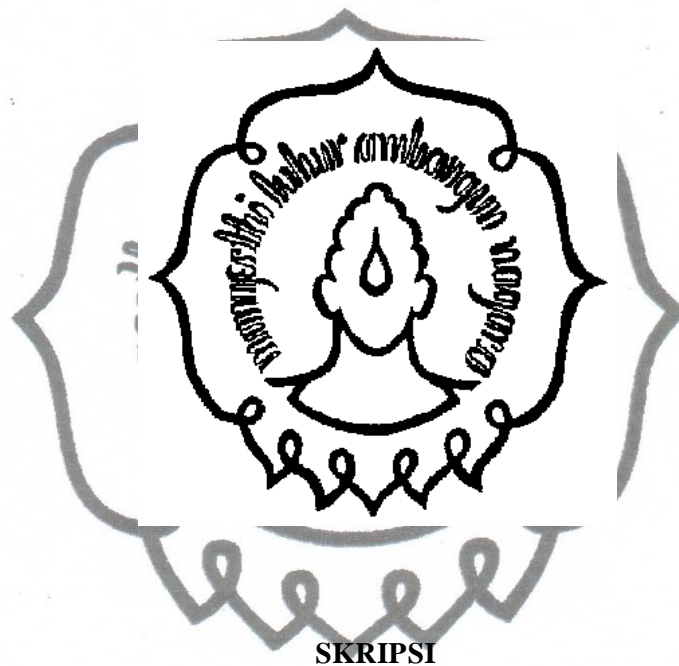


**PENGUNAAN METODE *DISCOVERY-INKUIRI* TERBIMBING
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS V
DALAM PEMBELAJARAN IPA SD NEGERI 01 ALASTUWO
KECAMATAN KEBAKKRAMAT KABUPATEN KARANGANYAR
TAHUN AJARAN 2011/2012**



Oleh :
YUNITA AYU PRABAWATI
NIM. K7108071

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
JUNI 2012**

commit to user

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Yunita Ayu Prabawati
NIM : K7108263
Jurusan/ Program Studi : IP/PGSD

Menyatakan bahwa skripsi saya berjudul "**PENGGUNAAN METODE *DISCOVERY INQUIRY* TERBIMBING UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS V DALAM PEMBELAJARAN IPA SDN 01 ALASTUWO, KECAMATAN KEMUKAMAT, KABUPATEN KARANGANYAR TAHUN AJARAN 2011/2012**" ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Surakarta, Juni 2012

Yang membuat pernyataan,



Yunita Ayu Prabawati

**PENGUNAAN METODE *DISCOVERY-INKUIRI* TERBIMBING
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS V
DALAM PEMBELAJARAN IPA SD NEGERI 01 ALASTUWO
KECAMATAN KEBAKKRAMAT KABUPATEN KARANGANYAR
TAHUN AJARAN 2011/2012**



diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan

**FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
JUNI 2012**

commit to user

PERSETUJUAN

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Surakarta, Juni 2012

Pembimbing I



Drs. Kartono, M.Pd

NIP. 19540102 197703 1 001

Pembimbing II



Joko Daryanto, S.Sn, M.Sn

NIP.19750422 200812 1 001

PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan.

Hari : Jum'at

Tanggal : 22 Juni 2012

Tim Penguji Skripsi

Nama Terang

Tanda Tangan

Ketua : Drs. Hadi Mulyono, M.Pd.

Sekretaris : Drs. Hasan Mahfud, M.Pd.

Anggota I : Drs. Kartono, M.Pd.

Anggota II : Joko Daryanto, S.Sn, M.Sn.



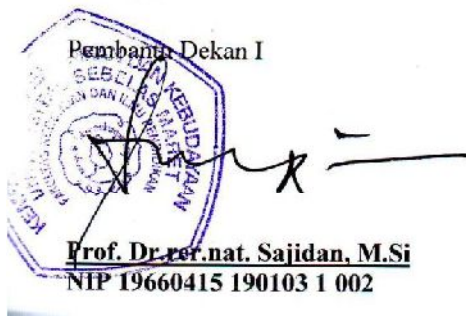
Disahkan oleh

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sebelas Maret

a.n. Dekan

Pembantu Dekan I



Prof. Dr. rer.nat. Sajidan, M.Si
NIP 19660415 190103 1 002

ABSTRAK

Yunita Ayu Prabawati. **PENGUNAAN METODE *DISCOVERY INQUIRY* TERBIMBING UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS V DALAM PEMBELAJARAN IPA SDN 01 ALASTUWO, KECAMATAN KEBAKKRAMAT, KABUPATEN KARANGANYAR TAHUN AJARAN 2011/2012**. Skripsi. Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta. 2012.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas V dalam pembelajaran IPA SDN 01 Alastuwo, Kecamatan Kebakkramat, Kabupaten Karanganyar Tahun Ajaran 2011/2012 dengan menggunakan metode *discovery inquiry* terbimbing.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang berisi alur penelitian yang dilaksanakan dua siklus dan dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, tes, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah model analisis interaktif, yaitu keterkaitan antara tiga komponen antara lain: reduksi data, sajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *discovery inquiry* terbimbing dapat meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran IPA pada siswa kelas V SD Negeri 01 Alastuwo, Kecamatan Kebakkramat, Kabupaten Karanganyar tahun ajaran 2011/2012. Pada saat pra tindakan nilai kreativitas rata-rata sebesar 63,86, pada siklus I meningkat menjadi 75,27, dan pada siklus II meningkat menjadi 86,96. Pada saat pra tindakan siswa yang tuntas sebanyak 9 siswa atau 39,14% dari jumlah keseluruhan 23 siswa. Pada siklus I prosentase ketuntasan menunjukkan peningkatan sebesar 21,73% yaitu dari siswa yang tuntas sebanyak 9 siswa atau 39,14% pada saat pra tindakan, meningkat menjadi 14 siswa atau 60,87% pada saat siklus I dari jumlah keseluruhan 23 siswa. Pada siklus II prosentase ketuntasan kembali menunjukkan peningkatan sebesar 21,74%, yaitu dari siswa yang tuntas sebanyak 14 siswa atau 60,87% pada saat siklus I, meningkat menjadi 19 siswa atau 82,61% pada saat siklus II dari jumlah keseluruhan 23 siswa. Dengan demikian, dapat diajukan suatu rekomendasi bahwa pembelajaran IPA dengan menggunakan metode *discovery inquiry* terbimbing dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas V SD Negeri 01 Alastuwo, Kecamatan Kebakkramat, Kabupaten Karanganyar tahun ajaran 2011/2012.

ABSTRACT

Yunita Ayu Prabawati. **EMPLOYING GUIDED *DISCOVERY INKUIRY* METHOD TO INCREASE THE CREATIVITY OF THE FIFTH GRADE STUDENTS IN SCIENCE LEARNING SDN 01 ALASTUWO, KEBAKKRAMAT, KARANGANYAR 2011/2012 ACADEMIC YEAR.** Thesis. Surakarta: Teacher Training and Education Faculty Sebelas Maret University 2012.

The purpose of the research is to increase creativity of the fifth grade students in science learning with employing guided discovery inquiry methods at the fifth year of SDN 01 Alastuwo, Kebakkramat, Karanganyar 2011/2012 Academic Year.

This research is classroom action research and it contains of two cycle and starts with planning, action, observation, and reflection. Techniques of data collection were observation, tests, interviews and documentation. The technique of data analysis, researcher used interactive analysis method model, that is relation of three component: collecting the data or data reduction, presenting the data, and conclusion or verifikasi.

Based on the research results can be concluded that the use of the method of guided discovery inquiry can enhance creativity in science learning in fifth year of SDN 01 Alastuwo, Kebakkramat, Karanganyar 2011/2012 Academic Year. This is evidenced by the increasing creativity of before and after implementation of the action. At the pre-action value of creativity by an average of 63.86, the cycle I increased to 75.27, and the second cycle increased to 86.96. While for the classical completeness percentage is 65 according to minimal passing grade. When the pre-action students who completed as many as 9 students or 39.14% of the total 23 students. On the percentage of completeness cycle I showed an increase of 21.73%, from students to complete as many as 7 students or 39.14% during the pre action, increasing to 14 students or 60.87% at the time of the cycle I of the total number of 23 students. And the next cycle, called cycle II the percentage of completeness again showed an increase of 21.74%, that of students who completed a total of 14 students or 60.87% during cycle I, increased to 19 students or 82.61% during the cycle II of the total number of 23 students. Thus, it can be put forward a recommendation that learning science by using the method of guided discovery inquiry can enhance creativity in fifth year of SDN 01 Alastuwo, Kebakkramat, Karanganyar 2011/2012 Academic Year

MOTTO

Sesungguhnya dibalik kesulitan pasti ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai dari suatu urusan kerjakanlah sungguh-sungguh urusan yang lain.

(QS. Alam Nasrah : 6-7)

Belajar dari kesalahan-kesalahan untuk mencapai suatu kesempurnaan.

(Mario Teguh Word)

Pada saat sebuah pintu sukses tertutup, pintu sukses yang lain akan segera terbuka.

(Yunita)

Ilmu adalah cahaya dari segala cahaya untuk menuntun seseorang dari kegelapan.

(Yunita)

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan skripsi ini untuk:

Kedua orang tuaku tercinta (Hari Supriyadi, S.Pd dan Muryanti Prasetya N)
yang telah memberikan doa, motivasi, bimbingan dan kasih sayang yang tiada taranya. Kasihmu tak pernah berkesudahan selalu menyertai setiap langkah hidupku.

Adikku (Octana Angga Pribadi)
yang selalu mengasihiku dan selalu ada dalam suka maupun duka, selalu menjadi penolong dalam menghadapi setiap rintangan.

Teman-teman terbaikku (Vita, Resa, Woid, Tomy, Ndaru, Yuyun, Wury, Pipit)
terimakasih karena senantiasa mendorong langkahku, memberi motivasi, bantuan, semangat yang kalian berikan begitu berharga.

Kalian terbaik!

Mahasiswa PGSD FKIP UNS Kelas F angkatan 2008

kalian selalu memberikan arti dalam hidupku dan selalu membuatku tersenyum dalam menghadapi apapun.

PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret Surakarta

almamaterku tercinta

tempatku menimba ilmu untuk masa depan bangsa yang lebih baik.

KATA PENGANTAR

Puji syukur dan terima kasih penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan berkat dan kasih-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul **“Penggunaan Metode *Discovery Inquiry* Terbimbing untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V dalam Pembelajaran IPA SD Negeri 01 Alastuwo Kecamatan Kebakkramat Kabupaten Karanganyar Tahun Ajaran 2011/2012 “**.

Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada program Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.

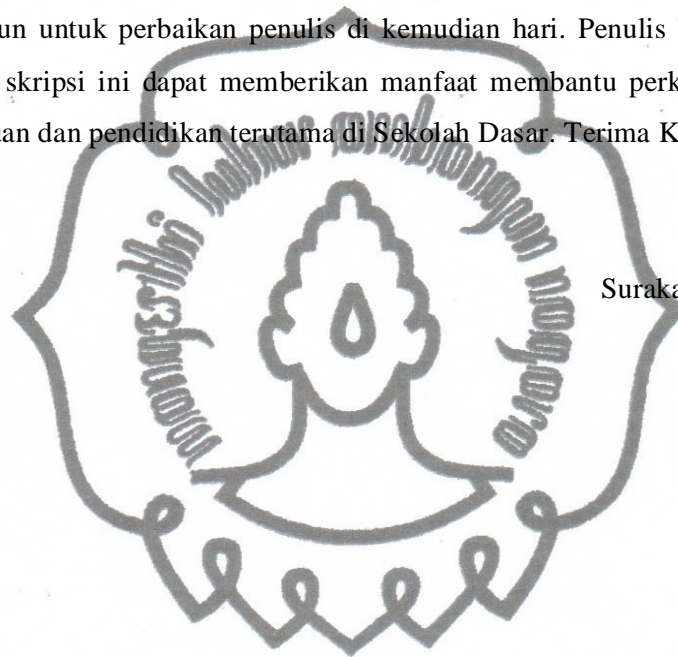
Penulis tidak akan dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini tanpa bantuan dari beberapa pihak. Pada kesempatan yang berbahagia ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Furqon Hidayatullah, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
2. Drs. Rusdiana Indianto, M.Pd selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
3. Drs. Hadi Mulyono, M.Pd selaku Ketua Program Studi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
4. Drs. Hasan Mahfud, M.Pd selaku Sekretaris Program Studi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
5. Dra. Kartono, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang mengarahkan dan membimbing dengan sabar hingga selesainya skripsi ini.
6. Drs. Joko Daryanto, S.Sn, M.Sn selaku Dosen Pembimbing II yang mengarahkan dan membimbing dengan sabar hingga selesainya skripsi ini.
7. Bapak Supartono, S.Pd selaku Kepala SD Negeri 01 Alastuwo Kebakkramat yang telah memberikan ijin dan tempat penelitian kepada penulis.
8. Ibu Sukarti, S. Pd selaku guru kelas V SD Negeri 01 Alastuwo Kebakkramat yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian.

commit to user

9. Keluarga besar SD Negeri 01 Alastuwo Kebakkramat yang memberi motivasi dan bantuan.
10. Keluarga tercinta yang selalu memberikan doa dan motivasi.
11. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan penulis di kemudian hari. Penulis berharap bahwa penulisan skripsi ini dapat memberikan manfaat membantu perkembangan ilmu pengetahuan dan pendidikan terutama di Sekolah Dasar. Terima Kasih.



Surakarta, Juni 2012

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGAJUAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN ABSTRAK	vi
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
A. Kajian Pustaka	7
1. Kreativitas	7
a. Pengertian Kreativitas	7
b. Aspek-Aspek Kreativitas	9
c. Ciri-Ciri Afektif Kreativitas	11
d. Ciri-Ciri Pribadi Kreatif	13
e. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas	15
f. Strategi 4P dalam Pengembangan Kreativitas	17
g. Jenis Alat untuk Mengukur Potensi Kreatif	19

h. Alat Ukur Kreativitas di Indonesia	20
2. Metode <i>Discovery Inkuiry</i> Terbimbing dalam Pembelajaran IPA	23
a. Pengertian Metode	23
b. <i>Discovery Inkuiry</i> Terbimbing	24
c. Penerapan Metode <i>Discovery Inkuiry</i> Terbimbing dalam Pembelajaran IPA	34
B. Penelitian yang Relevan	39
C. Kerangka Berpikir	41
D. Hipotesis Tindakan	43
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	44
A. Tempat dan Waktu Penelitian	44
B. Subyek Penelitian	45
C. Bentuk dan Strategi Penelitian	45
D. Sumber Data	46
E. Teknik Pengumpulan Data	47
F. Validitas Data	49
G. Analisis Data	50
H. Indikator Kinerja Penelitian	52
I. Prosedur Penelitian	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	58
A. Hasil Penelitian.....	58
1. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	58
2. Deskripsi Permasalahan Penelitian	59
a. Pre Test	59
b. Siklus I	62
c. Siklus II	75
3. Deskripsi Hasil Penelitian	88
B. Pembahasan Hasil Penelitian	91
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	95
A. Simpulan	95
B. Implikasi	95

