

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA KELAS IV SDN 066050 MEDAN

¹Dyan Wulan Sari HS, Immanuel Silitonga²

¹Universitas Katolik Santo Thomas, Jl. Setia Budi, Kp. Tengah, Kec. Medan Tuntungan, Kota Medan, Sumatera Utara 20135. Email: dyanwulans@yahoo.com

²Universitas Katolik Santo Thomas, Jl. Setia Budi, Kp. Tengah, Kec. Medan Tuntungan, Kota Medan, Sumatera Utara 20135. Email: immanuel814@gmail.com

Abstrak: Tujuan dalam penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan (2) untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* dan sikap ilmiah terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa di kelas IV SDN 066050 Medan. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN 066050 Medan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian adalah quasi experimental. Populasinya adalah siswa kelas IV SDN 066050 Medan. Teknik pengambilan sampel yaitu total sampling. Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah (1) observasi, (2) kuesioner (angket), (3) tes, dan (4) dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data statistik uji ANOVA. Tahapan selanjutnya yaitu tahap pelaporan, menyusun analisis data dan kesimpulan hasil penelitian dalam bentuk laporan akhir. Hasil penelitian yang menunjukkan bahwa siswa yang diajarkan dengan pembelajaran penggunaan model pembelajaran *discovery learning* memperoleh nilai rerata yang lebih baik dari pada siswa yang diajarkan dengan penggunaan model pembelajaran ekspositori. Selain itu hasil analisis varians menunjukkan bahwa nilai signifikansi model pembelajaran sebesar 0,000. Karena nilai sig. 0,000 < 0,05 maka hasil uji hipotesis menolak H_0 atau menerima H_a dalam taraf alpha 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan pembelajaran penggunaan model *discovery learning* dan pembelajaran penggunaan model ekspositori.

Kata-kata kunci: Model Pembelajaran, *Discovery Learning*, Kemampuan Berpikir Kreatif

PENDAHULUAN

Peranan guru sangatlah kompleks, berkembang sesuai dengan perkembangan sejarah dan zaman, serta harapan masyarakat. Perubahan paradigma dan tata nilai abad ke-21, standar seorang guru lebih ditekankan pada kemampuan profesionalnya. Guru yang efektif merupakan pribadi yang berkualitas dan dapat membangun hubungan yang baik dengan siswa, memahami pengetahuan dasar tentang belajar dan mengajar, dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik, mempunyai sikap dan keterampilan yang dibutuhkan untuk melakukan refleksi dan memecahkan masalah, serta meyakinkan bahwa belajar merupakan proses sepanjang

hidup. Selain itu guru yang efektif dapat mengembangkan strategi, metode, dan keterampilannya untuk mencapai keberhasilannya dalam meningkatkan kualitas mendidik siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas IV SDN 066050 Medan, bahwa masih banyak didapatkan kemampuan berpikir kreatif siswa yang masih tergolong rendah. Siswa merasa kesulitan jika dihadapkan dengan soal yang berkaitan dengan kemampuan berpikir kreatif dan memahami konsep khususnya pada pembelajaran IPA. Hal ini dibuktikan dari nilai rata-rata siswa yang didapatkan masih dibawah nilai KKM yaitu 45-65. Sedangkan

Nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan di SDN 066050 Medan adalah 70.

Untuk mengatasi masalah di atas, guru perlu menerapkan berbagai model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran IPA agar siswa tidak hanya mengikuti pembelajaran secara pasif melainkan siswa juga terlibat aktif dalam pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang mempunyai cara belajar siswa aktif, kreatif dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa adalah model pembelajaran *Discovery Learning*.

Model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang mengacu pada kurikulum 2013. Dalam proses pembelajaran, seluruh aktivitas yang dilakukan siswa diarahkan untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri dari suatu yang dipertanyakan, sehingga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif [Mulyasa, 2013]. Dalam kegiatan model pembelajaran *Discovery Learning*, siswa dilatih untuk melakukan suatu percobaan, antara lain merumuskan masalah, mengajukan dan menguji hipotesis, menentukan variabel, merancang dan merakit instrument, mengumpulkan, mengolah dan menafsirkan data, menarik kesimpulan serta mengkomunikasikan hasil percobaan secara lisan dan tertulis. Kemampuan berpikir kreatif perlu dikembangkan dalam pembelajaran IPA karena mampu menjembatani tercapainya tujuan pembelajaran IPA melalui pemberian

pengalaman langsung melalui penyelidikan ilmiah.

