

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* TERHADAP KREATIVITAS SISWA PADA PEMBELAJARAN KOLASE MATA PELAJARAN SBdP DI KELAS IV SD

Dea Asri Pujiasti¹, Silvi Putri Agusti², Enang Tatang Munawar³

^{1,2,3} Institut Pendidikan Indonesia

E-mail: deapujiasti@gmail.com

Submitted : 01-09-2022

Received : 01-09-2022

Revised : 03-11-2022

Accepted : 07-12-2022

Published : 20-12-2022

Abstract: *This study aims to determine the effect of discovery learning learning model on student creativity in learning collage SBdP subjects in fourth grade elementary school. The research method used is a quasi-experimental design with Nonequivalent Control Group Design. The sampling technique in this study was purposive sampling, namely class IVA as the experimental group with 20 students and class IVB as the control group with 20 students, so the total sample in this study amounted to 40 students. The instrument used is product assessment. Technical analysis used in this study is to use the t-test. The results of the data calculation show that the post-test tcount of 8,376 is greater than ttable which is 2,037, so H_a is accepted. So it can be concluded that the application of discovery learning learning models can affect the creativity of students' collages on SBdP subjects in class IV at SDN 2 Banyuresmi.*

Keywords:

Discovery learning model, collage creativity

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *discovery learning* terhadap kreativitas siswa pada pembelajaran kolase mata pelajaran SBdP di kelas IV SD. Metode penelitian yang digunakan adalah Kuasi Eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* yaitu kelas IVA sebagai kelompok eksperimen dengan jumlah siswa 20 dan kelas IVB sebagai kelompok kontrol dengan jumlah siswa 20, sehingga total sampel dalam penelitian ini berjumlah 40 siswa. Instrumen yang digunakan adalah penilaian produk. Teknis analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan uji-t. Hasil perhitungan data menunjukkan hasil *post-test* t_{hitung} 8,376 lebih besar dari t_{tabel} yang sebesar 2,037 maka H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *discovery learning* dapat mempengaruhi kreativitas kolase siswa pada mata pelajaran SBdP di kelas IV di SDN 2 Banyuresmi.

Kata Kunci :

Model Pembelajaran Discovery Learning, Kreativitas Kolase

PENDAHULUAN

Pendidikan saat ini menerapkan kurikulum 2013 yang terdiri dari 4 aspek penilaian yaitu pengetahuan, keterampilan, sosial, dan spiritual yang di dalam pembelajarannya terdapat materi yang dirampingkan dan materi yang ditambahkan. Semua mata pelajaran dipadukan dalam satu buku yang dinamakan buku tematik yang berisi beberapa mata pelajaran yang telah dipadukan dan dileburkan menjadi tiap-tiap tema. Struktur kurikulum yang dikembangkan mencakup tiga komponen yaitu: (1) mata pelajaran, (2) muatan lokal, (3) pengembangan diri. Ketiga struktur kurikulum berguna untuk mengoptimalkan potensi siswa. Salah satu cara mengoptimalkan potensi siswa melalui pembelajaran SBdP, karena dengan pembelajaran tersebut dapat memunculkan dan mengoptimalkan potensi siswa dalam bidang seni terutama seni rupa. Melalui SBdP siswa dapat mengekspresikan apa yang dirasakan dan apa yang ada dalam diri siswa yang sebelumnya belum terlalu diperhatikan dan diasah.

Menurut Kristanto (2013, hlm. 41) secara umum, Seni Budaya dan Prakarya bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir, sikap dan nilai untuk dirinya sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial dan budaya. Selain itu, dalam Depdiknas (2007, hlm. 9) pendidikan seni juga berfungsi membangun jiwa anak menuju perkembangan yang sesuai dengan situasi dan tingkat usia anak. Inti pendidikan lewat seni adalah menarik seni sebagai alat untuk mengembangkan fungsi-fungsi jiwa seperti cipta, rasa dan karsa.

