*Caruban: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*
*Volume 6, No. 2, 2023*
https://doi.org/ 10.33603/caruban.v6i2.8674

# Upaya Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Menggunakan Model *Discovery learning* Mata Pelajaran IPA

**Izza Muizzah[1]*, Kiki Fatkhiyani[2]**
[1,2]Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Nahdlatul Ulama

**Article Info**

***Article history:***
Received Mar 12, 2023
Revised Apr 20, 2023
Accepted Apr 26, 2023

***Kata Kunci:***
Kreativitas
Hasil Belajar
*Discovery learning*

**ABSTRAK**

Berdasarkan latar belakang sebuah penelitian ditemukan rendahnya nilai hasil belajar dan rendahnya kreativitas siswa kelas V MI Raudlatus Shibyan. Rendahnya kreativitas dan hasil belajar disebabkan oleh masih kurangnya motivasi belajar dan guru cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional seperti halnya menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari empat tahapan. Kreativitas siswa pada siklus I mencapai 76,13%, pada siklus II 82,95, artinya mengalami peningkatan. Hasil belajar pada siklus I sebesar 63,63%, pada siklus II mengalami peningkatan 81,81%, artinya ketuntasan hasil belajar siswa telah mencapai ketuntasan klasikal yang diharapkan yaitu 80%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model *discovery learning* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa.

***Keywords:***
*Creativity*
*Learning Outcomes*
*Discovery learning*

***ABSTRACT***

*Based on the background of the study, it was found that there were low learning outcomes and limited creativity among the students in Class V at MI Raudlatus Shibyan. The low creativity and learning outcomes are attributed to a lack of motivation to learn, and teachers tend to use conventional teaching models such as lectures, question-and-answer sessions, and assignments. This study employs a Classroom Action Research (PTK) model, which consists of four stages. In cycle I, student creativity reached 76.13%, and in cycle II, it increased to 82.95%, indicating an improvement. The learning outcomes in cycle I were 63.63%, and in cycle II, there was an increase to 81.81%, suggesting that the students' learning outcomes have reached the expected level of classical mastery, which is 80%. Therefore, it can be concluded that the discovery learning model can enhance students' creativity and learning outcomes.*

***Corresponsding Author:***
Izza Muizzah,
Program Studi PGSD, STKIP Nahdhatul Ulama Indramayu
Jl. Raya Dampu Awang 45, Karangampel, Indramayu, Indonesia.
Email: izzaimoet98@gmail.com

***How to Cite:***
Muizzah, I., Fatkhiyani, K. (2023). Upaya Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Menggunakan Model *Discovery learning* Mata Pelajaran IPA. *Caruban: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 6(2), 193-203.

*This is an open access article under the CC–BY-SA license*

**Pendahuluan**

Mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) merupakan salah satu program pendidikan yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, sistematis, logis, dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama. Oleh karena itu, melihat pentingnya pembelajaran IPA dan peranannya dalam menghadapi perkembangan zaman dan IPTEK, maka perlu dilakukan upaya dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran. Salah satu ilmu yang penting dalam dunia pendidikan yaitu IPA. Trianto (2014) mendefinisikan IPA sebagai suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah.

Pengajaran dikatakan baik jika proses yang terjadi memberikan hasil yang baik, yaitu tercapainya tujuan pembelajaran. Belajar merupakan suatu proses usaha sadar yang dilakukan seseorang untuk memperoleh pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Hamalik, 2017). Salah satu cara agar tujuan pembelajaran dapat tercapai adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswanya. Berpijak dari simpulan tentang pembelajaran IPA di SD di atas, pembelajaran IPA di SD haruslah menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Melihat hal tersebut, guru sangatlah penting dalam meningkatkan kemampuan siswa dan prestasi siswa agar mencapai tujuan pembelajaran serta kreativitas siswa.