Rumusan Masalah

Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SDN 066050 Medan?

Tujuan Khusus

Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif kelas IV SDN 066050 Medan.

Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model pembelajaran *Discovery Learning* adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan. Proses berpikir itu sendiri biasanya dilakukan melalui tanya jawab antara guru dan siswa.

Penemuan (*Discovery Learning*) merupakan suatu model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pandangan konstruktivisme. *Discovery Learning* adalah proses pembelajaran yang terjadi bila pelajaran tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan siswa mengorganisasikan sendiri. *Discovery* adalah menemukan konsep melalui serangkaian data atau informasi yang diperoleh melalui pengamatan atau percobaan [Kurniasih, 2014]. Dengan menggunakan metode *Discovery Learning* ialah salah satu cara mengajar yang melibatkan siswa dalam proses

kegiatan mental melalui tukar pendapat, dengan diskusi, seminar, membaca sendiri dan mencoba sendiri, agar anak dapat belajar sendiri.

Beberapa tujuan spesifik dari pembelajaran dengan penemuan, yakni sebagai berikut : (1) Membangun komitmen (commitment building) di kalangan peserta didik untuk belajar, yang diwujudkan dengan keterlibatan, kesungguhan, dan loyalitas terhadap mencari dan menemukan sesuatu dalam proses pembelajaran, (2) Membangun sikap aktif, kreatif, dan inovatif dalam proses pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan pengajaran, (3) Membangun sikap percaya diri (self confidence) dan terbuka (openess) terhadap hasil temuannya [Hanafiah, 2010].

Langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan guru dalam metode ini akan memberi kesempatan kepada siswa untuk bergerak maju sesuai dengan kemampuannya sendiri. Metode ini menyebabkan siswa mengarahkan sendiri cara belajarnya sehingga siswa lebih merasa terlibat dan bermotivasi sendiri untuk belajar, sehingga pembelajaran yang berlangsung dapat mencapai ketuntasan belajar.

Hakikat Kemampuan Berpikir Kreatif

Kreatifitas adalah potensi alamiah dalam diri anak yang harus dikembangkan secara optimal. Kreativitas itu sendiri ditumbuhkan oleh otak kanan, yaitu bagian otak yang memiliki spesifikasi berfikir, mengolah data seputar perasaan, emosi, seni dan musik. Semua anak yang lahir di dunia ini mempunyai sisi kreativitas, tapi dalam kadar

yang berbeda. Tinggi rendahnya kreativitas anak dipengaruhi oleh dua hal, yaitu faktor genetika bawaan dan faktor lingkungan.

Berpikir merupakan suatu aspek dari eksistensi manusia. Kemampuan untuk mewujudkan eksistensinya itu ialah dengan jalan proses berpikir. Proses berpikir itu dapat berwujud di dalam dua bentuk, yaitu proses berpikir tingkat rendah dan proses berpikir tingkat tinggi [Tilaar, 2012]. Salah satu proses berpikir tingkat tinggi adalah berpikir kreatif. Pada hakikatnya, pengertian berpikir kreatif berhubungan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada [Daryanto, 2009].

Berpikir diasumsikan secara umum sebagai proses kognitif yaitu suatu aktivitas mental yang lebih menekankan penalaran untuk memperoleh pengetahuan. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh suksesi, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara setiap tahap perkembangan [Rachmawati, 2010].

METODE

Jenis penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (quasi experiment), dengan tujuan untuk melihat adanya pengaruh model

pembelajaran *discovery learning* dan sikap ilmiah terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 066050 Medan.

Populasi dan Sample

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa kelas IV SD Negeri 066050 Medan, yaitu sebanyak 2 kelas yang terdiri dari 50 siswa, dimana kelas V-A sebanyak 25 siswa dan kelas V-B sebanyak 25 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah total sampling, dengan demikian maka sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V.

Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah *Post test Only Control Group Design* yakni eksperimen yang dilaksanakan pada dua kelompok. Penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelas tersebut diberikan *post test* dan selanjutnya pada kelas eksperimen diberikan perlakuan yaitu pengajaran menggunakan model pembelajaran *discovery learning*, sedangkan kelas kontrol diberikan perlakuan berupa pembelajaran ekspositori.

Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi
2. Wawancara
3. Dokumentasi
4. Tes

Analisis Hasil Uji Coba Tes

Untuk mengetahui kebenaran hasil tes maka sebelum digunakan sebagai alat pengumpulan data terlebih dahulu instrumen diberikan pada siswa di luar sampel sehingga apat diketahui validitas tes, reliabilitas tes dan tingkat kesukaran.

1. Validasi Tes

Perhitungan validitas butir tes menggunakan rumus *product moment* angka kasar yaitu :

$$r_{xy} = \frac{(N \cdot \sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[(N \cdot \sum X^2) - (\sum X)^2][(N \cdot \sum Y^2) - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi tes yang disusun dengan kriteria

X = Skor masing-masing responden variabel X

Y = Skor masing-masing responden variabel Y (tes kriteria)

N = Jumlah responden

Kriteria yang harus dipenuhi agar suatu butir soal dikatakan valid adalah jika $r_{hitung} > r_{tabel}$. Maka dilihat kriteria penafsiran mengenai indeks korelasinya pada tabel 3.1 berikut ini :

Tabel 3.1 Interpretasi Koefisien Korelasi Validitas

Koefisien Korelasi	Interpretasi
$0,80 < r_{xy} \leq 1,00$	Sangat tinggi
$0,60 < r_{xy} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r_{xy} \leq 0,60$	Cukup
$0,20 < r_{xy} \leq 0,40$	Rendah
$0,00 < r_{xy} \leq 0,20$	Kurang

2. Reliabilitas Tes

Reliabilitas tes adalah tingkat konsistensi suatu tes, yaitu sejauh mana suatu tes dapat dipercaya untuk menghasilkan skor yang konsisten atau tidak berubah-ubah. Untuk mencari reliabilitas soal uraian digunakan rumus alpha yaitu :

$$r_{11} = \left(\frac{K}{K-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = Reabilitas instrumen

K = Jumlah butir soal

S^2 = Varians total

$\sum pq$ = Jumlah variansi setiap butir soal

3. Tingkat Kesukaran

$$P_n = \frac{B_n}{J_s}$$

Keterangan:

P_n : Tingkat kesukaran item ke-n

B_n : Banyak siswa menjawab benar item ke-n

J_s : Jumlah seluruh siswa

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik statistik deskriptif dan inferensial. 1. Teknik statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan data, antara lain : nilai rata-rata (mean), simpangan baku atau standar deviasi (S), dan varians (σ^2). 2. Teknik statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian pernyataan atau dugaan mengenai satu atau lebih populasi. Pengujian hipotesis berhubungan dengan penerimaan atau penolakan suatu hipotesis.

Untuk menguji hipotesis dilakukan dengan menggunakan Analisa Varian Dua Jalur (Two Way ANAVA) dengan taraf signifikansi 0,05.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil yang diperoleh pada penelitian ini, meliputi skor kemampuan berpikir kreatif dan data angket sikap ilmiah siswa pada kelas yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran ekspositori pada pembelajaran IPA dikelas IV SDN 066050 Medan.

Data Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Setelah pembelajaran selesai dilaksanakan, diberikan soal postes Kemampuan Berpikir Kreatif pada siswa baik dikelas penggunaan model pembelajaran *discovery learning* maupun dikelas penggunaan model pembelajaran ekspositori. Soal postes berupa essay yang berjumlah 10 soal. Postes diberikan selama dua jam pembelajaran. Soal postes identik dengan materi pembelajaran yang sudah diajarkan. Hal ini melihat apakah terdapat peningkatan atau perbaikan setelah siswa dibelajarkan dengan penggunaan model pembelajaran *discovery learning* maupun model pembelajaran ekspositori.

