaran. Siswa sekolah dasar tetap membutuhkan dukungan agar mampu bergerak dari mengamati menuju menghasilkan dan menguji gagasan. Jatisunda et al (2020) juga menemukan bahwa *Discovery Learning* dengan *scaffolding* menghasilkan kemampuan berpikir kreatif lebih baik daripada pembelajaran tanpa dukungan serupa.

Temuan penelitian ini mendukung beberapa penelitian terdahulu sekaligus memperluas konteksnya. Rosa et al (2021) melaporkan bahwa buku suplemen IPA kelas V berbasis *Discovery Learning* memperoleh N-Gain 61% dan membantu peningkatan berpikir kreatif. Kesamaannya terletak pada penggunaan proses penemuan dalam pembelajaran sains sekolah dasar, sedangkan penelitian ini menambahkan bukti perubahan melalui dua siklus tindakan, observasi aktivitas guru, dan observasi aktivitas siswa. Jatisunda et al (2020) menemukan bahwa *Discovery Learning* dengan *scaffolding* lebih baik daripada *Discovery Learning* tanpa *scaffolding* dan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan berpikir kreatif serta efikasi diri. Temuan tersebut sesuai dengan peningkatan pada siklus II setelah bimbingan dan pembagian kesempatan diperbaiki. Windiyani et al (2023) juga menemukan adanya perbedaan kemampuan pemecahan masalah siswa sekolah dasar menurut model pembelajaran dan tingkat efikasi diri, sehingga karakteristik siswa ikut memengaruhi hasil proses penemuan. Penelitian ini berbeda karena berfokus pada kreativitas IPAS, melibatkan satu kelas berjumlah 17 siswa, dan menempatkan refleksi guru sebagai mekanisme perbaikan. Dengan demikian, kontribusinya adalah penjelasan prosedural mengenai hubungan kualitas penerapan model dengan perkembangan kreativitas.

Makna temuan dapat dijelaskan melalui teori pembelajaran penemuan Bruner dan konsep kreativitas Munandar. Bruner (2020) menempatkan siswa sebagai pihak yang membangun pemahaman melalui pencarian hubungan dan penyusunan prinsip berdasarkan pengalaman belajar. Dalam penelitian ini, perubahan terjadi ketika siswa tidak lagi hanya menerima nama-nama perubahan wujud benda, tetapi mengamati peristiwa, menyusun dugaan, membandingkan hasil, dan merumuskan kesimpulan. Proses tersebut memberi ruang bagi berpikir divergen sekaligus konvergen. Munandar (2022) memandang kreativitas melalui kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi. Keempat dimensi itu



tampak ketika siswa menghasilkan lebih banyak jawaban, menggunakan sudut pandang berbeda, menyampaikan gagasan sendiri, dan merinci alasan. Kemampuan memecahkan masalah menjadi ruang penerapan seluruh dimensi tersebut. Meta analisis Zhan et al (2024) menunjukkan bahwa pedagogi pemecahan masalah meningkatkan kreativitas dan bahwa siswa sekolah dasar memperoleh pengaruh lebih kuat dibandingkan sejumlah jenjang lain. Studi tersebut juga menunjukkan bahwa pengelompokan heterogen lebih mendukung pengembangan kreativitas dibandingkan pengelompokan acak atau homogen. Dalam konteks kelas ini, diskusi kelompok memungkinkan gagasan siswa muncul, dipertukarkan, diperiksa, dan dikembangkan sebelum disampaikan kepada kelas.

Secara teoretis, hasil penelitian menegaskan bahwa kreativitas dalam *Discovery Learning* berkembang melalui interaksi antara struktur tahap pembelajaran, dukungan guru, kesempatan berpartisipasi, dan aktivitas sosial kelompok. Peningkatan tidak semata-mata berasal dari pergantian model, melainkan dari perbaikan cara model tersebut dijalankan. Secara praktis, model ini membantu guru mengubah materi perubahan wujud benda menjadi rangkaian pengalaman mengamati, bertanya, berdiskusi, dan membuktikan. Bagi sekolah, temuan memberikan dasar untuk mendorong pembelajaran IPAS yang lebih berpusat pada siswa serta menggunakan refleksi kelas secara berkelanjutan. Namun, penelitian memiliki keterbatasan dengan subjek hanya 17 siswa dalam satu kelas, tidak terdapat kelompok pembandingan, tindakan berlangsung dua siklus, dan hasil kreativitas dinyatakan dalam persentase agregat tanpa penyajian skor setiap indikator untuk setiap siswa. Respons angket juga dapat dipengaruhi pemahaman siswa terhadap butir dan keinginan memberikan jawaban positif. Karena itu, data observasi penting sebagai bukti pendamping. Maker & Bahar (2025) menegaskan bahwa pengamatan terhadap perilaku aktual selama pemecahan masalah dapat melengkapi penilaian tertulis dan memberikan gambaran yang lebih utuh mengenai kemampuan kreatif siswa.