Untuk menumbuhkan kemampuan belajar dari siswa, perlu adanya dorongan atau motivasi dari pendidik. Siswa memainkan peran penting untuk mempersiapkan dirinya menjadi aktor yang mampu menampilkan keunggulan dirinya masing-masing. Menurut Arifin (2010), pembelajaran merupakan suatu proses atau kegiatan yang sistematis dan sistemik yang bersifat interaktif dan komunikatif antara pendidik (guru) dengan siswa, sumber belajar, dan lingkungan sekitar untuk menciptakan suatu kondisi yang memungkinkan terjadinya tindakan belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi Kelas V di MI Raudlatus Shibyan tahun ajaran 2020/2021, menyatakan bahwa hasil belajar IPA peserta didik masih rendah. Rendahnya hasil belajar siswa didukung oleh data hasil studi pendahuluan. Hal tersebut dikarenakan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran masih kurang. Guru cenderung menggunakan model pembelajaran yang konvensional yang menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas di dalam pembelajaran. Keaktifan peserta didik juga kurang tampak dalam pembelajaran tersebut yang masih dominan dalam proses belajar mengajar. Fasilitas sekolah penunjang pembelajaran juga belum tersedia secara maksimal seperti belum tersedianya media-media pembelajaran. Menurut Surya (2014), fasilitas merupakan sarana dan prasarana yang harus tersedia untuk melancarkan kegiatan pendidikan di sekolah. Pembelajaran yang dilakukan

*Copyright © 2023 Caruban: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*
*All rights reserved. p-ISSN 2615-1391, e-ISSN 2620-3219*

di kelas kurang bervariasi dan cenderung membuat peserta didik menjadi bosan sehingga mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Menurut Sanjaya, belajar bukan hanya berupa aktivitas fisik semata, akan tetapi juga melibatkan mental dan emosional. Dimana gerak raga sejalan dengan proses jiwa untuk bisa mendapatkan suatu perubahan. Sedangkan pembelajaran dapat dikatakan sebagai hasil dari memori, kognisi, dan metakognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman (Wenger, 2014). Oleh karena itu, seorang guru dituntut harus mampu menciptakan iklim belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Begitu juga yang diharapkan pada pembelajaran di Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtida'iyah.

Demikian dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran memerlukan adanya perpaduan antara kesiapan pendidik dan peserta didik dalam belajar dengan model yang digunakan oleh pendidik dalam proses belajar mengajar. Menurut Khodijah (2014), proses pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa komponen utama, yakni pendidik, peserta didik, dan metode belajar. Hasil pengamatan mengatakan adanya kelemahan-kelemahan yang digunakan sekolah dalam pembelajaran masih menggunakan pembelajaran klasikal. Untuk itu, diperlukan inovasi-inovasi baru yang penting diperhatikan oleh pendidik yang harus disesuaikan dengan karakteristik dan kemampuan siswa.

Dengan melakukan inovasi pada pendekatan atau model pembelajaran, diharapkan kualitas dan kreativitas, maupun hasil belajar dapat ditingkatkan. Model pembelajaran yang berpotensi dapat diterapkan dalam pembelajaran IPA di SD adalah model discovery learning (Kurniawati, 2016). Hal ini diyakini dapat membantu proses belajar mengajar di MI Raudlatus Shibyan. Maka penelitian ini akan mencoba menerapkan model pembelajaran discovery learning. Kegiatan discovery merupakan kegiatan eksperimen yang dapat menambah pengetahuan dan keterampilan peserta didik secara simultan (Sani, 2014).

**Metode**

Dalam penelitian ini, metode yang akan digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengacu pada proses pelaksanaan PTK yang dikemukakan oleh Trianto (2011) dan menggunakan model Kem,is dan McTaggart. Dalam perencanaannya, Kemmis menggunakan sistem refleksi diri yang mengikuti pola spiral yang terdiri dari: (1) Rencana (*planning*), (2) Tindakan (*acting*), (3) Pengamatan (*observing*), dan (4) Refleksi (*reflecting*), serta perencanaan kembali sebagai dasar untuk mencari solusi terhadap permasalahan yang terjadi di dalam kelas.

*Copyright © 2023 Caruban: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*
*All rights reserved. p-ISSN 2615-1391, e-ISSN 2620-3219*

Model Kemmis dan McTaggart merupakan pengembangan dari konsep dasar yang diperkenalkan oleh Kurt Lewin, namun terdapat perbedaan dalam tahapan tindakan (*acting*) dan pengamatan (*observing*) yang digabungkan menjadi satu kesatuan. Hal ini dikarenakan adanya pemahaman bahwa implementasi tindakan dan pengamatan adalah dua kegiatan yang tidak dapat dipisahkan (Rochiati, 2018).