Tabel 4.1 Data Postes Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Kelas Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>		
Skor	F	F relatif (%)
70 - 74	7	28
75 - 79	1	4
80 - 84	2	8
85 - 89	9	36
90 - 94	2	8
95 - 100	2	8
Total	25	100
Mean	81,8	

Berdasarkan tabel 4.1 diatas diperoleh hasil data kemampuan berpikir kreatif dikelas menggunakan model pembelajaran *discovery*

learning adalah 81,8. Dengan nilai terendah yang diperoleh sebesar 70 dan nilai tertinggi diperoleh sebesar 100.

Tabel 4.2 Data Postes Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas Model Pembelajaran Ekspositori

Kelas Model Pembelajaran Ekspositori		
Skor	F	F relatif (%)
50 - 55	2	8
56 - 61	5	20
62 - 67	2	8
68 - 73	4	16
74 - 79	4	16
80 - 85	8	32
Total	25	100
Mean	70,6	

Berdasarkan tabel 4.2 diatas diperoleh hasil data kemampuan berpikir kreatif dikelas menggunakan model pembelajaran ekspositori adalah 70,6. Dengan nilai terendah yang diperoleh sebesar 50 dan nilai tertinggi diperoleh sebesar 85.

Dari data postes yang diperoleh ditabulasi, diolah dan dianalisis secara deskriptif. Berdasarkan tabel 4.1 dan tabel 4.2 diperoleh bahwa rerata postes kemampuan berpikir kreatif siswa dikelas penggunaan model pembelajaran *discovery learning* sebesar 81,80 sedangkan dikelas penggunaan

model pembelajaran ekspositori sebesar 70,60 dari data tersebut tampak bahwa terdapat perbedaan rerata kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajarkan dengan pembelajaran model pembelajaran *discovery learning* lebih tinggi dari pada rerata kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajarkan dengan pembelajaran menggunakan model pembelajaran ekspositori.

Analisis Hasil Data Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Tahap penelitian selanjutnya adalah analisis terhadap hasil pengamatan. Analisis

awal yang dilakukan adalah perbandingan data postes di kedua kelas sampel. Perbandingan data tersebut disajikan pada gambar 4.1. jika dihitung perbedaan rerata kemampuan berpikir kreatif siswa antara postes dikelas penggunaan model pembelajaran *discovery learning* dan rerata kemampuan berpikir kreatif dikelas penggunaan model pembelajaran ekspositori sebesar 11,2. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajarkan dengan pembelajaran penggunaan model pembelajaran *discovery learning* lebih baik daripada pembelajaran menggunakan model pembelajaran ekspositori.

Pengujian Hipotesis

Setelah data terkumpul dan dianalisis statistiknya, selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis ini menggunakan Uji Anava dua jalur yang perhitungannya berbantuan *SPSS 16 for windows*. Dari data tes kemampuan berpikir kreatif siswa yang diperoleh pada kedua kelas, dihitung rerata

tiap kelompok dan selanjutnya disusun sebagai tabel anava dua jalur.

Untuk melihat perbedaan kemampuan berpikir kreatif dan sikap ilmiah siswa terhadap pembelajaran yang diberikan, digunakan *Uji Two Way Anova* dengan memilih *General Linear Model (GLM) Univariate* pada *SPSS 16*. Uji ini juga bertujuan melihat bagaimana pengaruh sikap ilmiah terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa, apakah siswa dengan kemampuan sikap ilmiah tinggi memiliki kemampuan berpikir kreatif yang tinggi atau sebaliknya, serta apakah interaksi penggunaan model pembelajaran dan sikap ilmiah mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa.