C. Saran	96
DAFTAR PUSTAKA	98
LAMPIRAN	101



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jadwal Penelitian	45
Tabel 2. Distribusi Frekuensi Nilai Tes Kreativitas Sebelum Diterapkan Metode <i>Discovery Inquiry</i> Terbimbing	62
Tabel 3. Aktivitas Siswa Siklus I	72
Tabel 4. Hasil Tes Kreativitas Sebelum Tindakan dan Siklus I	72
Tabel 5. Perbandingan Nilai Aktivitas dan Tes Kreativitas Sebelum dan Sesudah Tindakan Siklus I	73
Tabel 6. Distribusi Frekuensi Nilai Tes Kreativitas Siklus I	74
Tabel 7. Perbandingan Ketuntasan Kreativitas Siswa Kelas V SD Negeri 01 Alastuwo antara Sebelum dan Sesudah Tindakan Siklus I	75
Tabel 8. Aktivitas Siswa Siklus II	85
Tabel 9. Hasil Tes Kreativitas Siswa Siklus I dan Siklus II	86
Tabel 10. Perbandingan Nilai Aktivitas dan Tes Kreativitas Siswa Siklus I dan Siklus II	86
Tabel 11. Distribusi Frekuensi Nilai Tes Kreativitas Siswa Siklus II	88
Tabel 12. Perbandingan Ketuntasan Kreativitas Siswa Kelas V SD Negeri 01 Alastuwo antara Siklus I dan Siklus II	89
Tabel 13. Perbandingan Ketuntasan Pre Tes, Siklus I, dan Siklus II	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Alur Kerangka Berpikir Penelitian Tindakan Kelas	44
Gambar 2. Siklus dalam Penelitian Tindakan Kelas	47
Gambar 3. Model Analisis Interaktif	52
Gambar 4. Grafik Frekuensi Nilai Tes Kreativitas Sebelum Diterapkan Metode Discovery Inkuiry Terbimbing	62
Gambar 5. Grafik Perbandingan Nilai Akhir Kreativitas Sebelum Tindakan dan Siklus I	73
Gambar 6. Grafik Frekuensi Nilai Tes Kreativitas Siswa Kelas V Siklus I	74
Gambar 7. Grafik Perbandingan Ketuntasan Kreativitas Siswa antara Pra Siklus dan Siklus I	76
Gambar 8. Grafik Perbandingan Nilai Akhir Aktivitas dan Nilai Tes Kreativitas Siswa antara Siklus I dan Siklus II	87
Gambar 9. Grafik Frekuensi Nilai Tes Kreativitas Siswa Siklus II	88
Gambar 10. Grafik Perbandingan Nilai Ketuntasan Kreativitas Siswa Siklus II	89
Gambar 11. Grafik Perbandingan Ketuntasan Pre Test, Siklus I dan Siklus II	95

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Silabus Pembelajaran Siklus I Pertemuan Pertama	102
Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan Pertama	103
Lampiran 3. Silabus Pembelajaran Siklus I Pertemuan Kedua	110
Lampiran 4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan Kedua	112
Lampiran 5. Silabus Pembelajaran Siklus II Pertemuan Pertama	122
Lampiran 6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan Pertama	125
Lampiran 7. Silabus Pembelajaran Siklus II Pertemuan Kedua	135
Lampiran 8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan Kedua	138
Lampiran 9. Lembar Kerja Siswa Siklus I	146
Lampiran 10. Lembar Kerja Siswa Siklus II	147
Lampiran 11. Contoh Hasil Evaluasi Siswa Siklus I Pertemuan Pertama ...	148
Lampiran 12. Contoh Hasil Evaluasi Siswa Siklus I Pertemuan Kedua	149
Lampiran 13. Contoh Hasil Evaluasi Siswa Siklus II Pertemuan Pertama .	150
Lampiran 14. Contoh Hasil Evaluasi Siswa Siklus II Pertemuan Kedua	151
Lampiran 15. Format Tes Kreativitas Siswa	152
Lampiran 16. Instrumen Aktivitas Guru	155
Lampiran 17. Format Aktivitas Belajar Siswa	158
Lampiran 18. Pedoman Wawancara Sebelum Diterapkan Metode Discovery Inkuiry Terbimbing	160
Lampiran 19. Pedoman Wawancara Setelah Diterapkan Metode Discovery Inkuiry Terbimbing	162
Lampiran 20. Instrumen Tes Kreativitas Siklus I	164
Lampiran 21. Kisi-kisi Soal Siklus I	166
Lampiran 22. Rubrik Penilaian Siklus I	167

Lampiran 23. Instrumen Tes Kreativitas Siklus II	168
Lampiran 24. Kisi-kisi Soal Siklus II	170
Lampiran 25. Rubrik Penilaian Siklus II.....	171
Lampiran 26. Hasil Tes Kreativitas Sebelum Tindakan	172
Lampiran 27. Hasil Tes Kreativitas Siklus I	174
Lampiran 28. Hasil Tes Kreativitas Siklus II	176
Lampiran 29. Rekapitulasi Hasil Tes Kreativitas Siswa	178
Lampiran 30. Contoh Hasil Tes Kreativitas Siswa Siklus I dengan Nilai Terendah	179
Lampiran 31. Contoh Hasil Tes Kreativitas Siswa Siklus I dengan Nilai Tertinggi	180
Lampiran 32. Contoh Hasil Tes Kreativitas Siswa Siklus II dengan Nilai Terendah	181
Lampiran 33. Contoh Hasil Tes Kreativitas Siswa Siklus II dengan Nilai Tertinggi	181
Lampiran 34. Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa Sebelum Tindakan	182
Lampiran 35. Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa Siklus I Pertemuan Pertama	184
Lampiran 36. Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa Siklus I Pertemuan Kedua	186
Lampiran 37. Rekapitulasi Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa Siklus I	188
Lampiran 38. Contoh Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa Siklus I Pertemuan Pertama	189
Lampiran 39. Contoh Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa Siklus I Pertemuan Kedua	191
Lampiran 40. Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa Siklus II Pertemuan Pertama	193
Lampiran 41. Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa Siklus II Pertemuan Kedua	194

Lampiran 42. Rekapitulasi Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa Siklus II	197
Lampiran 43. Contoh Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa Siklus II Pertemuan Pertama	200
Lampiran 44. Contoh Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa Siklus II Pertemuan Kedua	203
Lampiran 45. Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan Pertama	206
Lampiran 46. Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan Kedua	209
Lampiran 47. Rekapitulasi Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I	212
Lampiran 48. Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan Pertama	215
Lampiran 49. Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan Kedua	218
Lampiran 50. Rekapitulasi Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus II	221
Lampiran 51. Hasil Pengamatan Siswa Dalam Kelompok Siklus I Pertemuan Kedua	224
Lampiran 52. Hasil Pengamatan Siswa Dalam Kelompok Siklus II Pertemuan Pertama	226
Lampiran 53. Hasil Wawancara Sebelum Diterapkan Metode Discovery Inkuiry Terbimbing	228
Lampiran 54. Hasil Wawancara Setelah Diterapkan Metode Discovery Inkuiry Terbimbing	231
Lampiran 55. Instrumen Tes Kreativitas Pre Test	234
Lampiran 56. Contoh Pekerjaan Siswa Pre Test	235
Lampiran 57. Foto Kegiatan Selama Pembelajaran	236

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi menuntut pengembangan kemampuan siswa SD dalam bidang akademis, terutama pada lima bidang studi yaitu PKn, Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, dan IPS. Selain itu kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi juga sangat diperlukan untuk melanjutkan belajar ke sekolah yang lebih tinggi maupun untuk mengembangkan bakat, minat, kreativitas, dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Mata pelajaran IPA dapat melatih keterampilan anak untuk berfikir secara kreatif dan inovatif. Dapat dikatakan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan latihan awal bagi siswa untuk berfikir dalam mengembangkan daya cipta dan minat siswa secara dini kepada alam sekitarnya.

Pengembangan daya cipta dan minat siswa secara dini terhadap alam sekitarnya dapat menunjang kemajuan perkembangan teknologi. Keberhasilan pengajaran IPA ditentukan oleh berbagai hal antara lain, kemampuan guru dalam mengelola proses belajar dan mengajar sehingga keterlibatan siswa dapat optimal, kemampuan siswa dan kemampuan guru itu sendiri di dalam melaksanakan proses belajar-mengajar yang bermakna sesuai dengan tujuan pengajaran IPA yang terdapat dalam kurikulum. Siswa sebagai objek pengajaran, memiliki kemampuan yang berbeda-beda, ada yang cerdas karena kemampuan berpikirnya tinggi, ada pula yang kurang karena kemampuan berpikirnya rendah. Guru harus pandai-pandai dalam menyampaikan materi kepada mereka, karena keragaman kemampuan yang mereka miliki. Tugas guru adalah mengelola proses belajar mengajar, sehingga terjadi interaksi aktif antara guru dengan siswa, dan juga antara siswa dengan siswa. Interaksi tersebut sudah pasti akan mengoptimalkan pencapaian tujuan yang telah dirumuskan.

Selama ini, kegiatan belajar mengajar di SD Negeri 01 Alastuwo lebih banyak menghasilkan produk sehingga kurang mengajarkan proses. Hal ini mungkin disebabkan karena guru kurang memahami atau kurang persiapan dalam

commit to user

mengajarkan proses pada siswanya. Salah satu kendala atau masalah pada kurikulum IPA adalah kesenjangan antara dokumen kurikulum tertulis dengan penerapan kurikulum di sekolah. Hal ini disebabkan karena akibat terjadinya distorsi ketika sosialisasi kurikulum. Hal ini tampak pada pemahaman tujuan pembelajaran yang mana mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor belum seluruhnya diwujudkan oleh guru.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas mengenai pengalaman mengajar tahun-tahun sebelumnya dan observasi dengan guru kelas saat mengajar mata pelajaran IPA siswa kelas V SD Negeri 01 Alastuwo, terdapat beberapa fakta pembelajaran yang terjadi pada siswa kelas V SD Negeri 01 Alastuwo. Fakta-fakta tersebut antara lain adalah siswa memiliki kecenderungan diam dan pasif yang terjadi pada saat pelajaran di kelas atau hanya beberapa siswa yang terlihat aktif, siswa merasa malu dan tidak percaya diri untuk mengemukakan pendapat atau pun saat menyampaikan jawaban dari suatu pertanyaan, kurangnya keseriusan dan keaktifan siswa saat praktikum atau siswa cenderung main-main, dan juga siswa kesulitan dalam memahami konsep-konsep dalam pembelajaran IPA serta kaitannya dengan permasalahan dalam penerapan konsep di kehidupan mereka sehari-harinya. Itu menunjukkan bahwa kreativitas yang dimiliki siswa masih rendah atau kurang.

Kurangnya kreativitas yang dimiliki siswa itu disebabkan antara lain karena tidak ada dorongan dari guru pada siswa, kurangnya kelancaran dan keberanian dalam mengemukakan pendapat pada diri siswa, kurangnya kepercayaan diri yang dimiliki siswa, guru kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berekspresi, adanya pemaksaan dan penekanan yang diberikan kepada siswa dalam penyelesaian tugas. Dari alasan-alasan tersebut perlu adanya upaya untuk meningkatkan kreativitas pada siswa. Kreativitas yang dimiliki siswa perlu ditingkatkan karena kreativitas dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, selain itu siswa dapat berpikir kreatif dalam segala hal khususnya dalam proses pembelajaran, melatih siswa untuk belajar mandiri dan berindak penuh rasa percaya diri, serta siswa dapat bereksperimen dan bereksplorasi dalam kegiatan pembelajaran.

Fakta lain yang ditemukan adalah dalam pembelajaran IPA pada kelas V SD Negeri 01 Alastuwo menunjukkan bahwa guru cenderung menggunakan metode konvensional yang terfokus pada ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas. Penggunaan media untuk menunjang keberhasilan proses belajar mengajar juga kurang. Hal lain yang tampak adalah guru hanya menunjukkan contoh media kepada siswa tapi tidak melibatkan siswa dalam menyediakan dan menggunakan media tersebut (siswa tidak disuruh untuk membawa media). Siswa hanya terfokus pada media yang dimiliki guru sehingga pada saat pelajaran siswa harus bergantian menggunakan media itu dengan siswa yang lain. Selain itu metode dan pendekatan yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar adalah siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja dengan sedikit melibatkan siswa dalam penggunaan media, siswa menjawab pertanyaan dari guru dengan jawaban yang sekiranya menurut siswa benar, sedikitnya praktikum yang dilakukan guru sehingga terbatasnya pengetahuan siswa tentang pembelajaran IPA. Disini aktivitas yang dilakukan siswa hanya mendengarkan dan mencatat apa yang dijelaskan guru sehingga proses pembelajaran cenderung membosankan dan kurang menarik minat belajar siswa sehingga akan berakibat pada hasil belajar siswa yang kurang.

Pembelajaran IPA semacam ini dapat diperbaiki dengan metode yang lebih baik, salah satunya adalah dengan metode discovery-inkuiry terbimbing. Metode discovery-inkuiry terbimbing adalah suatu metode yang pada dasarnya dua metode pembelajaran yang saling berkaitan satu dengan yang lain. Inkuiry artinya penyelidikan, sedangkan discovery adalah penemuan. Melalui penyelidikan siswa akhirnya dapat menemukan berbagai hal. Guru memiliki peran membimbing siswa melakukan kegiatan dengan memberi pertanyaan awal dan mengarahkan pada suatu diskusi. Selain itu guru mempunyai peran aktif dalam menentukan permasalahan dan tahap-tahap pemecahannya. Metode ini digunakan bagi siswa yang kurang berpengalaman belajar sehingga siswa lebih berorientasi pada bimbingan dan petunjuk guru hingga siswa dapat memahami konsep-konsep pelajaran.

Penggunaan metode yang tepat tentunya hasil yang diharapkan juga akan baik, keaktifan belajar siswa juga akan meningkat begitu juga dengan kreativitas yang dimiliki siswa. Ketika penggunaan metode yang terfokus pada ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas tingkat kreativitas yang dimiliki siswa sangat rendah. Dari 23 siswa SD Negeri 01 Alastuwo yang ada, baru sebagian kecil yang menunjukkan kreativitas selama mengikuti pembelajaran, yaitu sekitar 9 anak. Walaupun siswa sudah banyak mendapatkan nilai diatas KKM yaitu 65 pada saat mengikuti ulangan harian. Namun, untuk tingkat kreativitas yang mereka miliki masih dibilang rendah. Di dalam kelompok, 9 anak tadi selalu menjadi bahan penggerak jika dibandingkan dengan yang lainnya. Hal ini bisa dikatakan kreativitas yang dimiliki siswa baru mencapai angka kira-kira 39,14 %.

Berdasarkan hal tersebut diatas penggunaan metode discovery-inquiry terbimbing diyakini dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam mata pelajaran IPA karena inti dari suatu pendidikan yang mengembangkan seluruh kepribadian adalah kreativitas. Selain itu keberhasilan belajar yang dicapai oleh siswa merupakan suatu yang didambakan, diharapkan baik oleh siswa itu sendiri maupun oleh orang tua, guru dan masyarakat. Untuk dapat mewujudkan kreativitas pada siswa, guru dituntut mengajak anak didiknya memanfaatkan alam sekitar sebagai sumber belajar. Alam sekitar merupakan sumber belajar yang paling nyata dan tidak akan pernah habis digunakan sehingga dalam belajar siswa dapat menemukan masalah sendiri dan menyesuakannya dengan cara melihat, meraba, mengecap, berbuat, mencoba, berfikir dan sebagainya. Pelajaran tidak hanya bersifat intelektual melainkan juga bersifat emosional. Keberhasilan belajar yang dicapai oleh siswa merupakan suatu yang didambakan, diharapkan baik oleh siswa itu sendiri maupun oleh orang tua, guru dan masyarakat. Karena pada hakikatnya, kegiatan belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh seseorang agar memiliki kompetensi berupa keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan. Hal ini mengandung pengertian bahwa kegiatan mengajar yang dilakukan guru menghadirkan proses belajar pada siswa yang berwujud perubahan tingkah laku, perubahan keterampilan, kebiasaan, sikap, pengetahuan, pemahaman dan apresiasi.