Penelitian ini didasarkan pada metode sebagai upaya untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa, yang dilakukan dalam siklus-siklus. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, dan setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Subjek penelitian ini adalah 22 siswa kelas V MI Raudlatus Shibyan Krangkeng, terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Kelas V dipilih sebagai subjek penelitian berdasarkan hasil observasi yang menunjukkan bahwa siswa kurang memahami materi dan kurang aktif dalam pembelajaran, sehingga kreativitas dan hasil belajar siswa tidak sesuai dengan harapan, sebagaimana tercermin dari nilai rendah dalam mata pelajaran IPA.

Instrumen yang digunakan dalam penilaian penelitian ini adalah lembar observasi dan tes. Lembar observasi digunakan untuk mengukur kreativitas siswa, sedangkan tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa.

## Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan.

### *Kreativitas Siswa*

Siklus I

Dari data kreativitas siswa diperoleh selama kegiatan pembelajaran berlangsung pada saat pembagian kelompok dan pemberian tugas. Adapun data terkumpul pada lembar observasi kreativitas kegiatan pembelajaran diketahui dengan membandingkan tingkat keberhasilan yang dicapai baik pada siklus I maupun pada siklus II. Data mengenai kreativitas siswa dalam proses belajar mengajar pada siklus I dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Observasi Kreativitas Siswa Siklus I

| Aspek yang diamati | Rata-rata | Persentase | Kriteria |
|---|---|---|---|
| Keterlibatan dalam pembentukan kelompok | 2,77 | 69% | Cukup |
| Keinginan untuk menemukan dan meneliti | 3,22 | 81% | Baik |
| Keaslian atau original | 3,13 | 78% | Baik |
| Memberikan banyak gagasan dan usul | 3,04 | 76% | Baik |
| Rata-rata persentase | 3,04 | 76% | Baik |

*Copyright © 2023 Caruban: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*
*All rights reserved. p-ISSN 2615-1391, e-ISSN 2620-3219*

Berdasarkan Tabel 1 terlihat bahwa kreativitas siswa pada siklus I secara keseluruhan memiliki persentase sebesar 76% dan berada pada kategori baik, namun hasil tersebut belum memuaskan, maka perlu adanya tindakan selanjutnya yaitu siklus II.

Siklus II

Data kreativitas siswa diperoleh selama kegiatan pembelajaran berlangsung pada saat pembagian kelompok dan pemberian tugas. Adapun data terkumpul pada lembar observasi kreativitas kegiatan pembelajaran diketahui dengan membandingkan tingkat keberhasilan yang dicapai baik pada siklus I maupun pada siklus II. Data mengenai kreativitas siswa dalam proses belajar mengajar pada siklus II dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Observasi Kreativitas Siswa Siklus II

| Aspek yang diamati | Rata-rata | Persentase | Kriteria |
|---|---|---|---|
| Keterlibatan dalam pembentukan kelompok | 3,09 | 77% | Baik |
| Keinginan untuk menemukan dan meneliti | 3,45 | 86% | Sangat Baik |
| Keaslian atau original | 3,40 | 84% | Sangat Baik |
| Memberikan banyak gagasan dan usul | 3,27 | 81% | Sangat Baik |
| Rata-rata persentase | 3,22 | 82% | Sangat Baik |

Tabel 2 memperlihatkan kreativitas siswa pada siklus II secara keseluruhan memiliki persentase sebesar 82%, artinya mengalami peningkatan sebesar 6% dari siklus I. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas siswa dalam pembelajaran sudah baik, sehingga tidak perlu lagi siklus berikutnya.

***Hasil Belajar***

**Siklus I**

Hasil belajar siswa setelah dilaksanakannya siklus I dengan *model discovery learning* menunjukkan hasil yang baik. Hasil belajar siswa pada siklus I dapat dilihat pada Tabel 3.

**Tabel 3. Hasil Belajar Siswa Siklus I**

| Jumlah Siswa | Nilai KKM | Persentase Ketuntasan | Persentase Belum Tuntas |
|---|---|---|---|
| 22 | 70 | 63,63% | 36,36% |

Data pada Tabel 3 dapat diuraikan sebagai berikut.