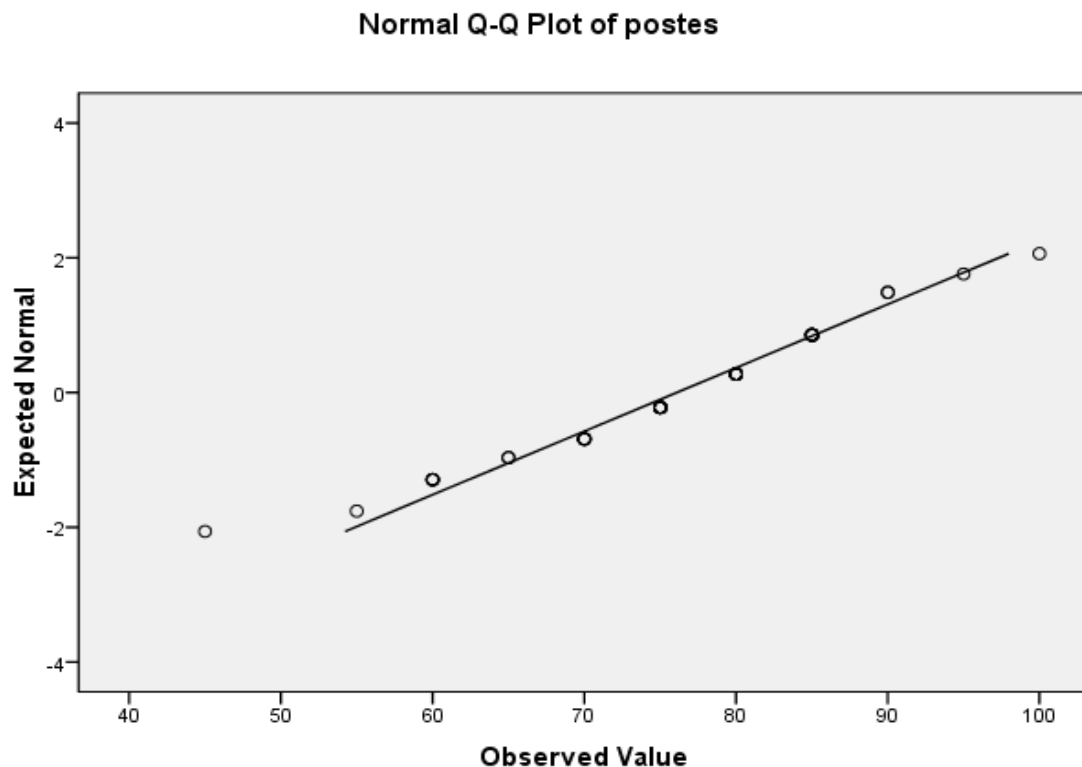
Selanjutnya diuji normalitas data kemampuan berpikir kreatif siswa. Hasil uji normalitasnya disajikan pada tabel 4.6. nilai normalitas dengan *Kolmogorov smirnov* sebesar 0,052 dengan signifikansi 0,052. Karena nilai signifikansi (0,052) lebih besar dari 0,005 maka data tersebut berdistribusi normal. Histogram distribusi normal data postes kemampuan berpikir kreatif siswa ditunjukkan pada gambar 4.6

Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
postes	.159	50	.003	.954	50	.052

a. Lilliefors Significance Correction



Gambar 4.6 Grafik Q-Q Plot Postes Kemampuan Berpikir Kraetif Penggunaan Model Pembelajaran *Discovery Learning* dan Penggunaan Model Pembelajaran Ekspositori

Selanjutnya uji asumsi yang harus dipenuhi adalah Uji Homogenitas untuk melihat apakah terdapat kesamaan varians. Hasil Uji Homogenitas ditunjukkan pada tabel

4.7. hasil pengujian memperlihatkan nilai F pada tabel 4.7 sebesar 2,661 dengan signifikansi 0,109 karena nilai sig. 0,109 > 0,05 maka kedua kelompok homogen

Tabel 4.7 Uji Homogenitas Antar Kelompok
Test of Homogeneity of Variances

Postes

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.661	1	48	.109

4.3. Pembahasan

Proses belajar mengajar merupakan kegiatan interaksi antara guru, peserta didik dan komunikasi timbal balik yang

berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar. Interaksi dan komunikasi timbal balik antara guru dan peserta didik merupakan ciri dan syarat utama

bagi berlangsungnya proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar ini tidak sekedar hubungan komunikasi antara guru dan peserta didik, tetapi merupakan interaksi edukatif yang tidak hanya penyampaian materi pelajaran melainkan juga menanamkan sikap dan nilai pada diri peserta didik yang sedang belajar.