Berdasarkan uraian diatas, metode *discovery-inquiry* terbimbing dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPA memiliki beberapa kelebihan. Kelebihan itu adalah siswa aktif dalam kegiatan belajar mengajar, menimbulkan rasa puas bagi siswa, siswa akan dapat mentransfer pengetahuannya dalam berbagai konteks, dan juga dapat melatih siswa belajar mandiri. Untuk membuktikannya perlu dilakukan penelitian yang relevan tentang kreativitas dalam pembelajaran IPA. Oleh karena itu, penelitian ini diberi judul “Penggunaan Metode *Discovery Inquiry* Terbimbing untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V dalam Pembelajaran IPA SD Negeri 01 Alastuwo Kecamatan Kebakkramat Kabupaten Karanganyar Tahun Ajaran 2011/2012”.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut : Apakah penggunaan metode *discovery-inquiry* terbimbing dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas V dalam pembelajaran IPA SD Negeri 01 Alastuwo Kecamatan Kebakkramat Kabupaten Karanganyar Tahun Ajaran 2011-2012?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan di atas, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah : Meningkatkan Kreativitas Siswa kelas V dalam Pembelajaran IPA melalui penggunaan metode *discovery-inquiry* terbimbing SD Negeri 01 Alastuwo Kecamatan Kebakkramat Kabupaten Karanganyar Tahun Ajaran 2011-2012.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Sebagai bahan kajian peningkatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam siswa Sekolah Dasar.

b. Sebagai bahan kajian untuk memperkaya khasanah ilmu pengetahuan khususnya mengenai pentingnya metode pembelajaran yang inovatif guna meningkatkan kreativitas siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Meningkatnya kreativitas siswa khususnya dalam pembelajaran IPA.
- 2) Dengan meningkatnya kreativitas siswa, hasil belajar siswa juga akan meningkat.

b. Bagi Guru

- 1) Meningkatkan ketrampilan dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode dan model pembelajaran inovatif guna meningkatkan motivasi serta kreativitas siswa.
- 2) Guru bisa menerapkan pembaharuan mengenai metode pembelajaran yang menyenangkan demi tercapainya tujuan pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

- 1) Meningkatkan kualitas sistem pembelajaran di sekolah khususnya di SD Negeri 01 Alastuwo Kecamatan Kebakkramat Kabupaten Karanganyar.
- 2) Tumbuhnya iklim pembelajaran yang kondusif di sekolah.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas merupakan unsur kebutuhan kekuatan sumber daya manusia yang andal untuk menggerakkan kemajuan manusia dalam penelusuran, pengembangan, dan penemuan-penemuan baru dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, serta dalam semua bidang usaha manusia. Selanjutnya, kreativitas penting untuk dikembangkan. Hal ini dikarenakan setiap upaya manusia untuk mengembangkan diri dan memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam upaya mencapai kemajuan memerlukan kreativitas. Jika anggota masyarakat tidak dapat menemukan jawaban untuk mengatasi permasalahannya, maka ia akan mengalami penderitaan, seperti keterbelakangan, kemiskinan, dan kebodohan. Kreativitas adalah suatu kondisi, sikap, atau keadaan yang sangat khusus sifatnya dan hampir tidak mungkin dirumuskan secara tuntas. Oleh karena itu, mendefinisikan kreativitas tidaklah semudah menggunakan kata tersebut.

Kreativitas dapat didefinisikan dalam beragam pernyataan, tergantung siapa dan bagaimana menyorotinya. Keanekaragaman ini disebabkan oleh dua alasan. Pertama, sebagai suatu “konstruk hipotesis”, kreativitas merupakan ranah psikologis yang kompleks dan multidimensional yang mengundang berbagai tafsiran yang beragam. Kedua, beragam kreativitas memberikan tekanan yang berbeda-beda, tergantung dasar teori yang menjadi acuan pembuat definisi. Hal ini membuat tidak ada suatu definisi ataupun teori yang dapat mewakili dalam menjelaskan secara menyeluruh fenomena yang begitu kompleks dan multidimensi.

Nur Ghufron (2010: 102), kreativitas adalah prestasi yang istimewa dalam menciptakan sesuatu yang baru berdasarkan bahan, informasi, data atau elemen-elemen yang sudah ada sebelumnya menjadi hal-hal yang bermakna dan bermanfaat, menemukan cara-cara pemecahan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh kebanyakan orang, ide-ide baru dan melihat adanya berbagai kemungkinan.

Clark Moustakis dalam Utami Munandar (2009: 18) menyatakan kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain.

Paul R. Burder (1999: 260) mendefinisikan pengertian kreativitas sebagai berikut :

Creativity is defined by Torrance (1962) as the process of creating ideas or hypotheses concerning these ideas, testing the hypotheses, modifying and retesting the hypotheses, and communicating the result. Highly creative individuals sometimes demonstrate characteristics that are not always liked by other, such as independence of thought and judgment, courage of convictions, skepticism toward the voice of authority, and displays of nonconformity.

Secara garis besar pernyataan itu dapat disimpulkan:

Kreativitas adalah proses penciptaan ide atau hipotesis, pengujian hipotesis, memodifikasi dan mengkomunikasikan hasilnya. Individu kreatif menunjukkan karakteristik berbeda dari yang lain.

Munandar dalam Trianto (2007: 136) merumuskan kreativitas sebagai kemampuan berdasarkan data atau informasi yang tersedia, menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah dimana penekanannya pada kuantitas, ketepatangunaan, dan beragam jawaban. Makin banyak kemungkinan jawaban yang dapat diberikan terhadap suatu masalah makin kreativitas seseorang. Tentu saja jawaban harus sesuai dengan masalahnya.

Reni Akbar Hawadi (2001: 11), kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan suatu yang baru sama sekali atau kombinasi yang relatif berbeda dengan yang sudah ada atau yang sudah lazim.

Pengertian kreativitas adalah :

Creativity refers to the phenomenon whereby a person creates something new (a product, solution, artwork, literary work, joke, etc.) that has some kind of value. What counts as "new" may be in reference to the individual creator, or to the society or domain within which the novelty occurs. What counts as "valuable" is similarly defined in a variety of ways.

Maksud dari pernyataan di atas adalah, Kreativitas mengacu pada fenomena dimana seseorang menciptakan sesuatu yang baru (produk, solusi, karya seni, karya sastra, lelucon, dll) yang memiliki beberapa jenis nilai. Apa yang dianggap sebagai "baru" mungkin mengacu pada pencipta individu, atau masyarakat atau domain di mana baru terjadi. Apa yang dianggap sebagai "berharga" juga sama didefinisikan dalam berbagai cara.

Dari berbagai macam pengertian tentang kreativitas tersebut dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk ciri-ciri aptitude maupun non aptitude, baik dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada, yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

b. Aspek-Aspek Kreativitas

Suharman dalam Nur Ghufron (2010: 104) mengatakan bahwa terdapat aspek-aspek pokok dalam kreativitas yang dapat dijelaskan sebagai berikut :

1) Aktivitas berpikir

Kreativitas selalu melibatkan proses berpikir di dalam diri seseorang. Aktivitas ini merupakan suatu proses mental yang tidak tampak oleh orang lain dan hanya dirasakan oleh orang yang bersangkutan. Aktivitas ini bersifat kompleks karena melibatkan sejumlah kemampuan kognitif seperti persepsi, atensi, ingatan, imajiner, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah.

2) Menemukan atau menciptakan sesuatu yang baru

Menemukan atau menciptakan sesuatu yang mencakup kemampuan menghubungkan dua gagasan atau lebih yang semula tampak

commit to user

tidak berhubungan. Kemampuan mengubah pandangan yang ada dan menggantikannya dengan cara pandang lain yang baru dan kemampuan menciptakan suatu kombinasi baru berdasarkan konsep-konsep yang telah ada di dalam pikiran. Aktivitas menemukan sesuatu berarti melibatkan proses imajinasi, yaitu kemampuan memanipulasi sejumlah objek atau situasi di dalam pikiran sebelum sesuatu yang baru diharapkan muncul.

3) Sifat baru atau orisinal

Umumnya kreativitas dapat dilihat dari adanya suatu produk baru. Produk ini biasanya akan dianggap sebagai karya kreatif bila belum pernah diciptakan sebelumnya, bersifat luar biasa, dan dapat dinikmati oleh masyarakat. Sifat baru yang terkandung dalam kreativitas memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- a) Produk yang bersifat baru dan belum pernah ada sebelumnya.
- b) Produk yang memiliki sifat baru sebagai hasil kombinasi beberapa produk yang sudah ada sebelumnya.
- c) Produk yang memiliki sifat baru sebagai hasil pembaruan (inovasi) dan pengembangan dari hasil yang sudah ada.

4) Produk yang berguna atau bernilai

Suatu karya yang dihasilkan dari proses kreatif harus memiliki kegunaan tertentu, seperti lebih enak, lebih mudah dipakai, mempermudah, memperlancar, mendorong, mendidik, memecahkan masalah, mengurangi hambatan, dan mendatangkan hasil lebih baik atau lebih banyak.

Mencermati uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa aspek-aspek pokok kreativitas adalah, a) aktivitas berpikir, yaitu proses mental yang hanya dapat dirasakan oleh individu yang bersangkutan ; b) menemukan atau menciptakan, yaitu aktivitas yang bertujuan menemukan sesuatu atau menciptakan hal-hal baru ; c) baru atau orisinal, yaitu suatu karya yang dihasilkan dari kreativitas harus mengandung komponen yang baru dalam satu atau beberapa hal ; d) berguna atau bernilai, yaitu karya yang dihasilkan dari kreativitas harus memiliki kegunaan atau manfaat tertentu.

c. Ciri-Ciri Afektif Kreativitas

Munandar dalam Nur Ghufron (2010: 115) menjelaskan dengan rinci mengenai ciri-ciri afektif dari kreativitas, yaitu :

1) Rasa Ingin Tahu

Rasa ingin tahu merupakan suatu sikap mental yang membuat seseorang selalu terdorong untuk mengetahui lebih banyak, selalu mengajukan banyak pertanyaan, selalu memperhatikan orang, objek, dan situasi serta peka dalam pengamatan, juga ingin mengetahui atau meneliti tentang segala sesuatu. Ciri-ciri ini dimanifestikan dalam perilaku siswa berupa a) mempertanyakan segala sesuatu; b) senang menjajaki buku-buku, peta-peta, gambar-gambar, dan sebagainya untuk mencari gagasan-gagasan baru; c) tidak membutuhkan dorongan untuk menjajaki atau mencoba sesuatu yang belum dikenal; d) menggunakan semua panca indra untuk mengenal; e) tidak takut menjajaki bidang-bidang baru; f) ingin mengamati perubahan-perubahan dari hal-hal atau kejadian; g) ingin bereksperimen dengan benda-benda mekanik.

2) Bersifat Imajinatif

Bersifat imajinatif merupakan kemampuan untuk membayangkan atau mengkhayalkan yang belum pernah terjadi. Meskipun demikian, tetap mengetahui perbedaan antara khayalan dan kenyataan. Ciri-ciri ini dapat dilihat pada perilaku siswa berupa a) memikirkan atau membayangkan hal-hal yang belum pernah terjadi; b) memikirkan bagaimana jika melakukan sesuatu yang belum pernah dilakukan oleh orang lain; c) meramalkan apa yang akan dikatakan dan dilakukan orang lain; d) mempunyai firasat tentang sesuatu yang belum terjadi; e) melihat hal-hal dalam suatu gambar yang tidak pernah dilihat orang lain; f) membuat cerita tentang tempat-tempat yang belum pernah dikunjungi atau kejadian yang belum pernah dialami.

3) Merasa Tertantang oleh Kemajemukan

Merasa tertantang oleh kemajemukan merupakan sikap mental yang mendorong untuk mengatasi masalah yang sulit, merasa tertantang oleh situasi-situasi yang rumit, dan lebih tertarik pada tugas-tugas yang sulit. Ciri ini dapat dilihat pada siswa berupa perilaku a) menggunakan gagasan atau masalah-masalah yang sulit; b) merasa tertantang oleh situasi yang tidak dapat diramalkan keadaannya; c) melibatkan diri dalam tugas-tugas majemuk; d) mencari penyelesaian tanpa bantuan orang lain; e) tidak cenderung mencari jalan yang paling mudah bagi suatu masalah; f) berusaha terus-menerus agar berhasil; g) mencari jawaban-jawaban yang lebih sulit daripada menerima yang mudah dan senang menjajaki jalan yang lebih rumit.

4) Berani Mengambil Resiko

Berani mengambil resiko merupakan sikap mental yang mendorong seseorang untuk berani memberikan jawaban, meskipun belum tentu benar. Individu yang berani mengambil resiko tidak takut gagal atau mendapat kritik dan tidak menjadi ragu-ragu menghadapi ketidakjelasan atau keadaan yang kurang bermutu. Ciri ini dapat dilihat dari perilaku siswa berupa a) berani mempertahankan gagasan atau pendapat; b) bersedia mengakui kesalahan; c) berani menerima tugas yang sulit, meskipun ada kemungkinan gagal; d) berani mengemukakan pertanyaan atau mengajukan masalah yang tidak dikemukakan orang lain; e) tidak mudah dipengaruhi orang lain; f) melakukan hal-hal yang diyakini, meskipun tidak disetujui sebagian orang.

5) Sifat Menghargai

Sifat menghargai merupakan sikap mental yang dapat menghargai bimbingan dan pengarahan serta menghargai kemampuan dan bakat-bakat sendiri yang sedang berkembang. Ciri ini dapat dilihat dari perilaku siswa berupa a) menghargai hak-hak sendiri dan orang lain; b) menghargai diri sendiri dan prestasi sendiri; c) menghargai orang lain; d) menghargai sekolah, keluarga, dan teman-teman; e) menghargai

commit to user

kebebasan, tetapi tahu bahwa kebebasan menuntut tanggung jawab; f) tahu apa yang betul-betul penting dalam hidup; g) menghargai kesempatan-kesempatan yang diberikan dan senang menerima penghargaan.

Kesimpulan dari uraian di atas adalah bahwa terdapat sifat-sifat atau ciri-ciri kepribadian yang berhubungan erat dengan kreativitas, yaitu sifat imajinatif, rasa ingin tahu yang kuat, ingin mendapat pengalaman-pengalaman baru, penuh semangat dan energik, percaya diri, berani mengambil resiko, berani dalam pendapat dan keyakinan, serta ciri kepribadian lainnya. Ciri-ciri kepribadian tersebut perlu ikut dikembangkan dalam diri seseorang dalam usaha meningkatkan kreativitasnya.

d. Ciri-Ciri Pribadi Kreatif

Kreativitas seseorang tidak hanya tergantung pada aspek-aspek atau ciri-ciri kognitif saja, tetapi juga ditentukan oleh faktor lain, yaitu karakteristik kepribadian atau ciri-ciri kepribadian tertentu (ciri-ciri non kognitif). Amalie dalam Nur Ghufron (2010: 118), dalam mengembangkan kreativitas sejumlah ciri-ciri kepribadian tertentu perlu ikut dikembangkan karena kreativitas itu sendiri terdiri atas kemampuan berpikir (*aptitude trait*) yang kemudian berinteraksi dengan sifat-sifat kepribadian tertentu (*nonaptitude trait*) dalam suatu lingkungan.

Penelitian yang dilakukan Munandar pada tahun 1997 terhadap sejumlah psikolog untuk mengetahui ciri-ciri pribadi yang kreatif menghasilkan sepuluh ciri pribadi yang kreatif. Ciri-ciri tersebut adalah imajinatif, mempunyai inisiatif, mempunyai minat luas, bebas dalam berpikir, rasa ingin tahu yang kuat, ingin mendapat pengalaman-pengalaman baru, penuh semangat dan energik, percaya diri, berani mengambil resiko (tidak takut membuat kesalahan), berani dalam berpendapat, dan berkeyakinan (tidak ragu-ragu dalam menyatakan pendapat, meskipun mendapatkan kritik dan berani mempertahankan pendapat yang diyakini).

Utami Munandar (2009: 35) biasanya anak yang kreatif selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas, mempunyai kegemaran dan menyukai aktivitas yang kreatif. Anak dan remaja kreatif biasanya cukup mandiri dan memiliki rasa percaya diri. Mereka lebih berani mengambil resiko (tetapi dengan perhitungan) dari pada anak-anak pada umumnya, artinya dalam melakukan sesuatu yang bagi mereka amat berarti, penting dan disukai, mereka tidak terlalu menghiraukan kritik dan ejekan orang lain. Merekaapun tidak takut untuk berbuat kesalahan dan mengemukakan pendapat mereka walaupun mungkin tidak disetujui orang lain. Orang yang inovatif berani untuk berbeda, menonjol, membuat kejutan, atau penyimpangan dari tradisi. Rasa percaya diri, keuletan dan ketekunan membuat mereka tidak cepat putus asa mencapai tujuannya.