1) Pada siklus I nilai KKM 70.
2) Banyaknya siswa yang mencapai ketuntasan klasikal ada 14 siswa atau 63,63% dari seluruh siswa.

*Copyright © 2023 Caruban: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*
*All rights reserved. p-ISSN 2615-1391, e-ISSN 2620-3219*

3) Siswa yang belum tuntas ada 8 atau sekitar 36,36%.

Siklus II
Hasil belajar siswa pada siklus II dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Belajar Siswa Siklus II

| Jumlah Siswa | Nilai KKM | Persentase Ketuntasan | Persentase Belum Tuntas |
|---|---|---|---|
| 22 | 70 | 81,81% | 18,18% |

Data pada Tabel 4 dapat diuraikan sebagai berikut.
1) Pada siklus II nilai KKM 70.
2) Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan klasikal ada 18 siswa atau 81,81% dari jumlah siswa.
3) Siswa yang belum tuntas ada 4 atau sekitar 18.18%.

Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa penguasaan materi pada siswa sudah mengalami peningkatan bila dibandingkan siklus sebelumnya. Pada siklus II ini ketuntasan belajar klasikal telah mencapai 81,81%, artinya ketuntasan belajar tersebut telah melebihi kriteria ketuntasan belajar klasikal yang diharapkan yaitu 80%, sehingga peneliti sudah tidak perlu mengadakan pembelajaran siklus III.

***Kreativitas siswa***
Kreativitas siswa dalam proses pembelajaran menggunakan model *discovery learning* pada siklus I telah menunjukkan perkembangan. Hal ini terlihat dari penilaian kreativitas siswa pada siklus I dengan rata-rata nilai 67, persentase 76,13%, dengan kriteria Baik. Namun, belum mencapai hasil yang diharapkan, sehingga peneliti melanjutkan tindakan pada siklus II untuk meningkatkan kreativitas siswa.

Pada Siklus II, kreativitas siswa secara keseluruhan dalam proses pembelajaran menggunakan model *discovery learning* mengalami peningkatan dengan rata-rata nilai 73, persentase 82,95%, dan masuk dalam kriteria Baik. Hal ini menunjukkan peningkatan kreativitas siswa pada siklus II. Oleh karena itu, peneliti tidak perlu melakukan tindakan lebih lanjut.

Peningkatan kreativitas siswa disebabkan oleh keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran serta kemampuan mereka dalam bekerja sama dengan baik dalam kelompok. Data dari peneliti sebelumnya, Kadariah dan Sukarman (2022), menunjukkan bahwa setelah diterapkannya model *discovery learning*, terjadi peningkatan dalam hasil tugas kelompok dari kategori kurang menjadi kategori

*Copyright © 2023 Caruban: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*
*All rights reserved. p-ISSN 2615-1391, e-ISSN 2620-3219*

baik. Peningkatan tersebut disebabkan oleh kontribusi model pembelajaran *discovery learning* terhadap proses belajar, dimana siswa lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran melalui pembentukan kelompok dan menyelesaikan tugas.

Penerapan model *discovery learning* membuat pembelajaran lebih efektif dan siswa lebih aktif dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya. Model *discovery learning* merupakan inovasi yang berfokus pada pembelajaran kontekstual melalui kegiatan yang kompleks. Kegiatan kompleks ini didasarkan pada pertanyaan dan masalah yang menantang dan mendorong siswa untuk menemukan jawaban dari tugas yang diberikan. Hal ini sejalan dengan penelitian Lilis (2020) yang menyimpulkan bahwa langkah-langkah model *discovery learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa, kepercayaan diri, serta kemampuan bekerja mandiri atau dalam kelompok dalam menyelesaikan tugas dan dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPA.

Mata pelajaran IPA seringkali melibatkan kegiatan dan penelitian. Dalam silabus dan RPP, juga dijelaskan penggunaan model *discovery learning* pada tahap identifikasi, pengumpulan data, dan verifikasi. Model ini dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran. Penelitian Wulandari (2016) menunjukkan bahwa penggunaan model *discovery learning* sangat efektif dalam pembelajaran IPA dan kreativitas siswa mengalami peningkatan, serta respons siswa menunjukkan kategori baik. Pembelajaran dengan model *discovery learning* lebih mengarahkan siswa untuk menemukan sesuatu melalui proses pembelajaran yang dilakukan. Septiani (2016) menyimpulkan dalam penelitiannya bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning* dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran IPA.