Seni budaya dan prakarya pada dasarnya memiliki sebuah tujuan untuk mencetak siswa agar menjadi pribadi yang aktif, kreatif dan produktif. Kreatif di sini dalam artian siswa dapat menampilkan atau membuat suatu karya sesuai dengan ide dan imajinasi mereka. Dalam penelitian memfokuskan pembahasan pada materi membuat karya dengan media kolase. Membuat karya kolase termuat dalam tema 3 sub tema 1 yang terdapat pada buku tematik kurikulum 2013 kelas IV dan termasuk mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya atau SBdP. Pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya materi membuat karya kolase inilah siswa dilatih selain untuk dapat memahami pengetahuan tentang seni tetapi juga diharapkan untuk dapat memproduksi atau membuat suatu karya yang indah. Adapun yang dimaksud dengan kolase secara bahasa ialah berasal dari bahasa Perancis "*Collage*" yang berarti melekat. Sedangkan secara istilah kolase adalah kreasi aplikasi yang dibuat dengan menghubungkan teknik melukis (lukisan tangan) dengan menempelkan bahan-bahan tertentu (Sumanto, 2006, hlm. 93).

Kegiatan menempel atau kolase adalah penyusunan berbagai bahan pada sehelai kertas yang datar, dengan bahan berbagai bentuk kertas, kain, bahan-bahan bertekstur dan benda-benda menarik lainnya. Kegiatan menempel ini menarik minat anak-anak karena berkaitan dengan meletakkan dan merekatkan sesuatu sesuai mereka (Moeslichatoen, 2004, hlm. 64). Dalam membuat karya kolase pada mata pelajaran SBdP agar lebih menarik perhatian dan semangat siswa, perlu disiapkan model pembelajaran yang akan digunakan untuk membantu mengembangkan imajinasi dan kreativitas siswa. Adapun model pembelajaran yang dapat digunakan dalam membuat kolase pada pembelajaran SBdP yaitu model pembelajaran *discovery learning*.

Model *discovery learning* adalah model pembelajaran dimana guru memberikan suatu kebebasan kepada siswa untuk menemukan sesuatu sendiri, sehingga siswa akan sampai pada suatu pengalaman dan membantu siswa mengungkapkan ide mereka sendiri (Sapitri, 2016, hlm. 64). Sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Eskandari (2016) yang menggunakan penerapan strategi pembelajaran *discovery learning* mendapatkan hasil yaitu meningkatkan kreativitas dan keaktifan siswa didalam kelas, dan menunjukkan sikap positif terhadap pembelajaran untuk melakukan kegiatan penyelidikan. Dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning* merupakan upaya untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat karya media kolase.

Model pembelajaran *discovery learning* tidak hanya semata-mata hanya memberikan pelatihan saja kepada siswa, melainkan juga memberi pengalaman langsung dimana pengalaman tersebut berdampak pada keterampilan yang diperoleh akan bertahan lama dalam ingatan dan tidak mudah dilupakan oleh siswa. Salah satu mata pelajaran yang menuntut siswa untuk mendapatkan pengalaman langsung adalah mata pelajaran seni budaya dan prakarya. Permasalahan yang peneliti temukan di sekolah dalam observasi dan wawancara yaitu, dalam observasi yang peneliti lakukan proses pembelajaran SBdP di dalam kelas bersifat monoton yaitu kegiatan yang di lakukan hanya menggambar dan bernyanyi saja. di dalam kelas juga masih berpusat pada guru, sehingga siswa kurang memiliki sikap yang kritis bahkan cara berpikir untuk mengeluarkan ide kreatif siswa menjadi terhambat. Padahal sudah jelas dan tertera di dalam buku guru ataupun buku siswa pembelajaran SBdP banyak berbagai macam proses kegiatan belajar yang dapat di lakukan. Selain itu, saat melakukan wawancara dengan beberapa guru, masih ada sebagian siswa yang ketika diberikan tugas, dikerjakan dengan bermalas-malasan dan membutuhkan waktu yang lama selain itu karya yang dihasilkan kurang maksimal dan cenderung asal jadi. Siswa yang kurang berminat terhadap mata pelajaran seni rupa akan cenderung ramai di kelas dan tidak mau memperhatikan serta kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran dan hanya sebagian kecil saja yang dapat memahami dan mengerjakan tugas dengan semangat. Siswa juga malas untuk mencatat dan sering tidak membawa peralatan berkarya seperti buku gambar, pensil warna, atau lainnya. Siswa hanya mengandalkan teman yang membawa peralatan dengan meminjam. Ketika ditanya, alasannya siswa tidak mempunyai bakat di bidang seni. Hal tersebut berkaitan dengan minat siswa terhadap seni rupa yang masih rendah sehingga hasil belajarnya menjadi kurang maksimal.