Treffinger menyatakan bahwa pribadi yang kreatif biasanya lebih terorganisir dalam tindakan, dan rencana inovatif serta produk orisinalnya telah dipikirkan matang-matang terlebih dahulu, dengan mempertimbangkan masalah yang mungkin timbul dan implikasinya.

Tingkat energi, spontanitas, dan kepetualangan yang luar biasa sering tampak pada orang kreatif. Juga, keinginan yang besar untuk mencoba aktivitas yang baru dan mengasyikkan, misalnya untuk dihipnotis, terjun payung atau menjajaki kota atau tempat baru.

Pribadi kreatif biasanya mempunyai rasa humor yang tinggi, dapat melihat suatu masalah dari berbagai sudut tinjau, dan memiliki kemampuan untuk bermain dengan ide, konsep atau kemungkinan-kemungkinan yang dikhayalkan, yang kemudian terwujud menjadi karya seni, sastra atau penemuan-penemuan baru.

Pada orang berbakat tampak pula ciri-ciri idealisme, kecenderungan untuk melakukan refleksi, merenungkan peran dan tujuan hidup, serta makna atau arti keberadaan mereka. Di samping itu, anak berbakat lebih sering menunjukkan perhatian untuk masalah orang dewasa, seperti politik, ekonomi, polusi, kriminalitas, dan masalah lain yang dapat mereka amati di dalam masyarakat.

Ciri kreatif lainnya adalah kecenderungan untuk lebih tertarik pada hal-hal yang rumit dan misterius. Yang menarik adalah kecenderungan pribadi kreatif untuk percaya pada hal-hal yang bersifat paranormal. Mereka lebih sering memiliki pengalaman indra keenam atau kejadian mistik.

Sejauh ini, tampaknya seolah-olah pribadi yang kreatif itu ideal dalam arti hanya menunjukkan ciri-ciri positif. Namun, ada juga karakteristik dari siswa kreatif yang mandiri, percaya diri, ingin tahu, penuh semangat, cerdas dan tidak penurut, yang dapat membuat orangtua dan guru menjadi pusing. Anak kreatif bisa kurang sopan, acuh tak acuh terhadap aturan, keras kepala, emosional, menarik diri, dan menolak dominasi atau otoritas guru. Ciri-ciri tersebut membutuhkan pengertian dan kesabaran, dan dalam beberapa kasus membutuhkan konseling, koreksi, dan pengarahan.

Kesimpulan yang dapat diambil mengenai ciri-ciri kepribadian kreatif antara lain penuh imajinatif, mempunyai inisiatif dan minat yang luas terhadap sesuatu, rasa ingin tahunya besar, penuh semangat dan energik, percaya diri dan berani mengambil resiko, memiliki kegemaran dan menyukai aktivitas yang kreatif, dan juga pribadi kreatif mempunyai rasa humor tinggi.

e. **Faktor- Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas**

Ambalie dalam Nur Ghufon (2010: 123) mengemukakan beberapa faktor penting yang mempengaruhi kreativitas, di antaranya :

- 1) Kemampuan Kognitif, yang meliputi pendidikan formal dan informal.
- 2) Disiplin yang akan mempengaruhi individu dalam menghadapi masalah dan menemukan ide-ide kreatif untuk memecahkan masalah.
- 3) Motivasi Intrinsik, yang dapat membangkitkan semangat individu untuk belajar sebanyak mungkin guna menambah pengetahuan dan keterampilan yang relevan dengan permasalahan yang sedang dihadapi.

- 4) Lingkungan Sosial, yaitu tidak adanya tekanan-tekanan dari lingkungan sosial seperti pengawasan, penilaian maupun pembatasan-pembatasan dari pihak luar.

Kreativitas sebagai gerakan humanistik, yaitu kecenderungan manusia untuk mengaktualisasikan diri dan potensi. Oleh karena itu, faktor atau kondisi yang memungkinkan bagi seseorang untuk mengaktualisasikan diri merupakan faktor yang menentukan kreativitas seseorang. Berikut ini kondisi-kondisi yang dapat mempengaruhi kreativitas seseorang :

- a) Keterbukaan terhadap pengalaman
Yaitu keterbukaan yang penuh terhadap rangsangan dari luar maupun dari dalam (firasat dan alam prasadar).
- b) Pusat penilaian internal
Dasar penilaian dan hasil-hasil ciptaannya terutama ditentukan oleh dirinya sendiri. Dasar penilaian dari hasil-hasil ciptaannya terutama ditentukan oleh dirinya sendiri, walaupun tidak menutup kemungkinan akan mendapat kritik dari orang lain.
- c) Kemampuan bermain dengan elemen atau konsep
Kemampuan bermain dengan elemen-elemen atau konsep-konsep, yaitu kemampuan bermain secara spontan dengan ide, warna, bentuk, bangunan elemen, dan kemampuan untuk membentuk kombinasi-kombinasi baru dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya.
- d) Adanya penerimaan terhadap individu secara wajar
Adanya penerimaan terhadap individu secara wajar artinya individu dihargai keberadaannya dan keterbukaan dirinya. Oleh sebab itu, ia dapat menemukan apa makna dirinya dan dapat mencoba mengaktualisasikan dirinya sesuai dengan potensi dan kreasinya.
- e) Adanya suasana bebas dari penilaian pihak luar
Setiap individu agar dapat menemukan dirinya sendiri diperlukan suasana bebas dari penilaian dan tidak diukur dengan beberapa standar dari luar. Penilaian dapat merupakan ancaman dan menghasilkan suatu pertahanan yang menyebabkan beberapa hasil dari pengalaman ditolak untuk disadari. Jika penilaian dari luar ini ditiadakan, maka individu akan lebih terbuka terhadap lingkungannya. Hasilnya, individu dapat mengaktualisasikan diri dengan daya kreasinya.
- f) Adanya sikap empati
Sikap empati memungkinkan seseorang dapat memungkinkan seseorang dapat menyatakan dirinya sesuai dengan motivasi dan kemampuan yang ada dalam dirinya sehingga

memungkinkan munculnya ekspresi yang bervariasi dan penuh kreasi.

g) Adanya kebebasan psikologi

Kondisi ini memungkinkan individu secara bebas mengekspresikan pikiran dan perasaannya, juga bebas menjadi apa saja sesuai dengan keadaan batinnya sendiri. Kebebasan psikologis yang dimaksud adalah kebebasan untuk mengungkapkan pikiran dan perasaan individu dalam batas-batas yang dimungkinkan dalam kehidupan masyarakat dan tetap bertanggung jawab terhadap diri sendiri maupun terhadap lingkungannya.

Kuwato dalam Nur Ghufron (2010: 126) menguraikan tiga faktor yang mempengaruhi kreativitas :

- (1) Faktor intelegensi
- (2) Faktor kepribadian
- (3) Faktor lingkungan

Berdasarkan sekian banyak faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas, dapat dikatakan bahwa secara garis besar kreativitas dipengaruhi oleh faktor kemampuan kognitif, afektif, faktor kepribadian atau ciri-ciri kepribadian tertentu, dan faktor lingkungan.

f. Strategi 4P dalam Pengembangan Kreativitas

Setiap orang pada dasarnya memiliki bakat kreatif dan kemampuan untuk mengungkapkan dirinya secara kreatif, meskipun masing-masing dalam bidang dan dalam kadar yang berbeda-beda. Yang terutama penting bagi dunia pendidikan ialah bahwa bakat tersebut dapat dan perlu dikembangkan dan ditingkatkan.

Utami Munandar (2009: 45), sehubungan dengan pengembangan kreativitas, kita perlu meninjau empat aspek dari kreativitas, yaitu pribadi, pendorong, press, proses atau, dan produk (4P dari kreativitas).

1) Pribadi

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 yang inovatif. Oleh karena itu, pendidik hendaknya

commit to user

dapat menghargai keunikan pribadi dan bakat-bakat siswanya. Guru hendaknya membantu siswa menemukan bakat-bakatnya dan menghargainya.

2) Pendorong (press)

Bakat kreatif siswa akan terwujud jika ada dorongan dan dukungan dari lingkungannya, atau pun jika ada dorongan kuat dalam dirinya sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu.

Bakat kreatif dapat berkembang dalam lingkungan yang mendukung, tetapi dapat pula terhambat dalam lingkungan yang tidak menunjang. Di dalam keluarga, di sekolah, di dalam lingkungan pekerjaan maupun di dalam masyarakat harus ada penghargaan dan dukungan terhadap sikap dan perilaku kreatif individu atau kelompok individu.

3) Proses

Anak perlu diberi kesempatan untuk bersibuk diri secara kreatif untuk mengembangkan kreativitas. Pendidik hendaknya dapat merangsang anak untuk melibatkan dirinya dalam kegiatan kreatif, dengan membantu mengusahakan sarana prasarana yang diperlukan. Dalam hal ini yang penting ialah memberi kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif, tentu saja dengan persyaratan tidak merugikan orang lain atau lingkungan.

4) Produk

Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna ialah kondisi pribadi dan kondisi lingkungan, yaitu sejauh mana keduanya mendorong (“press”) seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses (kesibukan, kegiatan) kreatif.

Bakat dan ciri-ciri pribadi kreatif, dan dengan dorongan (internal maupun eksternal) untuk bersibuk diri secara kreatif yang telah dimiliki, maka produk-produk kreatif yang bermakna dengan sendirinya akan timbul. Hendaknya pendidik menghargai produk

keaktivitas anak dan mengkomunikasikannya kepada yang lain. Ini akan lebih menggugah minat anak untuk berkreasi.

g. Jenis Alat untuk Mengukur Potensi Kreatif

Utami Munandar (2009: 58), potensi kreatif dapat diukur melalui beberapa pendekatan, yaitu pengukuran langsung, pengukuran tidak langsung, dengan mengukur unsur-unsur yang menandai ciri-ciri tersebut, beberapa jenis ukuran non-test, dan dengan menilai produk kreatif nyata.

- 1) Tes yang mengukur kreativitas secara langsung, diantaranya tes dari Torrance untuk mengukur pemikiran kreatif yang mempunyai bentuk verbal dan bentuk figural. Tahun 1977 diperkenalkan tes kreativitas pertama yang khusus dikonstruksi untuk Indonesia, yaitu tes kreativitas verbal oleh Utami Munandar.
- 2) Tes yang mengukur unsur-unsur kreativitas. Masing-masing unsur dikonstruksi tes tersendiri, misalnya untuk orisinalitas. Beberapa tes untuk mengukur orisinalitas adalah tes menulis cerita, tes penggunaan batu bata yang meminta subyek untuk memikirkan berbagai macam penggunaan yang tidak lazim untuk batu bata.
- 3) Tes yang mengukur ciri kepribadian kreatif. Beberapa tes mengukur ciri-ciri khusus, diantaranya adalah :
 - a) Tes mengajukan pertanyaan, untuk berpikir kreatif dan dimaksudkan untuk mengukur kelenturan berpikir.
 - b) Tes *Risk Talking*, digunakan untuk menunjukkan dampak dari pengambilan resiko terhadap kreativitas.
 - c) Tes *Figure Preference*, menunjukkan preferensi untuk ketidakteraturan, sebagai salah satu ciri kepribadian kreatif.
 - d) Tes *Sex Role Identity*, untuk mengukur sejauh mana seseorang mengidentifikasi diri dengan peran jenis kelaminnya.
- 4) Pengukuran potensi kreatif secara non-test, dengan menggunakan daftar periksa, kuesioner dan daftar pengalaman.

- 5) Pengalaman langsung terhadap kinerja kreatif yaitu dengan mengamati bagaimana orang bertindak dalam situasi tertentu.

h. Alat Ukur Kreativitas di Indonesia

Tes untuk mengukur kreativitas, sebagaimana telah dikemukakan meliputi aptitude traits atau ciri kognitif dari kreativitas dan non-aptitude traits atau ciri afektif dari kreativitas. Tes kreativitas pertama yang dikonstruksi di Indonesia pada tahun 1977, ialah tes kreativitas verbal yaitu mengukur kemampuan berpikir divergen dan skala sikap kreatif. (Utami Munandar, 2009: 68)

1) Tes Kreativitas Verbal

Konstruksi tes kreativitas verbal berlandaskan model struktur intelek dari Guilford sebagai kerangka teoritis. Tes ini terdiri dari enam subtes yang semuanya mengatur dimensi operasi berpikir divergen, dengan dimensi kontan verbal, tetapi masing-masing berbeda dalam dimensi produk. Keenam subtes dari tes kreativitas verbal ialah :

- a) Permulaan kata, tes ini mengukur kelancaran dengan kata, yaitu kemampuan untuk menemukan kata yang memenuhi persyaratan struktural tertentu.
- b) Menyusun kata, tes ini juga mengukur kelancaran kata, tapi tes ini menuntut kemampuan dalam reorganisasi persepsi.
- c) Membentuk kalimat tiga kata, menyusun kalimat yang terdiri dari tiga kata, huruf pertama untuk setiap kata diberikan sebagai rangsangan, akan tetapi urutan dalam penggunaan ketiga huruf tersebut boleh berbeda.
- d) Sifat-sifat yang sama, tes ini merupakan ukuran dari kelancaran dalam memberikan gagasan, yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan yang memenuhi persyaratan tertentu dalam waktu yang terbatas.
- e) Macam-macam penggunaan, tes ini merupakan ukuran dari kelenturan dalam berpikir, karena dalam tes ini subyek harus dapat melepaskan diri dari kebiasaan melihat benda sebagai alat untuk

commit to user

melakukan hal tertentu saja. Kecuali mengukur kelenturan dalam berpikir, tes ini juga mengukur orisinalitas dalam berpikir, orisinalitas ditentukan secara statistis, dengan melihat kelangkaan jawaban yang diberikan.

f) Apa akibatnya, pada subtes ini harus memikirkan segala sesuatu yang mungkin terjadi dari suatu kejadian hipotesis yang telah ditentukan sebagai rangsangan. Tes ini merupakan ukuran dari kelancaran dalam memberikan gagasan digabung dengan elaborasi, diartikan sebagai kemampuan untuk dapat mengembangkan suatu gagasan, merincinya, dengan mempertimbangkan macam-macam implikasi.

2) Tes Kreativitas Figural (TKF)

Merupakan adaptasi dari *Circle Test* dari Torrance dan digunakan pertama kali tahun 1976. Manfaat dari penelitian ini adalah memberikan perspektif yang lebih luas dari pengukuran kemampuan berpikir kreatif. TKF memungkinkan penyelesaian dalam waktu singkat (10 menit) untuk menyelesaikan tes.

3) Skala Sikap Kreatif

Sikap kreatif dioperasionalisasi dalam dimensi sebagai berikut :

- a) Keterbukaan terhadap pengalaman baru
- b) Kelenturan dalam berpikir
- c) Kebebasan dalam ungkapan diri
- d) Menghargai fantasi
- e) Minat terhadap kegiatan kreatif
- f) Kepercayaan terhadap gagasan sendiri, dan
- g) Kemandirian dalam memberikan pertimbangan.

4) Skala atau Kriteria Penilaian Anak Kreatif Oleh Guru

Para psikolog mengukur kreativitas dengan menggunakan tes kreativitas. Disamping itu, ada alat identifikasi kreativitas yang dapat digunakan oleh guru. Dalam mengidentifikasi kreativitas, skala atau kriteria untuk kreativitas yang digunakan guru adalah :

commit to user

- a) Kelancaran, meliputi :
- (1) Mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah, atau pertanyaan.
 - (2) Memberikan cara, saran atau usulan untuk melakukan berbagai hal.
 - (3) Mengajukan lebih dari satu jawaban.
 - (4) Mengajukan banyak pertanyaan.
- b) Keluwesan berpikir, meliputi :
- (1) Menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi.
 - (2) Memberikan macam-macam penafsiran terhadap suatu gambar, cerita, atau masalah.
 - (3) Menggolongkan hal-hal menurut kategori yang berbeda-beda.
 - (4) Memikirkan pemecahan suatu masalah dengan cara berbeda.
- c) Keaslian berpikir, meliputi :
- (1) Mengungkapkan ungkapan baru yang unik.
 - (2) Memiliki cara berpikir yang lain daripada yang lain.
 - (3) Menemukan penyelesaian yang baru setelah membaca atau mendengarkan gagasan.
 - (4) Memberikan jawaban-jawaban yang unik dari suatu pertanyaan.
- d) Keterperincian
- (1) Menambahkan atau memperinci detail-detail gagasan sehingga lebih menarik.
 - (2) Mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban.
 - (3) Mempunyai rasa keindahan yang kuat.
 - (4) Mengembangkan dan memperkaya gagasan orang lain.