Respons siswa terhadap penerapan pembelajaran berbasis *discovery learning* sangat baik dan mudah diterima oleh siswa. Siswa kelas V sangat antusias saat proses pembelajaran menggunakan *discovery learning*. Mereka mendengarkan dengan saksama dan bertanya saat ada yang tidak mereka mengerti, sehingga kreativitas siswa mengalami peningkatan. Penelitian Shofyan (2020) menunjukkan bahwa keterlaksanaan model *discovery learning* meningkatkan kreativitas belajar siswa setiap kali pertemuan. Peningkatan tersebut disebabkan oleh pengenalan siswa terhadap ciri-ciri yang mereka ketahui sebelum guru menampilkan video pembelajaran, serta mendorong siswa untuk menggali masalah-masalah terkait materi. Pendekatan ini sesuai dengan model *discovery learning*, dimana siswa dilatih untuk menggunakan kreativitas dalam proses pembelajaran sejak awal pertemuan.

Penilaian kreativitas siswa dilakukan oleh guru kelas V sebagai pengamat. Terdapat peningkatan kreativitas belajar siswa pada setiap siklus menggunakan

*Copyright © 2023 Caruban: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*
*All rights reserved. p-ISSN 2615-1391, e-ISSN 2620-3219*

model *discovery learning*. Handayani (2020) menyimpulkan dalam penelitiannya bahwa penerapan model *discovery learning* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa.

Indikator penilaian kreativitas belajar siswa terdiri dari lima poin, yaitu 1) keterlibatan dalam pembentukan kelompok; 2) keinginan untuk menemukan sendiri; 3) dedikasi dalam menyelesaikan tugas; 4) keaslian atau orisinalitas; dan 5) memberikan banyak gagasan atau usulan. Dari kelima poin tersebut, aspek yang paling menonjol dalam indikator kreativitas belajar siswa adalah keinginan untuk menemukan dan meneliti. Peserta didik antusias dalam mengerjakan tugas kelompok dan tertarik dalam menggali informasi. Hal ini terlihat dari kemampuan siswa berpikir secara fokus dan mencari jawaban dalam kelompoknya sendiri. Namun, aspek keterlibatan dalam pembentukan kelompok kurang menonjol. Hal ini disebabkan beberapa siswa yang tidak mau bergabung dan mengeluh saat proses pembentukan kelompok dalam pembelajaran.

***Hasil Belajar***

Hasil belajar siswa pada siklus I cukup baik, namun pelaksanaan siklus satu belum menunjukkan hal yang diharapkan. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada siklus I, dimana siswa yang tuntas sebanyak 14 siswa dengan persentase 63,63%, dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 8 siswa dengan persentase 36,36%. Peningkatan hasil belajar pada siklus I dianggap belum memuaskan dikarenakan beberapa faktor. Pertama, siswa belum bisa mengikuti atau menyesuaikan diri dengan kegiatan pembelajaran menggunakan model *discovery learning* karena mereka lebih terbiasa dengan pembelajaran sebelumnya yang belum menerapkan model tersebut. Selain itu, suasana kelas juga belum kondusif karena masih banyak siswa yang ngobrol, bergurau, dan bermain ketika guru sedang menjelaskan. Selain itu, banyak siswa yang masih malu dan takut bertanya saat proses pembelajaran berlangsung.

Dikarenakan hasil yang belum memuaskan, maka dilaksanakan siklus II. Pada siklus II, terjadi peningkatan hasil belajar dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 18 siswa dengan persentase 81,81%, dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 4 siswa dengan persentase 18,18%. Peningkatan hasil belajar pada siklus II dianggap sudah mencapai ketuntasan klasikal dan sudah cukup, sehingga peneliti tidak perlu melakukan siklus berikutnya.