Di saat peneliti mengajukan beberapa pertanyaan kepada siswa kelas IV, dapat di simpulkan permasalahan lain yang berkaitan dengan kreativitas adalah masih banyak siswa yang belum sepenuhnya mendapatkan dorongan untuk mengembangkan bakat kreatifnya terutama pada materi seni budaya dan prakarya. Siswa belum mendapatkan materi seni rupa secara utuh dan lengkap sesuai silabus pembelajaran yang ada. Kurikulum 2013 tidak hanya praktek tetapi juga teori yang harus disampaikan sehingga guru tidak terlalu terfokus dalam praktek yang berakibat pada kurangnya pengembangan kreativitas siswa. Guru tidak menciptakan pembelajaran yang dapat mendorong siswa mengembangkan kreativitas untuk menghasilkan karya yang inovatif.

Berdasarkan, permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam mengenai Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Kolase Mata Pelajaran SBdP di Kelas IV SD.

METODE

Metode penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Menurut Sukmadinata (2017, hlm. 57), mengemukakan bahwa penelitian eksperimental merupakan penelitian yang paling murni kuantitatif. Sedangkan menurut Sugiyono (2018, hlm. 107), mengemukakan metode penelitian eksperimen dapat di artikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalkan. Dari pengertian tersebut dapat di ketahui penelitian eksperimen merupakan penelitian yang berusaha mencari pengaruh dari suatu variabel ke variabel lain yang dengan melakukan *treatment* tertentu sehingga di dapat pengaruh. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian *quasi eksperimental design*. Sugiyono (2007, hlm. 107) mendefinisikan bahwa penelitian eksperimen yaitu penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Sedangkan desain penelitian yang di gunakan dalam penelitian eksperimen ini adalah *nonequivalent control group design*. Menurut Sugiyono (2017, hlm. 79), dalam penelitian ini akan terdapat dua kelompok yang tidak dipilih secara random. Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu

dengan menggunakan tes perbuatan (*performance test*), angket (kuesioner), dan dokumentasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengaruh model pembelajaran *discovery learning* terhadap kreativitas siswa pada pembelajaran kolase mata pelajaran SBdP dengan pokok pembahasan mengenai materi kolase Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup Sub Tema 1 Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku pada siswa kelas IV di SDN 2 Banyuresmi, dengan jumlah sampel 20 orang peserta didik di kelas Eksperimen dan 20 orang peserta didik di kelas kontrol jadi jumlah keseluruhannya 40 orang peserta didik yang berada pada penelitian ini.

A. Kreativitas Siswa Sebelum Kegiatan Pembelajaran

Pada penelitian ini sebelum pembelajaran menggunakan model pembelajaran *discovery learning* peserta didik diberikan test awal berupa (*pre-test*) yang bertujuan untuk mengetahui kreativitas siswa pada pembelajaran kolase. Untuk mengetahui kreativitas awal siswa dilakukan dengan cara membuat sebuah produk berupa karya kolase yang nantinya akan diketahui melalui penilaian produk sebelum di berikannya model pembelajaran *discovery learning*. Pengarahan pembuatan produk berupa membuat karya kolase siswa di arahkan untuk memanfaatkan segala sesuatu yang ada di lingkungan sekolah dimana bahan yang digunakan berasal dari alam. Pada kemampuan awal ternyata tidak terdapat perbedaan kreativitas siswa pada pembelajaran kolase yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Rata-rata peserta didik belum bisa membuat sebuah karya sesuai dengan ide yang dimiliki oleh masing-masing peserta didik kebanyakan masih membuat karya dengan asal dan selalu tergantung pada teman, peserta didik juga belum menguasai keempat indikator dari kreativitas. Kemudian berdasarkan dari tabel nilai kreativitas kolase peserta didik sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan memperoleh nilai rata-rata *pre-test* 58,2 di kelas eksperimen, dan 56,1 nilai rata-rata *pre-test* di kelas kontrol. Dari data nilai tersebut dapat dinyatakan bahwa 100% peserta didik berada dalam kategori belum tuntas atau kreativitas kolasenya masih sangat kurang.