Untuk setiap pertanyaan ada 4 kemungkinan pilihan jawaban, yaitu :

- (1) Jarang atau tidak pernah mengamati ciri tersebut pada anak.

- (2) Kadang-kadang atau pernah mengamati ciri tersebut pada anak.
- (3) Sering mengamati ciri tersebut pada anak.
- (4) Hampir selalu mengamati ciri tersebut pada anak.

2. Metode *Discovery Inquiry* Terbimbing dalam Pembelajaran IPA

a. Pengertian Metode

Seorang guru wajib membuat rancangan pembelajaran sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran. Dalam rancangan pembelajaran tersebut terdapat komponen-komponen seperti, tujuan (kompetensi), materi, strategi pembelajaran, termasuk di dalamnya metode dan media pembelajaran. Jadi, metode pembelajaran merupakan salah satu komponen yang perlu diperhatikan guru dalam perencanaan pembelajaran.

Ada beberapa pengertian mengenai metode, antara lain:

- 1) T. Raka Joni dalam Soli Abimanyu (2008: 2) mengartikan metode sebagai cara kerja yang bersifat relatif umum yang sesuai untuk mencapai tujuan tertentu. Dengan demikian metode dapat diartikan sebagai cara atau jalan menyajikan atau melaksanakan kegiatan untuk mencapai tujuan.
- 2) Syaiful Bahri dalam Surtikanti (2008: 21), metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
- 3) M. Sobri Sutikno (2009: 88) menyatakan, “Metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses pembelajaran pada diri siswa dalam upaya untuk mencapai tujuan”.
- 4) **Agus M. Hardjajana**, metode adalah cara yang sudah dipikirkan masak-masak dan dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah tertentu guna mencapai tujuan yang hendak dicapai.

Berdasarkan definisi atau pengertian metode pembelajaran yang dikemukakan tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran merupakan suatu cara atau strategi yang dilakukan oleh

commit to user

seorang guru agar terjadi proses belajar pada diri siswa untuk mencapai tujuan.

b. *Discovery-Inkuiry* Terbimbing

1) Pengertian

Discovery dan *Inkuiry* merupakan suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, dan logis sehingga mereka dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai wujud perubahan perilaku. (Nanang Hanafiah, 2009: 77).

Belajar penemuan (*discovery learning*) merupakan suatu pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam pemecahan masalah untuk pengembangan pengetahuan dan keterampilan. Sedangkan belajar inkuiry (*inquiry learning*) pada dasarnya adalah pemecahan masalah. Inkuiry lebih menekankan pada proses investigasi masalah. Bila pada belajar *discovery* ada pola pemecahan ilmiah yang harus diikuti, pada *inquiry* tidak ada pola tertentu yang ditetapkan. (Sri Anitah, 2009: 55)

Menurut Surtikanti (2008: 51) menerangkan metode penemuan (*discovery*) mendasarkan pada prinsip bahwa isi atau materi suatu bidang studi bukanlah merupakan serangkaian fakta yang lepas (terisolasi), tetapi ada berbagai cara untuk mengorganisasikan fakta yang terperinci dalam rangka memahami suatu konsep. Sedangkan metode *inquiry* adalah pendekatan pengajaran dimana siswa sendiri bebas memilih atau mengatur obyek belajarnya, mulai dari penemuan masalah, proses pengumpulan data, analisis sampai eksperimentasi. Faktor yang penting adalah bahwa sampai belajarnya berada di dalam kontrolnya sendiri.

Hamdani (2011: 184) mengatakan bahwa *discovery* (penemuan) sering dipertukarkan pemakaiannya dengan *inquiry* (penyelidikan). *Discovery* (penemuan) adalah proses mental ketika siswa mengasimilasikan suatu konsep atau suatu prinsip. Adapun proses mental, misalnya mengamati, menjelaskan, mengelompokkan, membuat *commit to user*

kesimpulan dan sebagainya. Konsep misalnya bundar, segitiga, demokrasi, energi dan sebagainya. Sedangkan prinsip misalnya, setiap logam apabila dipanaskan memuai. Inkuiry merupakan perluasan dari *discovery* (*discovery* yang digunakan lebih mendalam), artinya *inkuiry* mengandung proses mental yang lebih tinggi tingkatannya. Misalnya, merumuskan problema, merancang eksperimen, melaksanakan eksperimen, mengumpulkan data, menganalisis data, membuat kesimpulan, dan sebagainya.

Sund dalam Hamdani (2011: 185) mengatakan bahwa penggunaan *discovery* dalam batas-batas tertentu adalah baik untuk kelas-kelas rendah, sedangkan *inkuiry* adalah baik untuk siswa-siswa di kelas lebih tinggi. J. Richad Suchman mencoba mengalihkan kegiatan belajar mengajar dari situasi yang didominasi. Guru melibatkan siswa dalam proses mental melalui tukar pendapat yang berwujud diskusi, seminar, dan sebagainya.

Paul R. Burden (1999: 103) mendefinisikan pengertian *discovery inkuiry* sebagai berikut :

“ Inquiry and discovery approaches allow students to becomes involved in the process of discovery by enabling them to collect data and test hypotheses. As such, these approaches are inductive in nature. Teachers guided students as they dicover new meanings, practice the skills, and undergo the experiences that will shape their learning. Generally, inquiry and discovery approaches are student-centered and less explicit than other approaches”.

Inkuiry dan discovery memungkinkan siswa untuk menjadi terlibat dalam proses penemuan dengan memungkinkan mereka untuk mengumpulkan data dan hipotesis uji. Dengan demikian, pendekatan ini bersifat induktif. Guru membimbing siswa saat mereka menemukan makna baru, melatih keterampilan, dan menjalani pengalaman yang akan membentuk pembelajaran mereka)

Secara rinci dijelaskan pengertian dari *discovery* dan *inkuiry* secara sendiri-sendiri sebagai berikut :

“ Inquiry approaches, inquiry is an open-ended and creative way of seeking knowledge. One of the strengths of this approach is that both the lesson content and the process of investigation are taught at the same time ”. Pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa penyelidikan adalah cara yang terbuka dan kreatif mencari

commit to user

pengetahuan. Salah satu kekuatan dari pendekatan ini adalah bahwa baik isi pelajaran dan proses penyidikan diajarkan pada saat yang sama)

Untuk pengertian *discovery*, Paul R. Burden (1999: 104)

mendefinisikannya sebagai berikut :

“ Discovery learning is a cognitive approach to instruction in which the teacher creates situations where students can learn on their own (Bruner, 1966). Bruner suggest that students learn thought their own active involvement with concepts and principles and that they should be encouraged to have experiences and conduct experiment that permit them to discover principles for themselves. Discovery learning has applications in science and related field. Maksud dari pernyataan tersebut yaitu pembelajaran penemuan adalah pendekatan kognitif untuk instruksi dalam Wich guru menciptakan situasi di mana siswa dapat belajar sendiri. Siswa belajar berpikir secara aktif dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip serta mereka harus didorong untuk memiliki pengalaman dan eksperimen yang memungkinkan mereka untuk menemukan sendiri)

Menurut pengembangkan oleh Dr Charles E. Wales di Pusat Desain Dipandu, West Virginia University (Leutner, 1993) bahwa :

Guided Discovery, is characterized by convergent thinking. The instructor devises a series of statements or questions that guide the learner, step by logical step, making a series of discoveries that leads to a single predetermined goal. In other words the instructor initiates a stimulus and the learner reacts by engaging in active inquiry thereby discovering the appropriate response. Mosston (1972:117) specifies ten cognitive operations that might take place as the learner engages in active inquiry: recognizing da analysing, synthesizing, comparing and contrasting, drawing conclusions, hypothesizing memorizing, inquiring, inventing, and discovering. By actively doing and consequence discovering facts or concepts, the learner will understand and therefore remember the subject matter. Mosston (1972:122) cautions that "discovery learning cannot take place if t answers are given." He also points out certain drawbacks of this teaching method: it precisely controls and manipulates learning behaviour and could therefore be abused, and is designed for individual rather than group use.

Guided Discovery, ditandai dengan berpikir konvergen. Instruktur merencanakan serangkaian pernyataan atau pertanyaan yang memandu pelajar, langkah demi langkah logis, membuat serangkaian penemuan yang mengarah pada tujuan yang telah ditentukan tunggal. Dengan kata lain instruktur memberi stimulus dan pelajar bereaksi dengan terlibat dalam penyelidikan aktif

commit to user

sehingga menemukan jawaban yang tepat. Mosston (1972: 117) menetapkan sepuluh operasi kognitif yang mungkin terjadi sebagai pelajar terlibat dalam penyelidikan aktif: analisa, synthesizing, membandingkan dan membedakan, menarik kesimpulan, hipotesa menghafal, menanyakan, menciptakan, dan menemukan. Dengan aktif melakukan dan fakta konsekuensi menemukan atau konsep, pelajar akan memahami dan karena itu mengingat materi pelajaran. Mosston (1972:122) memperingatkan bahwa "belajar penemuan tidak dapat terjadi jika jawaban diberikan." Dia juga menunjukkan kelemahan tertentu dari metode pengajaran itu justru mengontrol dan memanipulasi perilaku belajar dan karena itu bisa disalahgunakan, dan dirancang untuk penggunaan individu daripada kelompok.

Sedangkan untuk *inkuiri* sendiri dalam dijelaskan bahwa :

"An inquiry is any process that has the aim of augmenting knowledge, resolving doubt, or solving a problem. A theory of inquiry is an account of the various types of inquiry and a treatment of the ways that each type of inquiry achieves its aim".

Pernyataan itu memiliki makna bahwa penyelidikan adalah setiap proses yang memiliki tujuan untuk menambah pengetahuan, memecahkan keraguan, atau pemecahan masalah. Sebuah teori penyelidikan adalah rekening dari berbagai jenis penyelidikan dan pengobatan satu cara bahwa setiap jenis penyelidikan mencapai tujuannya

Trianto (2007: 135) menyatakan bahwa *discovery* merupakan bagian dari *inkuiri*, atau *inkuiri* merupakan perluasan proses *discovery* yang digunakan lebih mendalam. Gulo dalam Trianto (2007: 135) menyatakan strategi *inkuiri* berarti suatu rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, analitis, sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri.

Metode penemuan (*Discovery-Inquiry*) adalah cara penyajian pelajaran yang banyak melibatkan siswa dalam proses-proses mental dalam rangka penemuannya. Menurut Sund (Sudirman N, 1992), *discovery* adalah proses mental, dan dalam proses itu individu mengasimilasi konsep dan prinsip-prinsip. Istilah asing yang sering digunakan untuk metode ini ialah *discovery* yang berarti penemuan, atau

inkuiri yang berarti mencari. Mengenai penggunaan istilah *discovery* dan *inkuiri* para ahli terbagi ke dalam dua pendapat, yaitu :

- Istilah-istilah *discovery* dan *inkuiri* dapat diartikan dengan maksud yang sama dan digunakan saling bergantian atau keduanya sekaligus.
- Istilah *discovery*, sekalipun secara umum menunjuk kepada pengertian yang sama dengan *inkuiri*, pada hakikatnya mengandung perbedaan dengan *inkuiri*.

Jadi, metode *discovery inkuiri* terbimbing adalah salah satu metode pengajaran yang memungkinkan siswa terlibat secara aktif menggunakan proses mentalnya untuk meneliti dan menemukan beberapa konsep dan prinsip materi yang sedang dipelajari.

2) **Macam-Macam Metode *Discovery* dan *Inkuiri***

Nanang Hanafiah (2009: 77), macam-macam metode *discovery* dan *inkuiri* adalah :

- a) *Discovery* dan *Inkuiri* terpimpin atau terbimbing, yaitu pelaksanaan *discovery* dan *inkuiri* dilakukan atas petunjuk dari guru. Keduanya dimulai dari pertanyaan inti, guru mengajukan berbagai pertanyaan yang melacak, dengan tujuan untuk mengarahkan peserta didik ke titik kesimpulan yang diharapkan. Selanjutnya, siswa melakukan percobaan untuk membuktikan pendapat yang dikemukakannya.
- b) *Discovery* dan *inkuiri* bebas, yaitu peserta didik melakukan penyelidikan bebas sebagaimana seorang ilmuwan, antara lain masalah dirumuskan sendiri, penyelidikan dilakukan sendiri, dan kesimpulan diperoleh sendiri.
- c) *Discovery* dan *inkuiri* bebas yang dimodifikasi, masalah diajukan guru didasarkan teori yang sudah dipahami peserta didik. Tujuannya untuk melakukan penyelidikan dalam rangka membuktikan kebenarannya.

Moh. Amin menguraikan tentang tujuh jenis *inkuiri-discovery* yang dapat diikuti sebagai berikut :

a) *Guided Discovery-Inkuiry Lab. Lesson*

Sebagian perencanaan dibuat oleh guru. Selain itu guru menyediakan kesempatan bimbingan atau petunjuk yang cukup luas kepada siswa. Dalam hal ini siswa tidak merumuskan problema, sementara petunjuk yang cukup luas tentang bagaimana menyusun dan mencatat diberikan oleh guru.

b) *Modified Discovery-Inkuiry*

Guru hanya memberikan problema saja. Biasanya disediakan pula bahan atau alat-alat yang diperlukan, kemudian siswa diundang untuk memecahkannya melalui pengamatan, eksplorasi dan atau melalui prosedur penelitian untuk memperoleh jawabannya. Pemecahan masalah dilakukan atas inisiatif dan caranya sendiri secara berkelompok atau perseorangan. Guru berperan sebagai pendorong, nara sumber, dan memberikan bantuan yang diperlukan untuk menjamin kelancaran proses belajar siswa.

c) *Free Inkuiry*

Kegiatan *free inkuiry* dilakukan setelah siswa mempelajari dan mengerti bagaimana memecahkan suatu problema dan telah memperoleh pengetahuan cukup tentang bidang studi tertentu serta telah melakukan *modified discovery-inkuiry*. Dalam metode ini siswa harus mengidentifikasi dan merumuskan macam problema yang akan dipelajari atau dipecahkan.

d) *Invitation Into Inkuiry*

Siswa dilibatkan dalam proses pemecahan problema sebagaimana cara-cara yang lazim diikuti scientist. Suatu undangan (*invitation*) memberikan suatu problema kepada siswa, dan melalui pertanyaan masalah yang telah direncanakan dengan hati-hati mengundang siswa untuk melakukan beberapa kegiatan atau kalau mungkin, semua kegiatan sebagai berikut : merancang eksperimen, merumuskan hipotesis, menetapkan kontrol, menentukan sebab akibat, menginterpretasi datadan membuat grafik

commit to user

e) *Inquiry Role Approach*

Inquiry Role Approach merupakan kegiatan proses belajar yang melibatkan siswa dalam tim-tim yang masing-masing terdiri dari empat anggota untuk memecahkan *invitation into inquiry*. Masing-masing anggota tim diberi tugas suatu peranan yang berbeda-beda sebagai berikut : koordinator tim, penasihat teknis, pencatat data dan evaluator proses

f) *Pictorial Riddle*

Pendekatan dengan menggunakan *pictorial riddle* adalah salah satu teknik atau metode untuk mengembangkan motivasi dan minat siswa di dalam diskusi kelompok kecil maupun besar. Gambar atau peragaan, peragaan, atau situasi yang sesungguhnya dapat digunakan untuk meningkatkan cara berfikir kritis dan kreatif siswa. Suatu *riddle* biasanya berupa gambar di papan tulis, papan poster, atau diproyeksikan dari suatu transparansi, kemudian guru mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan *riddle* itu.

g) *Synecdics Lesson*

Pada dasarnya *synectics* memusatkan pada keterlibatan siswa untuk membuat berbagai macam bentuk metafora (kiasan) supaya dapat membuka intelegensinya dan mengembangkan kreativitasnya. Hal ini dapat dilaksanakan karena metafora dapat membantu dalam melepaskan “ikatan struktur mental” yang melekat kuat dalam memandang suatu problema sehingga dapat menunjang timbulnya ide-ide kreatif.