Dalam hal kebiasaan belajar siswa, terdapat perbedaan yang signifikan. Setiap anak memiliki cara belajar tersendiri sesuai dengan kondisi dan preferensinya masing-masing. Setelah diterapkannya model pembelajaran *discovery learning*, kebiasaan belajar siswa berubah. Kebiasaan ini dapat dilihat dari cara mereka mempelajari

*Copyright © 2023 Caruban: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*
*All rights reserved. p-ISSN 2615-1391, e-ISSN 2620-3219*

materi pelajaran, tingkat pemahaman yang lebih tinggi, dan kemampuan mereka dalam menjawab pertanyaan dengan baik. Penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan model *discovery learning*, yang dilakukan oleh Mirnawati (2021), menyimpulkan bahwa penerapan model *discovery learning* dapat menjadi variasi pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik.

Kebiasaan mempelajari materi pelajaran antara siswa satu dengan siswa lainnya memiliki perbedaan karena beberapa siswa lebih sering mengulang pelajaran berkali-kali atau menggunakan bantuan model pembelajaran *discovery learning* agar mereka memahami dan mampu mengerjakan soal dengan baik. Hal ini menyebabkan peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian Astuti (2020) yang berkaitan dengan model *discovery learning* menyimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik sebelum diterapkan model pembelajaran *discovery learning* berada pada kategori sedang, sedangkan setelah diterapkan, berada pada kategori tinggi.

Penelitian Saleha dan Nadar (2018) juga sejalan dengan hal tersebut. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa setelah menerapkan model *discovery learning*, proses pembelajaran meningkat, dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Kebiasaan belajar siswa juga membaik. Dengan diterapkannya model *discovery learning*, tingkat pemahaman siswa meningkat, dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

Model *discovery learning* diakui sebagai variasi model yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian sebelumnya oleh Sundari (2019) menyatakan bahwa model *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara klasikal, dengan rata-rata nilai pretes meningkat dari 18 menjadi 83. Penerapan model *discovery learning* ini bertujuan agar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, memahami materi yang diberikan oleh guru, dan mencapai hasil belajar yang baik bahkan meningkat. Pendekatan pembelajaran *discovery learning* dapat memotivasi siswa untuk belajar mandiri dan menemukan jawaban sendiri. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ramadhani (2021), yang menyimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran *discovery learning* sangat layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan mencapai tujuan pendidikan. Setiap hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar akibat penggunaan pendekatan pembelajaran *discovery learning*. Meskipun dalam proses pembelajaran masih terdapat kendala, hasil belajar siswa tetap meningkat. Penelitian sebelumnya oleh Aisyah (2022) menyimpulkan bahwa model *discovery learning* dapat membuat siswa lebih kreatif dalam proses pembelajaran dan hasil belajar siswa menjadi baik bahkan meningkat.

*Copyright © 2023 Caruban: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*
*All rights reserved. p-ISSN 2615-1391, e-ISSN 2620-3219*

## Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan yang telah dilakukan pada materi pembelajaran Ekosistem dan jaring-jaring makanan dapat disimpulkan sebagai berikut. Proses pembelajaran dengan model *discovery learning* dapat diterapkan dan dapat meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran IPA kelas V MI Raudlatus Shibyan Krangkeng, Dalam hal ini dilihat dari penilaian lembar observasi yang dilakukan oleh *observer* dengan indikator yang telah ditentukan secara keseluruhan pada Siklus I diperoleh persentase sebesar 76,13% dan meningkat pada Siklus II dengan persentase sebesar 82,95% dan masuk dalam kriteria baik. Penggunaan model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MI Raudlatus shibyan Krangkeng pada mata pelajaran IPA. Hal ini dilihat dari peningkatan hasil belajar per siklusnya, pada Siklus I didapatkan hasil sebesar 69,09% (14 Siswa) dan pada Siklus II didapatkan hasil sebesar 81,81% (18 siswa).

## Daftar Pustaka


Aisyah. (2022). Penerapan Model *Discovery Leraning* Dalam materi mengidentifikasi informasi penting dalam bahasa Indonesia. *Jurnal universitas jambi,* 1(2), 127-137. doi: https://doi.org/10.23887/jear. v3i.17271.