Implikasi praktis penelitian ini adalah perlunya prosedur penerapan *Discovery Learning* yang terencana dan dapat digunakan kembali. Guru perlu memulai dengan fenomena IPAS yang dekat dengan kehidupan siswa, menyusun pertanyaan yang memiliki lebih dari satu kemungkinan jawaban, dan membentuk kelompok heterogen dengan pembagian peran yang bergilir. Pada tahap pengumpulan data, siswa harus memperoleh lembar kerja yang membantu mencatat fakta tanpa langsung memberikan kesimpulan. Pada tahap pengolahan dan pembuktian, guru dapat menggunakan pertanyaan penuntun, tetapi tidak mengambil alih proses berpikir siswa. Setiap anggota perlu memperoleh kesempatan menyampaikan dugaan, bukti, dan kesimpulan agar kreativitas tidak hanya berkembang pada siswa yang sudah aktif. Sekolah dapat menyelenggarakan pelatihan penyusunan masalah terbuka, teknik *scaffolding*, rubrik kreativitas, dan observasi aktivitas belajar. Penilaian berikutnya sebaiknya memisahkan skor kelancaran, keluwesan, keaslian,



elaborasi, dan pemecahan masalah agar perkembangan setiap indikator terlihat. Penelitian lanjutan perlu melibatkan beberapa kelas, kelompok pembanding, durasi lebih panjang, dan pengukuran retensi. Rekomendasi ini sejalan dengan temuan bahwa masalah yang ditemukan siswa dan pengelompokan heterogen dapat memperkuat dampak pedagogi pemecahan masalah terhadap kreativitas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa kreativitas siswa tidak tumbuh hanya karena guru mengganti metode pembelajaran, tetapi karena siswa diberi ruang yang nyata untuk mengamati, bertanya, mengajukan dugaan, mengumpulkan informasi, mengolah data, membuktikan, dan menarik kesimpulan. Pengalaman penelitian memperlihatkan bahwa penerapan *Discovery Learning* perlu dilakukan secara bertahap dan reflektif. Pada prasiklus, kreativitas siswa berada pada 46,32% dengan kategori kurang. Setelah tindakan pada siklus I, persentasenya meningkat menjadi 62,71%, kemudian mencapai 83,60% pada siklus II. Peningkatan tersebut berlangsung bersamaan dengan perubahan aktivitas guru dari 80% menjadi 92% dan aktivitas siswa dari 70% menjadi 90%. Hikmah utama yang dapat diambil adalah bahwa pembelajaran kreatif memerlukan kombinasi antara struktur langkah yang jelas, stimulasi yang relevan, bimbingan guru yang merata, dan kesempatan berpartisipasi bagi seluruh siswa. Dengan demikian, *Discovery Learning* tidak sekadar menjadi model pembelajaran, tetapi menjadi cara mengubah budaya kelas dari pasif menjadi aktif, dari menunggu jawaban menjadi mencari jawaban, dan dari meniru gagasan menjadi menghasilkan serta mengembangkan gagasan sendiri.

Kekuatan penelitian ini terletak pada kontribusinya dalam menyediakan bukti empiris mengenai hubungan antara penerapan *Discovery Learning*, peningkatan aktivitas kelas, dan perkembangan kreativitas siswa pada pembelajaran IPAS. Penelitian tidak hanya menyajikan perubahan skor kreativitas dari prasiklus hingga siklus II, tetapi juga memperlihatkan perkembangan pada lima indikator, yaitu kelancaran berpikir, keluwesan berpikir, keaslian, elaborasi, dan kemampuan memecahkan masalah. Secara keilmuan, penelitian memperkuat gagasan bahwa kreativitas siswa berkembang melalui proses penemuan yang terstruktur dan didukung oleh peran guru sebagai fasilitator. Secara metodologis, desain Penelitian Tindakan Kelas memungkinkan hubungan antara tindakan, observasi, refleksi, dan perbaikan pembelajaran diamati secara langsung. Penelitian ini juga memberikan sumbangan kontekstual karena dilakukan pada pembelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 02/X Parit Culum II. Selain itu, penelitian membuka pertanyaan baru mengenai tahap *Discovery Learning* yang paling dominan memengaruhi kreativitas, peran kualitas



scaffolding guru, hubungan antara kreativitas dan hasil belajar, serta keberlanjutan kreativitas siswa setelah tindakan berakhir bagi pembelajaran sekolah dasar.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, subjek penelitian hanya berjumlah 17 siswa dalam satu kelas, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas pada sekolah, jenjang, atau karakteristik peserta didik yang berbeda. Kedua, penelitian tidak menggunakan kelompok pembandingan, sehingga peningkatan kreativitas belum dapat dibandingkan secara langsung dengan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional atau model lain. Ketiga, penelitian hanya berlangsung dalam dua siklus dan belum mengukur keberlanjutan kreativitas siswa setelah penerapan *Discovery Learning* dihentikan. Keempat, data kreativitas disajikan dalam bentuk persentase keseluruhan kelas dan belum memuat analisis rinci setiap indikator untuk setiap siswa. Kelima, pengukuran lebih banyak mengandalkan angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan produk kreatif siswa belum dianalisis secara mendalam menggunakan rubrik yang terstandar. Penelitian selanjutnya perlu melibatkan sampel yang lebih luas, kelompok kontrol, pengukuran longitudinal, analisis per indikator, dan uji validitas serta reliabilitas instrumen yang lebih kuat agar hasil yang diperoleh lebih komprehensif dan dapat menjelaskan mekanisme peningkatan kreativitas secara lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