3) Fungsi Metode *Discovery* dan *Inquiry*

Nanang Hanafiah (2009: 78), ada beberapa fungsi metode *discovery* dan *inquiry*, yaitu sebagai berikut :

- a) Membangun komitmen di kalangan peserta didik untuk belajar, yang diwujudkan dengan keterlibatan, kesungguhan, dan loyalitas terhadap mencari dan menemukan sesuatu dalam proses pembelajaran.
- b) Membangun sikap aktif, kreatif, dan inovatif dalam proses pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan pengajaran.

commit to user

- c) Membangun sikap percaya diri dan terbuka terhadap hasil temuannya.

4) Tujuan Penggunaan Metode *Discovery-Inkuiry*

Soli Abimanyu (2008: 7.9), tujuan penggunaan metode ini antara lain :

- a) Untuk memperoleh metode pembelajaran yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- b) Untuk mengaktifkan siswa belajar (CBSA) sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran.
- c) Untuk memvariasikan metode pembelajaran yang digunakan agar siswa tidak bosan.
- d) Agar siswa dapat menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, dan memecahkan sendiri masalah yang dipelajari, sehingga hasilnya setia dan tahan lama dalam ingatan, serta tidak mudah dilupakan.

5) Langkah-langkah Metode *Discovery dan Inkuiry*

Beberapa langkah yang harus diperhatikan dalam metode *discovery inkuiry* (Nanang Hanafiah, 2009: 79), diantaranya :

- a) Mengidentifikasi kebutuhan siswa.
- b) Seleksi pendahuluan terhadap konsep yang akan dipelajari.
- c) Seleksi bahan atau masalah yang akan dipelajari.
- d) Menentukan peran yang akan dilakukan masing-masing peserta didik.
- e) Mengecek pemahaman peserta didik terhadap masalah yang akan diselidiki dan ditemukan.
- f) Mempersiapkan setting kelas.
- g) Mempersiapkan fasilitas yang diperlukan.
- h) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan penyelidikan dan penemuan.
- i) Menganalisis sendiri atas data temuan.
- j) Merangsang terjadinya dialog interaksi antar peserta didik.
- k) Memberi penguatan kepada peserta didik untuk giat dalam melakukan penemuan.
- l) Memfasilitasi peserta didik dalam merumuskan prinsip-prinsip dan generalisasi atas hasil temuannya.

Selain langkah-langkah tersebut, di dalam Hamdani (2011: 185), pelajaran dengan penemuan terpimpin langkah-langkahnya sebagai berikut :

- a) Adanya problema yang dapat dipecahkan, yang dinyatakan dengan pernyataan atau pertanyaan.
- b) Jelas tingkat atau kelasnya.

- c) Konsep atau prinsip yang harus ditemukan siswa melalui kegiatan tersebut perlu ditulis dengan jelas.
- d) Alat atau bahan perlu disediakan sesuai dengan kebutuhan siswa dalam melaksanakan kegiatan.
- e) Diskusi sebagai pengarah sebelum siswa melaksanakan kegiatan.
- f) Kegiatan metode penemuan oleh siswa berupa penyelidikan atau percobaan untuk menemukan konsep atau prinsip yang telah ditetapkan.
- g) Proses berpikir kritis perlu dijelaskan untuk menunjukkan adanya mental operasional siswa, yang diharapkan dalam kegiatan.
- h) Perlu dikembangkan pertanyaan-pertanyaan yang bersifat terbuka, yang mengarah pada kegiatan yang dilakukan siswa.
- i) Ada catatan guru yang meliputi penjelasan tentang hal-hal yang sulit dan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil, terutama penyelidikan yang mengalami kegagalan atau tidak berjalan sebagaimana seharusnya.

Adapun langkah-langkah *inquiry* menurutnya adalah :

- a) Menemukan masalah.
- b) Pengumpulan data untuk memperoleh kejelasan.
- c) Pengumpulan data untuk mengadakan percobaan.
- d) Perumusan keterangan yang diperoleh.
- e) Analisis proses *inquiry*.

6) Keunggulan dan Kelemahan Metode *Discovery* dan *Inquiry*

- a) Keunggulan Metode *Discovery* dan *Inquiry*.

Beberapa keunggulan metode *discovery* dan *inquiry*, yaitu :

- (1) Membantu peserta didik untuk mengembangkan, kesiapan, serta penguasaan keterampilan dalam proses kognitif.
- (2) Peserta didik memperoleh pengetahuan secara individual sehingga dapat dimengerti dan mengendap di pikirannya.
- (3) Dapat membangkitkan motivasi dan gairah belajar peserta didik untuk belajar lebih giat lagi.
- (4) Memberikan peluang untuk berkembang dan maju sesuai dengan kemampuan dan minat masing-masing.

(5) Memperkuat dan menambah kepercayaan pada diri sendiri dengan proses menemukan sendiri karena pembelajaran berpusat pada peserta didik dengan peran guru yang sangat terbatas.

b) Kelemahan Metode *Discovery* dan *Inkuiry*

Beberapa kelemahan metode *discovery* dan *inkuiry*, yaitu :

- (1) Siswa harus memiliki kesiapan dan kematangan mental, siswa harus berani dan berkeinginan untuk mengetahui keadaan sekitarnya dengan baik.
- (2) Guru dan siswa yang sudah sangat terbiasa dengan PBM gaya lama maka metode *discovery* dan *inkuiry* ini akan mengecewakan.
- (3) Dalam pelajaran tertentu (IPA) fasilitas yang dibutuhkan dalam mencoba ide-ide mungkin terbatas.
- (4) Ada kritik, bahwa proses dalam metode *discovery* dan *inkuiry* terlalu mementingkan proses pengertian saja, kurang memperhatikan perkembangan sikap dan keterampilan bagi siswa.

Cara mengatasi kelemahan metode ini (Soli Abimanyu, 2008: 7.11) yaitu :

- (1) Bentuk kelompok-kelompok kecil, yang anggotanya terdiri dari siswa pandai dan siswa kurang pandai, agar siswa yang pandai bisa membimbing siswa yang kurang pandai. Dengan cara ini pula kelemahan kelas besar dalam penggunaan metode ini dapat diatasi.
- (2) Metode penemuan untuk IPA dapat pula dilakukan di luar kelas sehingga tidak memerlukan fasilitas atau bahan yang umumnya mahal.
- (3) Memulai dengan penemuan terbimbing, kemudian jika siswa sudah terbiasa dengan metode ini maka gunakanlah metode penemuan bebas, agar siswa benar-benar dapat berkembang berpikir kreatifnya.

c. Penerapan Metode *Discovery Inquiry* Terbimbing dalam Pembelajaran IPA

1) Pengertian Pembelajaran dan Hakikat IPA

Perubahan paradigma pengajaran ke pembelajaran membawa perubahan pula dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas serta interaksi yang berlangsung di dalamnya. Dalam paradigma pengajaran, kegiatan belajar mengajar lebih didominasi oleh guru, siswa yang pasif dan diperlakukan sebagai obyek pendidikan yang bisa diisi oleh berbagai pengetahuan. Sedangkan dalam paradigma pembelajaran, siswa diperlakukan sebagai sunyek pendidikan dan diikutsertakan dalam proses pembelajaran.

Yusufhadi Miarso dalam Benny A. Pribadi (2009: 9) memaknai istilah pembelajaran sebagai aktivitas atau kegiatan yang berfokus pada kondisi dan kepentingan pembelajar (*learner centered*). Istilah pembelajaran digunakan untuk menggantikan istilah “pengajaran” yang lebih bersifat sebagai aktivitas yang berfokus pada guru (*teacher centered*). Oleh karenanya, kegiatan pengajaran perlu dibedakan dari kegiatan pembelajaran. Lebih lanjut, Miarso menyatakan bahwa pengajaran merupakan istilah yang diartikan sebagai penyajian bahan ajaran yang dilakukan oleh seorang pengajar. Berbeda dengan istilah pengajaran, kegiatan pembelajaran tidak harus diberikan oleh pengajar karena kegiatan ini dapat dilakukan oleh perancang dan pengembang sumber belajar, misalnya seorang teknologawan pembelajaran atau suatu tim yang terdiri dari ahli media dan ahli materi ajaran tertentu. Istilah pembelajaran telah digunakan secara luas bahkan telah dikuatkan dalam perundang-undangan, yaitu dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003.

Oemar Hamalik (2009: 57) menyebutkan pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah

commit to user

proses interaksi antar pendidik dan peserta didik dan peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang tersusun berdasarkan unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan sehingga mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Kata IPA merupakan singkatan kata Ilmu Pengetahuan Alam. Kata-kata Ilmu Pengetahuan Alam merupakan terjemahan dari kata-kata Bahasa Inggris "Natural Science" secara singkat sering disebut "Science". *Natural* artinya alamiah, berhubungan dengan alam atau bersangkutan paut dengan alam. *Science* artinya ilmu pengetahuan. Jadi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau science itu secara harfiah dapat disebut sebagai ilmu tentang alam ini. Ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam. (Srini, 2001 : 2)

Webster's : New Collegiate Dictionary dalam Srini (2001: 2) menyatakan "*natural science is knowledge concerned with the physical world and its phenomena*", yang artinya Ilmu Pengetahuan Alam adalah pengetahuan tentang alam dan gejala-gejalanya. Sedangkan di dalam Purnell's : Concise Dictionary of Science tercantum definisi "*Science is the broad field of human knowledge, acquired by systematic observation and experiment, and explained by means of rules, laws, principles, theories, and Hypotheses*", artinya Ilmu Pengetahuan Alam adalah pengetahuan manusia yang luas yang didapatkan dengan cara observasi dan eksperimen yang sistimatik, serta dijelaskan dengan bantuan aturan-aturan, hukum-hukum, prinsip-prinsip, teori-teori, dan hipotesis-hipotesis.

Ilmu Pegetahuan Alam sebagai disiplin ilmu juga sebagai Produk IPA. Ini merupakan kumpulan hasil kegiatan empirik dan kegiatan analitik yang dilakukan oleh para ilmuwan selama berabad-abad.

JS. Sukardjo (2005: 1) mengemukakan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah ilmu yang mempelajari alam dengan segala isinya, atau secara sederhana merupakan suatu kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis tentang gejala alam. Gejala alam tersebut dapat dipisahkan menjadi gejala alam fisik (fisika) dan gejala alam hayati

(biologi). Pada awalnya orang memperoleh pengetahuan tentang gejala alam tersebut menggunakan cara-cara yang belum dapat diandalkan. Namun, secara perlahan dan pasti sejalan dengan perkembangan akal, daya nalar, serta peralatan yang dimiliki manusia, cara-cara yang digunakan menuju ke kesempurnaan.

Awal IPA dimulai pada saat manusia memperhatikan gejala alam yang terjadi, mencatatnya, lalu mempelajarinya. Sebagai makhluk berpikir yang dibekali rasa ingin tahu yang besar, manusia terdorong untuk lebih mengenal, memahami, dan menjelaskan gejala-gejala alam yang terjadi, serta berusaha untuk dapat memecahkan masalah-masalah alamiah yang terjadi itulah, pada akhirnya manusia dapat mengorganisasikan pengetahuan yang disebut Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Leo Sutrisno (2007: 19) secara ringkas dapat dikatakan IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat (correct), pada sasaran, serta menggunakan prosedur yang benar (true) dan dijelaskan dengan penalaran yang sah (valid) sehingga dihasilkan kesimpulan yang betul (truth). Jadi IPA adalah ilmu yang mempelajari tentang alam dengan segala isinya dan mengandung tiga hasil yaitu proses (usaha manusia memahami alam semesta), prosedur (pengamatan yang tepat dan prosedurnya benar, dan produk (kesimpulan betul).

1) IPA sebagai proses

Kegiatan IPA berlangsung dengan cara khusus. Tujuan IPA adalah memahami alam semesta. Kebahagiaan IPA memancar dari kebebasannya menjelajahi alam semesta dan melakukan eksplorasi.

Namun demikian, agar suatu temuan memiliki validitas yang tinggi, maka diperlukan suatu pedoman. Kebenaran IPA bergantung pada evidensi-evidensi dari dunia nyata yang dianalisis dan diinterpretasikan secara logis. Proses kreatif memang penting dalam berpikir IPA. Namun, tunduk pada aturan tertentu tetap diperlukan. IPA bersifat kontekstual baik waktu maupun budaya.

2) IPA sebagai prosedur

commit to user

Pengetahuan IPA dibangun melalui penalaran inferensi berdasarkan data yang tersedia. Kebenarannya diuji lewat pengamatan nyata. Bagi yang tidak memenuhi syarat dengan sendirinya gugur atau direvisi ulang.

Yang dilakukan para ahli sesungguhnya tidak selalu sampai pada suatu kesimpulan final, yang dilakukan adalah bertanya, investigasi, mengajukan hipotesis secara terus menerus dalam setiap kegiatan dan semua tingkatan. IPA sungguh sebagai suatu proses memahami alam semesta.

3) IPA sebagai produk

Ilmu Pengetahuan Alam sebagai produk adalah fakta-fakta, konsep-konsep, prinsip-prinsip, dan teori-teori IPA. Jika ditelaah lebih lanjut maka fakta-fakta merupakan hasil dari kegiatan empirik dalam Ilmu Pengetahuan Alam sedangkan konsep-konsep, prinsip-prinsip, dan teori-teori dalam IPA merupakan hasil dari kegiatan analitik.

2) Tujuan Pengajaran IPA

Di dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional mata pelajaran IPA di SD/MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

- a) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan YME berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
- b) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- c) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.
- d) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan.
- e) Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam.

- f) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
- g) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs.

Ruang Lingkup bahan kajian IPA untuk SD/MI meliputi aspek-aspek berikut :

- a) Makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, tumbuhan, dan interaksinya dengan lingkungan, serta kesehatan.
- b) Benda atau materi, sifat-sifat dan kegunaanya meliputi: cair, padat, dan gas.
- c) Energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya, dan pesawat sederhana.
- d) Bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya.

3) Metode *Discovery Inquiry* Terbimbing dalam Pembelajaran IPA pada Siswa Kelas V

Metode *discovery-inquiry* adalah salah satu metode pengajaran yang memungkinkan siswa terlibat secara aktif menggunakan proses mentalnya untuk menemukan beberapa konsep dan prinsip materi yang sedang dipelajari. Metode ini merupakan alternatif metode yang dapat dipilih dalam pengajaran IPA di SD mengingat dalam pengajaran IPA diperlukan suatu bentuk kegiatan yang dapat mengarahkan siswa untuk dapat menemukan suatu konsep melalui pengujian atau penemuan secara langsung.

Metode ini dapat diterapkan di kelas tinggi misalnya kelas V, khususnya dalam pembelajaran IPA. Tujuannya agar siswa mampu memecahkan masalah dan menarik kesimpulan dari permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran IPA di kelas V mengenai gaya gesek akan menggunakan metode *discovery inquiry* terbimbing dengan alasan karena guru masih berperan sebagai pembimbing membantu siswa menemukan informasi yang dibutuhkan

dan memperoleh pengetahuan yang dicarinya dengan konsep dan prinsip yang telah ada.

Langkah-langkah yang digunakan guru dalam pembelajaran IPA di kelas V adalah sebagai berikut :

- h) Guru menyajikan situasi problematik dan menjelaskan prosedur discovery dan inkuiry kepada para siswa.
- i) Pengumpulan data dan verifikasi mengenai suatu informasi yang dilihat dan dialami (situasi problematik).
- j) Pengumpulan data dan eksperimentasi, para siswa diperkenalkan dengan elemen baru ke dalam situasi yang berbeda.
- k) Memformulasikan penjelasan.
- l) Menganalisis proses discovery dan inquiry.