Dari hasil *pre-test* kreativitas siswa pada pembelajaran kolase yang dilakukan baik di kelas eksperimen ataupun di kelas kontrol tersebut peneliti dapat mengasumsikan bahwa pembelajaran pada mata pelajaran SBdP yang diintegrasikan dapat di berikan sebuah perlakuan dalam proses belajar dengan menerapkan proses pembelajaran model ceramah yang konvensional tidak dapat atau tidak mampu membantu meningkatkan kreativitas peserta didik. Kreativitas merupakan hal yang sangat penting, khususnya pada anak sekolah dasar karena dapat membentuk karakteristik yang produktif dan membantu meningkatkan kecerdasan dan kelancaran dalam berpikir. Seperti yang dikemukakan oleh Yamanto (1964) dalam jurnal Diana (2016, hlm. 193) kreativitas sangat penting untuk dikembangkan karena kreativitas dapat meningkatkan prestasi akademik. Sehingga, semakin tinggi kreativitas yang dimiliki seseorang maka semakin tinggi pula prestasi akademik yang diraih. Dari beberapa penelitian tentang kreativitas, menunjukkan bahwa kreativitas sangat penting untuk dikembangkan, karena kreativitas memegang pengaruh penting dalam kehidupan seseorang.

Maka dari itu, kreativitas perlu dikembangkan sejak anak-anak, dalam hal ini anak usia dini yang memiliki kreativitas tinggi di sekolah hendaknya tidak diabaikan, akan tetapi kemampuan tersebut harus dikembangkan dan didukung penuh baik di lingkungan sekolah maupun keluarga, sehingga anak dapat mengeksplor kemampuannya tersebut. Dalam banyak kasus, kreativitas seorang siswa atau peserta didik dapat berkembang apabila guru sebagai fasilitator untuk menciptakan pembelajaran yang dapat mendorong siswa mengembangkan kreativitas untuk menghasilkan karya yang inovatif. Dalam hal ini peserta didik mampu meningkatkan kreativitas melalui pengalaman langsung dengan objek atau kejadian dalam dunia nyata.

Strategi efektif sesuai dengan pernyataan Dalam membuat karya kolase pada mata pelajaran SBdP agar lebih menarik perhatian dan semangat siswa, perlu disiapkan model pembelajaran yang akan digunakan untuk membantu mengembangkan imajinasi dan kreativitas siswa. Adapun model pembelajaran yang dapat digunakan dalam membuat kolase pada pembelajaran SBdP yaitu model pembelajaran *discovery learning*. Model *discovery learning* adalah model pembelajaran dimana guru memberikan suatu kebebasan kepada siswa untuk menemukan sesuatu sendiri, sehingga siswa akan sampai pada suatu pengalaman dan membantu siswa mengungkapkan ide mereka sendiri (Sapitri, 2016, hlm. 64). Hal tersebut menjelaskan bahwa model pembelajaran *discovery learning* memberikan peran dalam meningkatkan kreativitas kolase siswa pada pembelajaran SBdP di kelas IV.

B. Kreativitas Siswa Setelah Kegiatan Pembelajaran

Setelah dilakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* di kelas eksperimen, ternyata terdapat perbedaan kreativitas siswa pada pembelajaran kolase yang signifikan antara siswa yang mengikuti proses pembelajaran dengan model *discovery learning* dan siswa yang tidak diberikan proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *discovery learning*. Pada hasil tes akhir kreativitas siswa pada pembelajaran kolase di kelas eksperimen terdapat 50% dari 20 peserta didik yang mengalami peningkatan kreativitas dengan kategori tinggi, dan 50% peserta didik dengan kategori sedang. Dari hasil perbandingan antara *pre-test* dan *post-test* terdapat peningkatan rata-rata sebesar 0,74 yang termasuk kedalam kategori tinggi.

Selain itu berdasarkan dari tabel nilai peserta didik sesudah kegiatan pembelajaran dilaksanakan pada saat *post-test*, rata-rata nilai peserta didik adalah 88,75. Dari nilai tersebut sebanyak 100% peserta didik masuk kedalam kategori tuntas. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran kolase atau dapat membantu siswa mencapai setiap indikator kreativitas.

Sedangkan untuk kelas kontrol yang tidak menggunakan model pembelajaran *discovery learning*, berdasarkan dari tabel nilai peserta didik sesudah pembelajaran pada kelas kontrol pada saat *post-test* rata-rata nilai peserta didik adalah 72,5. Dari nilai tersebut sebanyak 45% peserta didik dari jumlah peserta didik dari 20 orang termasuk kedalam kategori tuntas, dan 55% dalam kategori belum tuntas. Dari perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* dikelas tinggi terdapat peningkatan rata-rata sebesar 0,37 dengan kategori sedang. Hasil analisis diperoleh kreativitas siswa pada pembelajaran kolase dikelas eksperimen meningkat setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning*. Model pembelajaran *discovery learning* mempunyai pengaruh terhadap kreativitas siswa pada pembelajaran kolase mata pelajaran SBdP materi kolase Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup Sub Tema 1 Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku. Hal ini memperkuat asumsi tujuan model pembelajaran *discovery learning* dapat mempermudah siswa dalam memperoleh empat indikator kreativitas. Hal ini sejalan Menurut Bell (1978) sebagaimana yang dikutip oleh Hosnan (2016, hlm. 284) mengemukakan beberapa tujuan spesifik dari pembelajaran penemuan, yakni sebagai berikut:

1. Dalam penemuan siswa memiliki kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Kenyataan menunjukkan bahwa partisipasi banyak siswa dalam pembelajaran meningkat ketika penemuan digunakan.
2. Melalui pembelajaran dengan penemuan, siswa belajar menemukan pola dalam situasi konkrit maupun abstrak, juga siswa banyak meramalkan (*extrapolate*) informasi tambahan yang diberikan.
3. Siswa juga belajar merumuskan strategi tanya jawab yang tidak rancu dan menggunakan tanya jawab untuk memperoleh informasi yang bermanfaat dalam menemukan.

4. Pembelajaran dengan penemuan membantu siswa membentuk cara kerja bersama yang efektif, saling membagi informasi, serta mendengar dan menggunakan ide-ide orang lain.
5. Terdapat beberapa fakta yang menunjukkan bahwa keterampilan-keterampilan, konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang dipelajari melalui penemuan lebih bermakna.
6. Keterampilan yang dipelajari dalam situasi belajar penemuan dalam beberapa kasus, lebih mudah ditransfer untuk aktifitas baru dan diaplikasikan dalam situasi belajar yang baru.

Tujuan di atas, memberikan penegasan bahwa model *discovery learning* ingin mengarahkan peserta didik agar lebih aktif baik secara individu maupun kelompok untuk belajar, karakter peserta didik lebih diutamakan agar keterampilan dapat terbangun secara efektif. Kedepan kita akan memperoleh *output* yang lebih mumpuni karena akan lahir ilmuan-ilmuan muda Indonesia yang berdaya saing.

Model *discovery learning* memiliki kelebihan dalam proses pembelajaran. Adapun menurut Roestiyah (2012, hlm. 20) adalah sebagai berikut:

1. Teknik ini mampu membantu siswa untuk mengembangkan, memperbanyak kesiapan serta penguasaan keterampilan dalam proses kognitif atau pengenalan siswa.
2. Siswa memperoleh pengetahuan yang bersifat sangat pribadi sehingga dapat kokoh tertinggal dalam jiwa siswa tersebut.
3. Dapat membangkitkan kegairahan belajar para siswa.
4. Teknik ini mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkembang dan maju sesuai dengan kemampuannya masing-masing.
5. Mampu mengarahkan cara siswa belajar, sehingga lebih memiliki motivasi yang kuat untuk belajar lebih giat.
6. Membantu siswa untuk memperkuat dan menambah kepercayaan pada diri sendiri dengan proses penemuan sendiri.
7. Strategi itu berpusat pada siswa tidak pada guru. Guru hanya sebagai teman belajar saja membantu bila diperlukan.

Jadi, kelebihan pembelajaran menggunakan metode *discovery learning* lebih berpusat kepada siswa dan guru berperan sama-sama aktif mengeluarkan gagasan-gagasan, artinya dalam pembelajaran *discovery learning* siswa akan lebih terlibat dan aktif saat proses pembelajaran berlangsung, siswa akan mencari tahu sendiri informasi atau data-data melalui percobaan yang dilakukan, tentunya akan menimbulkan rasa senang pada siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang berdampak pada meningkatnya keterampilan-keterampilan ataupun hasil belajar siswa.

Berdasarkan asumsi di atas, maka dapat diketahui bahwa model pembelajaran *discovery learning* dapat mempengaruhi kreativitas siswa pada materi kolase Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup Sub Tema 1 Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku. Hal tersebut dapat dipahami melalui peningkatan keempat indikator kreativitas yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini, yang terdiri dari *fluency*/kelancaran, *flexibility*/kelenturan, Keterampilan berpikir asli (*originality*), dan Keterampilan memerinci (*elaboration*) juga muncul dalam proses kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* yang dapat terlihat dari peningkatan skor hasil *pretest* dan skor hasil *posttest*. Hal ini juga sejalan dengan pendapat Munandar (2016, hlm. 45), bahwa menyatakan kreativitas adalah ungkapan (ekspresi) dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Ungkapan kreatif ialah yang mencerminkan orisinalitas dari individu tersebut. Dari ungkapan pribadi yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk kreatif.