1. An, A. ', Rizky, N., Nusantara, T., & Rufiana, I. S. (2026). The Effect of Discovery Learning on the Critical and Creative Thinking Abilities of Grade IV Elementary School Students. *Journal of Educational Sciences*, 10(4), 542-555. <https://doi.org/10.31258/jes.10.4.p.542-555>
2. Badan Standar dan Asesmen Pendidikan, K. (2024). Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 032/H/KR/2024 tentang capaian pembelajaran pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah pada Kurikulum Merdeka. *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi*. https://uploads.belajar.id/document/files/Kepka_BSKAP_Nomor_032-2024_Tentang_Capaian_Pembelajaran_pada_Pendidikan_Anak_Usia_Dini%2C_Jenjang_Pendidikan_Dasar_dan_Jenjang_Pendidikan_Menengah_pada_Kurikulum_Merdeka_01j0qf4dzz8dfwzqtpfkbyzv7.pdf
3. Bruner, J. S. (2020). the Act of Discovery. *In Search of Pedagogy Volume I*, 31(1), 67-76. <https://doi.org/10.4324/9780203088609-13>
4. Darmadi. (2017). Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa, cet 1 (Yogyakarta: Deepublish, 2017), 175. In *Yogyakarta : Deepublish*. Deepublish.



5. Hidayat, M. R., Mujib, M., Yanti, Y., & Mardiyah, M. (2026). Systematic Literature Review: Effectiveness of Discovery Learning on the Learning Outcomes of Students in Elementary Schools in Science. *METODIK DIDAKTIK: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 22(1), 21–34. <https://doi.org/10.17509/md.v22i1.96634>
6. Hosnan. (2022). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Ghalia Indonesia.
7. Jatisunda, M. G., Suciawati, V., & Nahdi, D. S. (2020). Discovery Learning with Scaffolding To Promote Mathematical Creative Thinking Ability And Self-Efficacy. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(2), 351–370. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v11i2.6903>
8. Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). The action research planner: Doing critical participatory action research. In *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-981-4560-67-2>
9. Khusnul Khatima Soepardi, Musfira, N. I. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Membuat Gambar Dekoratif Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya(Sbdp) Siswa Kelas 4 Sdn 77 Rejang Lebong. In *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* (Vol. 10, Issue 1). Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Curup.
10. Maker, C. J., & Bahar, K. (2025). Observation: unlocking, assessing, and nurturing creative problem solving. *Frontiers in Psychology*, 16, 1540501. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1540501>
11. Miles, H. & S. (2015). Qualitative Data A Methods Sourcebook. In *Etika Jurnalisme Pada Koran Kuning: Sebuah Studi Mengenai Koran Lampu Hijau* (Vol. 16, Issue 2). Sage Publications.
12. Munandar, U. (2022a). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat (Cetakan Terbaru)*. Rineka Cipta.
13. Munandar, U. (2022b). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat (Cetakan Terbaru)*. Rineka Cipta.
14. OECD. (2022). *PISA 2022 Results: Creative Minds, Creative Schools – Volume I: Student Performance*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/765ee8c2-en>
15. Pratama, F. Y., Mahardiani, L., & Bramastia, B. (2025). Research trends of creative thinking skill in science education journals in Indonesia: Design analysis and data analysis techniques. *Journal of Environment and Sustainability Education*, 3(1), 88–98. <https://doi.org/10.62672/joease.v3i1.66>
16. Rachmawati, H., & Fatkhayani, K. (2025). Penerapan Model *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa Sekolah Dasar. *Arzusin*, 5(1), 254–273. <https://doi.org/10.58578/arzusin.v5i1.4904>



17. Rosa, A., Ambarita, A., Sabdaningtyas, L., & Yulianti, D. (2021). Development of Discovery Learning-Based Science Supplementary Textbooks to Improve Students' Creative Thinking. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(3), 2099–2105. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i3.897>
18. Supardi Suharjono, & Suharsimi Arikunto. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.
19. Windiyani, T., Sofyan, D., Iasha, V., Siregar, Y. E. Y., & Setiawan, B. (2023). Utilization of Problem-based Learning and Discovery Learning: The Effect of Problem-Solving Ability Based on Self-Efficacy Elementary School Students. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(2), 1458–1470. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i2.2481>
20. Yusoff, M. S. B. (2019). ABC of Content Validation and Content Validity Index Calculation. *Education in Medicine Journal*, 11(2), 49–54. <https://doi.org/10.21315/eimj2019.11.2.6>
21. Zamsir, Laksmi, N. D., & Qaribilla, R. (2020). Penerapan Model *Discovery Learning* dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Pelajaran. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 6(01), 60.
22. Zhan, Z., He, L., & Zhong, X. (2024). How does problem-solving pedagogy affect creativity? A meta-analysis of empirical studies. *Frontiers in Psychology*, 15, 1287082. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1287082>