Berdasarkan tahapan diatas, siswa diberi peluang untuk mencari dan menemukan sendiri dengan teknik pemecahan masalah. Dalam tahapan ini memerlukan banyak bimbingan terutama bagi siswa yang tidak terbiasa menghadapi kondisi kelas yang demikian, khususnya dalam pelajaran IPA tentang peristiwa-peristiwa alam sekitar yang banyak dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Pada hakekatnya sangat cocok bila seorang guru mengajar IPA dengan memberi kesempatan siswa untuk mengadakan penelitian sendiri.

Tahapan-tahapan diatas terdapat langkah-langkah yang menunjukkan adanya bimbingan guru dengan dibuatkan lembaran kegiatan yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang membimbing siswa untuk berpikir kritis dan bertindak secara kreatif dalam memecahkan masalah, yaitu dengan menerapkan langkah-langkah seperti tersebut diatas.

B. Penelitian Yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan merupakan uraian sistematis tentang hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu yang relevan dengan substansi

yang diteliti. Fungsinya untuk memposisikan peneliti dengan penelitian yang akan dilakukan.

1. Imam Jazari. 2011. "Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Pendekatan Keterampilan Proses Pada Pembelajaran Rangkaian Listrik Siswa Kelas VI SDN Kedawung 03 Kecamatan Kroya Kabupaten Cilacap". Hasilnya bahwa dengan pendekatan keterampilan proses dapat meningkatkan kreativitas siswa tentang pembelajaran rangkaian listrik siswa kelas VI SDN Kedawung 03 Kecamatan Kroya Kabupaten Cilacap. Hal ini ditunjukkan dari data perubahan rata-rata kreativitas belajar dari sebelum tindakan, siklus I, dan siklus II sebagai berikut : 21,41; 24, 94; dan 30,71. Penelitian tersebut memiliki kesamaan pada variabel terikatnya, yaitu peningkatan kreativitas. Perbedaannya terletak pada variabel bebas. Penelitian saudara Imam Jazari variabel bebasnya adalah Pendekatan Keterampilan Proses, sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan variabel bebasnya tentang Penggunaan Metode *Discovery Inkuiry* Terbimbing.
2. Rika Nanda Puspitasari. 2009. "Upaya Peningkatan Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas III Melalui Penerapan Metode *Guided Discovery-Inkuiry* (*Discovery-Inkuiry* Terbimbing) ". Hasilnya adalah dengan menerapkan metode *Guided Discovery-Inkuiry* (*Discovery-Inkuiry* Terbimbing) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas III. Hal ini dilihat dari prosentase kenaikan nilai IPA siswa kelas II dari siklus I sampai siklus III, yaitu 9 anak atau 47,37% pada siklus I menjadi 10 anak atau 52,63% pada siklus II, dan menjadi 17 anak atau 89,47% dari 19 siswa pada siklus III. Penelitian tersebut memiliki kesamaan pada variabel bebasnya, yaitu penerapan metode *Guided Discovery-Inkuiry* (*Discovery-Inkuiry* Terbimbing). Perbedaannya terletak pada variabel terikatnya, yaitu Peningkatan Hasil Belajar. Penelitian yang akan peneliti lakukan variabel terikatnya adalah tentang Peningkatan Kreativitas.

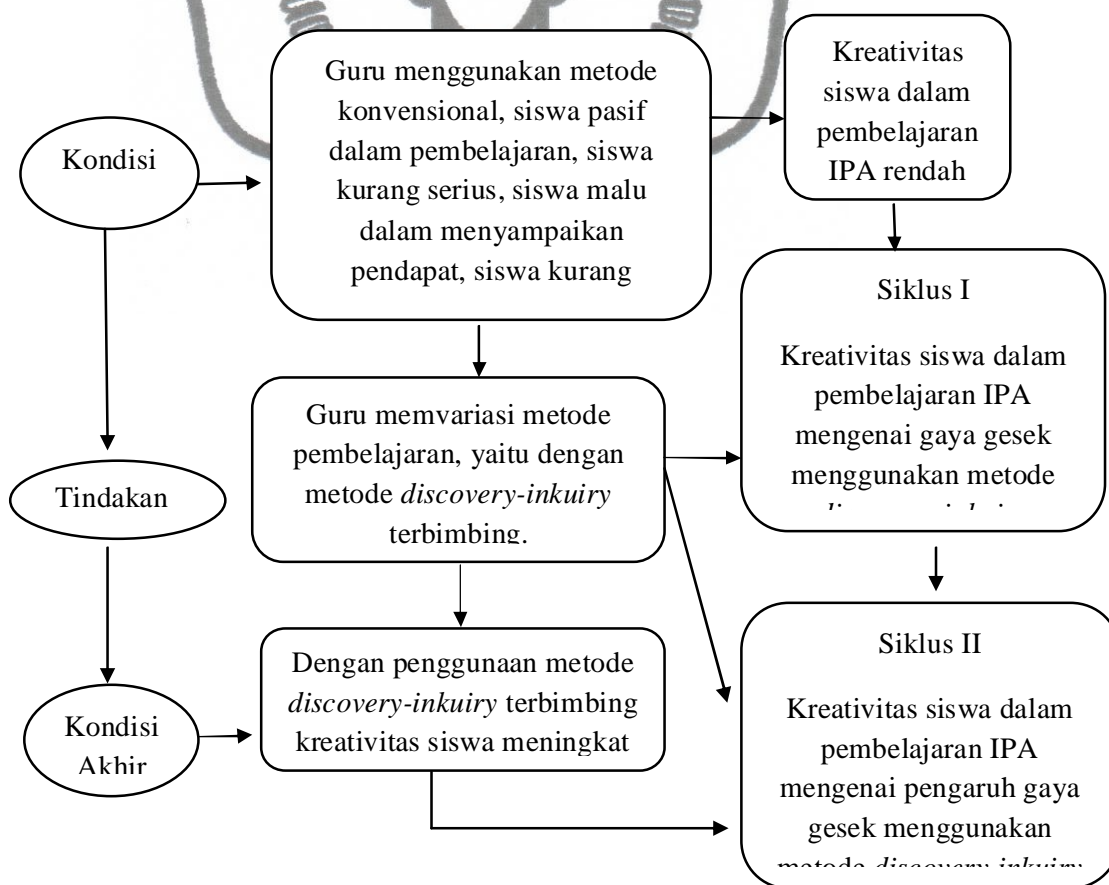
C. Kerangka Berpikir

Kondisi awal dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas V di SD Negeri 01 Alastuwo belum menunjukkan hasil yang diharapkan khususnya mengenai kreativitas yang dimiliki siswa. Hal itu terlihat masih ada siswa yang nilai ulangnya rendah, siswa yang pasif dalam pembelajaran, siswa yang malu-malu dan kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat atau jawaban dari suatu pertanyaan, kurangnya keseriusan dan juga keaktifan siswa dalam pembelajaran, dan kesulitan siswa dalam memahami konsep-konsep dalam pembelajaran IPA. Ketika menjawab pertanyaan, siswa hanya mampu menjelaskan berdasarkan hafalan semata dan tidak bisa mengembangkan pengetahuan yang mereka dapatkan. Dalam penggunaan metode pembelajaran pun guru cenderung menggunakan metode yang monoton, yaitu ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas. Sebagai sekolah yang berlokasi di pedesaan kebanyakan guru lebih banyak mengajarkan pengetahuan yang bersifat hafalan, guru lebih mendominasi jalannya pembelajaran dan siswa tidak dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran.

Dari permasalahan tersebut, guru berusaha untuk mencari pemecahannya. Guru menggunakan metode pembelajaran yang lebih bervariasi sehingga nantinya akan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan. Pemilihan metode yang tepat menunjang keberhasilan pembelajaran. Salah satu upaya meningkatkan kreativitas siswa adalah perlu adanya pembelajaran yang inovatif dan dapat membuat siswa belajar, menemukan dan mengembangkan pengetahuan mereka. Hal ini akan membekali anak-anak dengan pembelajaran sepanjang hayat dan kreativitas yang dibutuhkan untuk menangkap fakta dan memproses informasi di era dunia yang makin berkembang ini. Pembelajaran IPA adalah pembelajaran yang banyak melibatkan praktek yang berhubungan dengan gejala-gejala alam yang terjadi di sekitar kita. Metode pembelajaran yang sesuai adalah pembelajaran *discovery* dan *inkuiry*. Metode ini memiliki kelebihan dalam pembelajaran IPA, salah satunya adalah dapat meningkatkan kreativitas siswa yang masih rendah. Dengan sering melakukan penemuan dan penelitian maka siswa akan terbiasa bertindak kreatif untuk menarik hubungan-hubungan dari suatu

gejala alam. Melalui kegiatan penelitian dan penemuan inilah maka kreativitas kemampuan siswa akan terlatih.

Dengan adanya pembelajaran yang bersifat aktif, kreatif dan menyenangkan serta pelibatan siswa secara penuh dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama sebagaimana dituntut dalam pembelajaran *discovery inquiry*, maka siswa akan termotivasi dalam menikmati pembelajaran IPA. Guru akan menggunakan metode *discovery inquiry* terbimbing sehingga diharapkan kreativitas yang dimiliki siswa dalam pembelajaran IPA meningkat. Agar kerangka berpikir yang ditujukan untuk mengarahkan jalannya penelitian tidak menyimpang dari pokok permasalahan, maka kerangka berpikir digambarkan dalam sebuah skema agar peneliti mempunyai gambaran yang jelas dalam melakukan penelitian. Skema kerangka berpikir dapat digambarkan pada gambar 1 sebagai berikut :



Gb. 1 : Alur Kerangka Berpikir
commit to user

D. Hipotesis

Berdasarkan hasil tinjauan pustaka, kajian teori dan kerangka berpikir di atas dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut : “Dengan penggunaan metode *discovery-inquiry* terbimbing, dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas V dalam pembelajaran IPA SD Negeri 01 Alastuwo, Kecamatan Kebakkramat, Kabupaten Karanganyar tahun ajaran 2011-2012”.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 01 Alastuwo Kecamatan Kebakkramat Kabupaten Karanganyar yang dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2011/2012. Alasan dipilihnya Sekolah Dasar Negeri 01 Alastuwo karena kondisi latar belakang intelegensi dan kehidupan sosial siswa yang heterogen, lokasinya yang belum pernah digunakan untuk penelitian sebelumnya dan dekat dengan rumah peneliti sehingga mudah untuk dijangkau, serta terdapat permasalahan berkaitan dengan kreativitas siswa dimana kreativitas sangat penting dibutuhkan karena dengan kreativitas yang dimiliki akan berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Penelitian ini dilakukan selama 6 bulan mulai bulan Januari sampai Juni tahun 2012 dan dilaksanakan di kelas V SD Negeri 01 Alastuwo pada semester II Tahun Pelajaran 2011/2012 dalam dua siklus. Jadwal penelitian ditunjukkan dalam tabel 1 sebagai berikut :

Tabel 1. Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Bulan																											
		Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	Penyusunan dan pengajuan proposal.	■	■	■	■																								
2	Mengurus ijin penelitian.					■	■																						
3	Persiapan penelitian.									■	■																		
4	Pelaksanaan siklus I.													■	■														
5	Pelaksanaan siklus II.																	■	■										
6	Pengumpulan data dan analisis data.																	■	■	■	■								
7	Penyusunan laporan, sidang skripsi, penjilidan.																					■	■	■	■	■	■	■	■

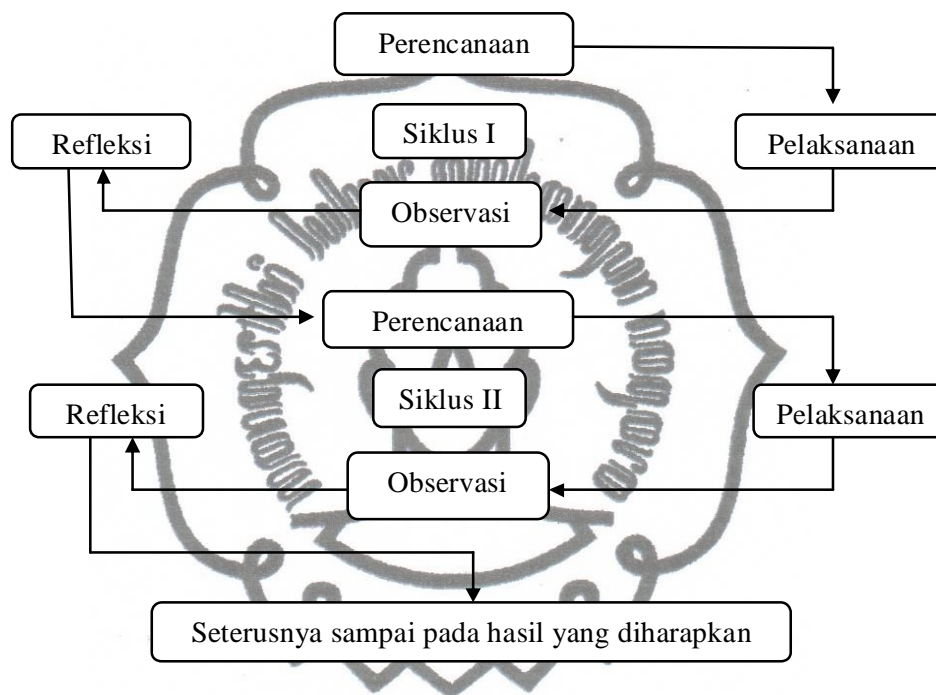
B. Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas V SD Negeri 01 Alastuwo Kecamatan Kebakkramat Kabupaten Karanganyar yang berjumlah 23 siswa dimana siswa laki-laki berjumlah 18 siswa dan siswa perempuan berjumlah 5 siswa yang kreativitasnya masih rendah.

C. Bentuk dan Strategi Penelitian

Berdasarkan masalah yang dikemukakan pada penelitian ini, maka penelitian ini menggunakan bentuk Penelitian Tindakan Kelas. Sehubungan dengan bentuk penelitian yang digunakan maka strategi penelitian yang digunakan berupa tindakan melalui siklus-siklus, yang tujuannya adalah untuk meningkatkan kreativitas yang dimiliki siswa dengan menggunakan metode pembelajaran discovery-inquiry terbimbing.

Dalam penelitian tindakan kelas diawali dengan perencanaan tindakan (planning), penerapan tindakan (action), pengamatan (observation), dan refleksi (reflection) dan seterusnya sampai perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai. Kriteria keberhasilan yang ingin dicapai ada dalam gambar 2 sebagai berikut :



Gambar 2 : Siklus dalam Penelitian Tindakan Kelas

D. Sumber Data

Sumber data atau informasi yang dikumpulkan dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua :

1. Sumber data pokok atau primer, yaitu :
 - a. Siswa SD Negeri 01 Alastuwo Kecamatan Kebakkramat Kabupaten Karanganyar khususnya kelas V sebagai subyek penelitian.
 - b. Data hasil pengamatan aktivitas dan hasil test kreativitas siswa.
 - c. Kepala sekolah sebagai sumber informasi dan guru terutama yang terlihat dalam penerapan metode pembelajaran *discovery inquiry terbimbing*.

- d. Teman sejawat dan pihak lain yang berhubungan, orang-orang di sekitar siswa yang mengetahui informasi siswa.
2. Sumber data skunder, yaitu : dokumen dan arsip berupa informasi tertulis yang berupa kurikulum, silabus pembelajaran, daftar nilai IPA kelas V.

E. Teknik Pengumpulan Data

Di dalam melakukan penelitian ini yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data adalah pengamatan atau observasi, tes, dan wawancara. Setiap teknik yang dilakukan ada kekurangannya. Namun, dapat ditunjang dengan teknik yang lain sehingga satu dengan yang lain saling melengkapi.

1. Observasi

Sutirno Hadi dalam Sugiyono (2008: 145) mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari pelbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantaranya yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.

Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran yang dilakukan guru, aktivitas siswa dan kreativitas siswa dalam pembelajaran. Observasi ini juga dilakukan untuk melihat apakah semua rencana yang telah dibuat dapat berjalan dengan baik tidak ada penyimpangan-penyimpangan yang dapat memberikan hasil yang kurang maksimal dalam perbaikan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan metode pembelajaran discovery inkuiry terbimbing pada siswa kelas V SD Negeri 01 Alastuwo.