Selain itu, dari hasil perolehan angket yang diisi oleh siswa untuk mengetahui kreativitas siswa pada pembelajaran kolase setelah menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dalam pembelajaran diketahui bahwa terdapat 10% dari 20 peserta didik

mendapatkan nilai atau skor sangat tinggi, 65% tinggi dan 25% sedang, sesuai dengan nilai atau skor yang didapatkan dalam mengisi angket dapat di katakan peserta didik memberikan tanggapan yang baik setelah mengikuti proses pembelajaran *discovery learning* terhadap kreativitas siswa. Karena tanggapan kuesioner peserta didik berada pada kategori sangat tinggi berjumlah 2 orang, tinggi 13 orang, dan sedang sebanyak 5 orang. Maka, dapat disimpulkan model pembelajaran *discovery learning* berpengaruh sangat baik terhadap peningkatan kreativitas siswa pada pembelajaran kolase di kelas eksperimen 4A.

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *discovery learning* terhadap kreativitas siswa pada pembelajaran kolase mata pelajaran SBdP di kelas IV di SDN 2 Banyuresmi, pada materi kolase Tema 3 Peduli Terhadap Makhhluk Hidup Sub Tema 1 Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan, maka kesimpulan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pada proses penelitian di SDN 2 Banyuresmi pembelajaran dilaksanakan dikelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen mendapat perlakuan (*treatment*) pembelajaran dengan model pembelajaran *discovery learning* sedangkan kelas kontrol tidak. Setelah itu kelas eksperimen diberikan *pretest* dan mendapat skor rata-rata sebesar 58,2, setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* nilai kreativitas siswa meningkat menjadi 88,75. Oleh karena itu dapat ditunjukkan dari pelaksanaan pembelajaran dengan dilakukannya *post-test*, perbedaan peningkatan kreativitas siswa setelah diberikan perlakuan (*treatment*) pada kelas eksperimen adalah sebesar 0,74 dan dikelas kontrol adalah 0,37. Kreativitas siswa pada pembelajaran kolase dikelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dikelas kontrol.
2. Untuk menguji berpengaruh model pembelajaran *discovery learning* dapat dibuktikan dari hasil perolehan *t-test* dengan taraf signifikansi diperoleh thitung 8,376 > ttabel 2,037. Nilai thitung > ttabel maka H_0 diterima atau menunjukkan bahwa kreativitas siswa pada pembelajaran kolase kedua kelompok berbeda secara signifikan. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa pengaruh model pembelajaran *discovery learning* lebih efektif dibandingkan dengan model atau metode pembelajaran ceramah yang bersifat konvensional. Hal tersebut juga didukung dari perbedaan nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen maupun kelas kontrol, peserta didik yang proses pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *discovery learning* memperoleh nilai rata-rata sebesar 88,75. Sedangkan peserta didik yang proses pembelajarannya tidak menggunakan model pembelajaran *discovery learning* memperoleh nilai rata-rata sebesar 72,5.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. 2015. Seni Budaya dan Prakarya. Jakarta: Puskur, Balitbang Depdiknas. Hosnan. 2016. Pendekatan Saintifik dan Konstektual dalam Pembelajaran Abad 21. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Kristanto, M. (2014, May). Pendidikan seni budaya dan keterampilan sebagai pendidikan karakter. In *Seminar Nasional dan Bedah Buku*.
- Munandar, S. C. U. (2012). *Kreativitas dan keberbakatan: Strategi mewujudkan potensi kreatif dan bakat*. Gramedia Pustaka Utama.
- Moeslichatoen, R. (2004). *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-kanak, cet ke-2* (Jakarta: PT Asdi Mahasatya).

- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). Strategi Belajar Mengajar Jakarta: Rineka Cipta. *Kemampuan Spasial*.
- Sumanto, D. (2005). Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK. *Jakarta: Direktur Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi*.
- Sapitri, U. E., Kurniawan, Y., & Sulistri, E. (2016). Penerapan model discovery learning untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas X pada materi kalor. *JIPF (Jurnal Ilmu Pendidikan Fisika)*, 1(2), 64-66. *Fisika (JIPF)*. 1(2), 64.
- Sukmadinata, S. (2010). Nana, Metode Penelitian Pendidikan. *Bandung: Remaja Rosdakarya*.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. *Bandung : Alfabeta, CV*