Arifin, Z. (2010). Evaluasi Pembelajaran. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Astuti, F.R,. (2020). Penerapan model *discovery learning* terhadap hasil belajar peserta didik. *journal repository,* 6(1), 117-126. doi: https://digilibadmin.unismuh.ac.id

Hamalik. (2017). Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi aksara.

Handayani, S.R, (2020). Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa dalam pembelajaran PKN melalui model *Discovery learning* pada siswa II. *Jurnal Pendidikan Unimuda sorong*, 8(2), 117-128. doi: https://doi.org/10.36232/pendidikan.v8i2.460

Kadariah & Sukarman. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery learning* pada Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar Kota Makassar. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan,* 5(1), 36-45. doi: https://doi.org/10.26858/jekpend.v5i1.29902

Khodijah. (2014). Psikologi Pendidikan. Jakarta: Rajawali pers.

Kurniawati. (2016). Penerapan model inkuiri Terbimbing. *Jurnal fakultas ekonomi*, 7(2), 26-28. doi: https://doi.org/10.33578/jpfkip.v10i2.8250

Lilis. (2020). Penerapan model pembelajaran *discovery learning* pada siswa kelas VI pada pokok bahasan keliling dari segiempat tahun ajaran *2017/2018. Bachelor thesis, Universitas Islam Majapahit Mojokerto,* 3(4), 34-39. doi: http://repository.unim.ac.id/id/eprint/138

Mirnawati. (2021). Pengaruh Penerapan model discovery learning terhadap pembelajaran siswa mata pelajaran IPA. *Jurnal repository.* 7(1), 8-11. doi: https://doi,org/1024246/j.scholaria.2016.v6.i1.p84-92

Ramadhani. A. H., (2021). Pengaruh Pendekatan Pembelajaran *Discovery learning* pada Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga, Indonesia,* 2(1), 96-102. Retrieved From https://ummaspul.e-journal.id 2721-7957 (E-ISSN)

Rochiati. (2018). Metode Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Saleha & Nadar. (2018). Pengaruh Penerapan Model Discovery learning terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di SDN 165 Pudete Kabupaten Enrekang. *jurnal pendidikan guru sekolah dasar, Universitas Muhammadiyah Enrekang,* 2(1), 96 – 110. doi: https://doi.org/10.33487/mgr.v2i2.3309

Sani. (2014). Strategi Pembelajaran didalam Kelas. Bandung: Alfabeta


*Copyright © 2023 Caruban: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*
*All rights reserved. p-ISSN 2615-1391, e-ISSN 2620-3219*

Surya. (2014). *Psikologi pembelajaran dan Pengajaran*. Bandung: Pustaka Bani Quraisy.

Septiani. W, (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery learning Terhadap Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa Pada Materi Sifat-sifat Cahaya. *Jurnal pena ilmiah*, 1(1), 98-101. Retrieved From https://ejournal.upi.edu

Shofyan. H,N., (2021). Pemanfaatan Multimedia Berbasis Web Dalam Model Pembelajaran *Discovery learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kreativitas Siswa pada Materi Struktur Anatomi Tubuh Manusia. *Jurnal Bio Education,* 6(2), 52-62. doi: 10.31949/be.v6i2.3580

Sundari. (2019). Potensi Model Discovery learning dipandu dengan number head to geer (DLNHT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada konsep Subtansi genetic.e-jurnal universitas khairun, 1(1), 72-85. doi: https://doi.org/10.33387/j.edu.v17i1.1075

Surya. (2004). Psikologi pembelajaran dan Pengajaran. Bandung: Pustaka Bani Quraisy

Susanto, A. (2013). Teori Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal perpustakaan, upi.edu*, 6(2), 11. doi: https://doi.org/10.17977/um022v1i12016p033

Trianto. (2014). Penerapan Strategi Pembelajaran. Jakarta: Erlangga.

Wenger (2014). Model-model pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Wulandari, D. A., (2016). Penggunaan Model Discovery learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran IPA Materi Rangka. jurnal repository, UPT Perpustakaan Unpas. 7(1), 64-51. Retrieved From https://repository.unpas.ac.id/id/eprint/12784

*Copyright © 2023 Caruban: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*
*All rights reserved. p-ISSN 2615-1391, e-ISSN 2620-3219*