Banyak faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPA. Salah satu faktornya adalah model pembelajaran disamping faktor kondisi siswa. Mata pelajaran IPA memiliki karakteristik yang menekankan banyak latihan, dan tugas – tugas mandiri yang orientasinya adalah proses pembelajaran mengupayakan peran siswa lebih dominan dari pada peran guru serta munculnya kreativitas.

Sehubungan dengan kurangnya kemampuan berpikir kreatif pada siswa, guru membutuhkan model yang tepat untuk mencapai hasil yang maksimal. Oleh karena itu, kemampuan berpikir kreatif siswa perlu ditingkatkan, dan untuk meningkatkan kemampuan tersebut dibutuhkan model yang tepat sebagai model pembelajaran. Adapun model yang dianggap mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa adalah model pembelajaran *discovery learning*. Penggunaan model pembelajaran *discovery learning* dirasakan dapat diterapkan untuk menyesuaikan karakteristik mata pelajaran tersebut.

Pernyataan di atas didukung hasil penelitian yang menunjukkan bahwa siswa yang diajarkan dengan pembelajaran penggunaan model pembelajaran *discovery learning* memperoleh nilai rerata yang lebih baik dari pada siswa yang diajarkan dengan penggunaan model pembelajaran ekspositori. Selain itu hasil analisis varians menunjukkan bahwa nilai signifikansi model pembelajaran sebesar 0,000. Karena nilai sig. $0,000 < 0,05$ maka hasil uji hipotesis menolak H_0 atau menerima H_a dalam tarap $\alpha 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan pembelajaran penggunaan model *discovery learning* dan pembelajaran penggunaan model ekspositori.

Selain dari hasil analisis varians, hasil penelitian juga dapat dilihat dari perbedaan rerata postes kemampuan berpikir kreatif siswa di kedua kelas. Rerata postes kemampuan berpikir kreatif siswa dikelas penggunaan model pembelajaran *discovery learning* sebesar 81,80 sedangkan kemampuan berpikir kreatif siswa di kelas penggunaan model pembelajaran ekspositori sebesar 70,60 dari data tersebut tampak bahwa terdapat rerata kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajarkan dengan pembelajaran penggunaan model *discovery learning* lebih tinggi daripada rerata kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajarkan dengan pembelajaran penggunaan model ekspositori.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan dari hasil penelitian adalah pengaruh model pembelajaran *discovery learning* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa Kelas IV SDN 066050 Medan secara signifikan lebih baik dari pada siswa yang mendapatkan penerapan model ekspositori. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Selain dari hasil analisis varians, hasil penelitian juga dapat dilihat dari perbedaan rerata postes kemampuan berpikir kreatif siswa di kedua kelas. Rerata postes kemampuan berpikir kreatif siswa dikelas penggunaan model pembelajaran *discovery learning* sebesar 81,80 sedangkan kemampuan berpikir kreatif siswa di kelas penggunaan model pembelajaran ekspositori sebesar 70,60 dari data tersebut tampak bahwa terdapat rerata kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajarkan dengan pembelajaran penggunaan model *discovery learning* lebih tinggi daripada rerata kemampuan berpikir kreatif siswa yang diajarkan dengan pembelajaran penggunaan model ekspositori.

DAFTAR PUSTAKA

- Mulyasa. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013.
- Kurniasih, Imas and Sani. *Implementasi Kurikulum 2013 Konsep dan Penerapan*. Surabaya: Kata Pena, 2014.
- Hanafiah. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Rosda, 2010. hlm. 78
- Hosnan, M. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran*

- Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2014.
- Tilaar. *Pengembangan Kreativitas dan Entrepreneurship*. Jakarta : Kompas Media Nusantara, 2012. hlm.51
- Daryanto. *Panduan Proses Pembelajaran*. Jakarta : Publisher, 2009. hlm. 146
- Rachmawati, Y. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Kencana, 2010. hlm. 13
- Munandar, Utami. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta, 2014.