Observasi dipusatkan pada proses dan hasil tindakan pembelajaran beserta peristiwa-peristiwa yang melingkupi siswa kelas V SD Negeri 01 Alastuwo dan guru kelas SD Negeri 01 Alastuwo. Peneliti menggunakan lembar observasi pada waktu proses pembelajaran berlangsung yaitu dengan membubuhkan tanda chek list (√). Adapun langkah-langkah observasi meliputi :

- a. Perencanaan yaitu peneliti memeriksa urutan kegiatan observasi dan penyamaan persepsi antara pengamat dan yang diamati mengenai

commit to user

fokus, kriteria atau kerangka pikir disamping teknik observasi yang akan dilakukan.

- b. Pelaksanaan observasi kelas yaitu mengamati proses pembelajaran, mengamati aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran.
- c. Pembahasan balikan

2. Tes

Menurut Suharsimi Arikunto (2005: 266) instrument berupa test ini dapat digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian atau prestasi. Teknik ini dilakukan pada siswa kelas V SDN 01 Alastuwo Kecamatan Kebakkramat Kabupaten Karanganyar dengan pemberian tugas kelompok dan tes evaluasi pada tiap pertemuan setiap siklus. Bentuk dari tes tersebut adalah uraian. Dalam hal ini tes dilakukan untuk memperoleh data peningkatan kreativitas dalam pembelajaran IPA. Hasil jawaban siswa dapat menggambarkan tingkat kreativitas yang dimilikinya, apakah masih berada pada tingkatan pengetahuan saja atau telah meningkat dan kreatif dalam pengerjaan terhadap soal yang diberikan. Selain itu tes juga berfungsi untuk mengetahui tingkat keberhasilan atau perkembangan pelaksanaan tindakan.

3. Wawancara

Menurut Sugiyono (2008: 137) wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui dari responden yang lebih mendalam. Misalnya untuk mencari data tentang variabel latar belakang murid, orang tua, pendidikan, sikap terhadap sesuatu. Wawancara dibedakan menjadi dua yaitu wawancara terstruktur dan wawancara tidak terstruktur. Wawancara ini hanya dilakukan kepada guru untuk mengetahui data awal tentang kreativitas siswa baik sebelum maupun setelah diterapkannya metode discovery inquiry terbimbing.

4. Dokumentasi

Suharsimi Arikunto (2005: 201) mengatakan bahwa dalam memperoleh informasi kita memperhatikan tiga sumber yaitu tulisan (*paper*), tempat (*palace*), dan kertas atau orang (*people*), dalam melakukan penelitian yang bersumber pada tulisan ini maka kita menggunakan dokumentasi.

Dalam penelitian ini, teknik yang bersumber dari dokumen adalah berupa foto-foto dan video kegiatan siswa kelas V SD Negeri 01 Alastuwo dalam proses pembelajaran IPA dan pada saat kegiatan bereksperimen atau praktikum, daftar nilai IPA, hasil dari tes kreativitas siswa dan hasil pengamatan dalam pembelajaran baik dari segi guru maupun siswa.

F. Validitas Data

Data yang telah dikaji, dikumpulkan, dan dicatat dalam kegiatan penelitian, harus diusahakan kemantapan dan kebenarannya. Oleh karena itu, perlu mengetahui dan menentukan cara-cara yang tepat untuk mengembangkan validitas data yang diperoleh. Cara yang digunakan berupa triangulasi.

Menurut Patton (dalam Sulistiany 1999) ada 4 macam triangulasi sebagai teknik pemeriksaan untuk mencapai keabsahan, yaitu :

1. Triangulasi Data

Menggunakan berbagai sumber data seperti dokumen, arsip, hasil wawancara, hasil observasi atau juga dengan mewawancarai lebih dari satu subjek yang dianggap memiliki sudut pandang yang berbeda.

2. Triangulasi Pengamat (Sumber)

Adanya pengamat di luar peneliti yang turut memeriksa hasil pengumpulan data. Dalam penelitian ini, dosen pembimbing studi kasus bertindak sebagai pengamat (*expert judgement*) yang memberikan masukan terhadap hasil pengumpulan data.

3. Triangulasi Teori

Penggunaan berbagai teori yang berlainan untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan sudah memasuki syarat.

4. Triangulasi Metode

Penggunaan berbagai metode untuk meneliti suatu hal, seperti metode wawancara dan metode observasi. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan metode wawancara yang ditunjang dengan metode observasi pada saat wawancara dilakukan.

Untuk menguji validitas data peneliti menggunakan triangulasi data. Dalam triangulasi data, kegiatan yang dilakukan peneliti adalah membandingkan data atau informasi terkait kreativitas siswa yaitu sumber data yang diperoleh dari wawancara dengan guru kelas V, hasil observasi pembelajaran IPA melalui penemuan dan penelitian terbimbing, data nilai kreativitas siswa saat tindakan. Hasil perbandingan data dari sumber data yang berbeda tersebut kemudian disimpulkan. Selain itu hasil data dari siklus I dan siklus II dicocokkan.

G. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kualitatif, dilakukan saat pengumpulan data berlangsung dan setelah selesai pengumpulan data. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis model interaktif Milles dan Huberman. Milles dan Huberman dalam Sugiyono (2008: 246) mengemukakan kegiatan pokok analisa model interaktif meliputi : reduksi data, penyajian data, kesimpulan-kesimpulan : penarikan/verifikasi.

Adapun rincian model tersebut dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Reduksi Data

Data-data penelitian yang telah dikumpulkan selanjutnya direduksi. Milles dan Huberman dalam Sugiyono (2008: 247) mengemukakan bahwa reduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting dicari tema dan polanya serta membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.

2. Penyajian Data

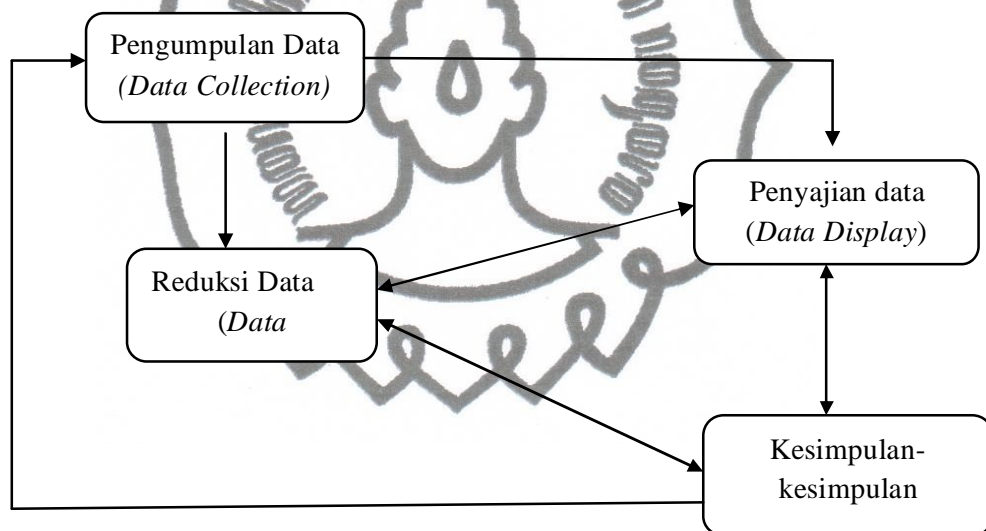
Setelah data direduksi langkah selanjutnya yaitu diadakan penyajian data. Dalam penelitian kualitatif penyajian data ditampilkan dalam bentuk teks

commit to user

yang bersifat naratif. Karena penelitian ini adalah penelitian tindakan maka selain penyajian data dengan teks dilengkapi pula dengan grafik, table dan bagan. Dengan penyajian data maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi dan merencanakan kerja selanjutnya.

3. Kesimpulan-kesimpulan : Penarikan / Verifikasi

Langkah ke tiga dalam analisis data menurut Milles dan Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Dari uraian di atas dapat digambarkan pada gambar 3.



Gambar 3. Bagan Siklus Analisis Data Analisis Interaktif Milles dan Huberman

Dari bagan tersebut di atas, langkah yang ditempuh dalam penelitian ini adalah :

1. Mengumpulkan data yang ada, berupa data kreativitas dan nilai evaluasi dan nilai tugas siswa.
2. Melakukan analisis awal, apabila data yang didapat di kelas sudah cukup.
3. Membandingkan kreativitas siswa melalui tes sebelum menggunakan metode pembelajaran discovery inkuiry terbimbing dan sesudahnya.

commit to user

4. Membandingkan nilai evaluasi dan nilai tugas siswa sebelum menggunakan metode pembelajaran discovery inkuiry dan sesudahnya.
5. Melakukan pengayaan data apabila dalam persiapan analisis ternyata ditemukan data yang kurang lengkap.
6. Merumuskan simpulan akhir bagaimana peningkatan kreativitas siswa.
7. Menyimpulkan bagaimana peningkatan nilai evaluasi dan nilai tugas siswa.
8. Merumuskan kebijakan sebagai bagian dari pengembangan saran dalam laporan akhir penelitian.

Selain itu juga digunakan analisis diskriptif komparatif dan tehnik analisis kritis. Menurut Sarwiji-Suwandi (2011: 66) teknik statistik diskriptif komparatif digunakan untuk data kuantitatif, yakni dengan membandingkan hasil antarsiklus. Peneliti membandingkan hasil sebelum penelitian dengan hasil antar siklus. Nilai yang dibandingkan adalah nilai akhir dari kreativitas siswa pada kondisi sebelum tindakan, akhir siklus I, dan akhir siklus II. Teknik analisis kritis mencakup kegiatan untuk mengungkapkan kelemahan dan kelebihan kinerja siswa dan guru dalam proses pembelajaran berdasarkan ketentuan yang telah ditentukan. Hasil analisis tersebut dijadikan dasar dalam menyusun perencanaan tindakan untuk tahap berikutnya sesuai dengan siklus yang ada. Hasil analisis tersebut dijadikan dasar dalam menyusun perencanaan tindakan untuk tahap berikutnya sesuai dengan siklus yang ada. Analisis data dilakukan bersamaan dan atau setelah pengumpulan data.

H. Indikator Kinerja Penelitian

Indikator kinerja merupakan rumusan kinerja yang akan dijadikan acuan atau tolak ukur dalam menentukan keberhasilan keefektifan penelitian. Penelitian ini akan diakhiri setelah 80% dari 23 siswa mencapai nilai ketuntasan kreativitas sesuai KKM IPA yaitu lebih atau sama dengan 65. Sehingga minimal harus ada 18 siswa dari 23 siswa yang mencapai nilai ketuntasan.

I. Prosedur Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*action research*) dengan pendekatan kualitatif. Oleh karena itu, rancangan yang harus dilaksanakan meliputi empat tahap, yaitu : tahap perencanaan (*planning*), tahap pelaksanaan (*acting*), tahap pengamatan (*observing*), dan tahap refleksi (*reflecting*). Dalam penelitian ini pelaksanaan tindakan dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Masing-masing siklus dilaksanakan 2 kali pertemuan tiap pertemuannya 2 x 35 menit. Langkah-langkah dalam penelitian tindakan kelas ini, sebagai berikut :

1. Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Peneliti merencanakan tindakan, meliputi: 1) penyusunan RPP sesuai SK dan KD yang ditetapkan, 2) menyiapkan sarana pendukung seperti ruang kelas, materi, sumber, dan media pembelajaran, 3) menyiapkan instrumen tes kreativitas dan 4) mempersiapkan lembar observasi siswa dan guru.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Guru (peneliti) melaksanakan tindakan yang telah direncanakan dalam skenario pembelajaran pada siklus I. Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilakukan 2 pertemuan. Langkah-langkah yang dilaksanakan pada tindakan siklus I sebagai berikut :

1) Kegiatan awal :

Guru mengucapkan salam dilanjutkan mengkondisikan kelas. Berdoa bersama kemudian presensi kehadiran siswa. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, melakukan apersepsi misalnya dengan menggesekkan penghapus ke papan tulis, dan menyampaikan motivasi.

2) Kegiatan Inti :

a) Eksplorasi

Guru menunjuk seorang siswa untuk menggesekkan penghapus ke lantai dan ke buku, kemudian guru dan siswa bertanya jawab mengenai apa yang terjadi dari kegiatan tersebut. Siswa digali

commit to user

pengetahuannya oleh guru mengenai gaya gesek dari buku pegangan yang mereka miliki. Siswa mencari sendiri mengenai materi gaya gesek dan pengaruhnya dengan percobaan menggunakan metode *discovery inquiry* terbimbing. Siswa diminta guru untuk menyebutkan pengertian gaya gesek. Guru menjelaskan kepada siswa tentang pengertian gaya gesek.

b) Elaborasi

Guru memberikan tugas kepada siswa dalam bentuk kelompok berkaitan dengan percobaan yang mereka lakukan.

c) Konfirmasi

Guru meminta siswa menyampaikan hasil diskusinya di depan kelas dan ditanggapi oleh siswa yang lain. Guru meluruskan kesalahan pemahaman yang ada, memberikan penguatan dan memberi motivasi kepada siswa untuk lebih semangat berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

3) Kegiatan Akhir

Guru bertanya jawab mengenai hal-hal yang belum dimengerti siswa kemudian menyimpulkan materi yang telah diajarkan. Guru juga memberikan tugas untuk mempelajari tentang cara memperbesar dan memperkecil gaya gesek serta manfaat gaya gesek dalam kehidupan.

c. Tahap Observasi

Observasi dilakukan oleh guru kelas V terhadap pelaksanaan tindakan oleh peneliti dalam pembelajaran IPA materi gaya gesek dan membandingkan benda pada permukaan yang berbeda dengan menggunakan *discovery inquiry* terbimbing. Pada tahap pengamatan dilakukan beberapa hal, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Melakukan pengamatan terhadap sikap siswa (penilaian proses) dan kerja guru di dalam proses pembelajaran di kelas dengan berpedoman pada lembar observasi aktivitas siswa dan guru.
- 2) Melakukan penilaian kreativitas siswa dengan berpedoman pada tes yang diberikan kepada siswa.

d. Tahap Refleksi

Peneliti bersama guru kelas V membuat refleksi atas tindakan pada siklus I. Pada tahap refleksi peneliti melakukan analisis terhadap proses pelaksanaan pembelajaran siklus I dan hasil belajar berupa nilai siswa pada siklus I tentang kreativitas dengan menggunakan metode *discovery inquiry* terbimbing. Guru mengumpulkan hasil tes atau evaluasi dan hasil observasi untuk mengetahui perubahan apa yang terjadi. Berikut ini adalah refleksi dari siklus I.

Nilai rata-rata test kreativitas siswa pada siklus I ini belum mencapai indikator yang sesuai dengan yang diharapkan, rata-rata kelas pada siklus I adalah 75,27. Baru 14 siswa atau 60,87% yang mencapai nilai sama atau lebih dari KKM, maka penelitian dilanjutkan ke siklus II.

2. Siklus II

a. Tahap Perencanaan

Peneliti merencanakan tindakan, meliputi: 1) menganalisis kekurangan yang terdapat pada siklus I untuk menentukan suatu perbaikan, 2) penyusunan RPP sesuai SK dan KD yang ditetapkan, 3) menyiapkan sarana pendukung seperti ruang kelas, materi, sumber, dan media pembelajaran, 4) menyiapkan instrumen tes kreativitas dan 5) mempersiapkan lembar observasi siswa dan guru.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Guru (peneliti) melaksanakan tindakan perbaikan dari temuan pada siklus I. Langkah-langkah yang dilaksanakan pada tindakan siklus II sebagai berikut :

1) Kegiatan Awal

Guru mengucapkan salam dilanjutkan mengkondisikan kelas. Berdoa bersama kemudian presensi kehadiran siswa. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, melakukan apersepsi dengan menanyakan materi sebelumnya, dan menyampaikan motivasi.

2) Kegiatan Inti :

a) Eksplorasi

Tanya jawab dengan siswa mengapa sepatu pemain sepak bola bentuknya berbeda dengan sepatu pada umumnya. Siswa digali pengetahuannya oleh guru tentang materi memperbesar dan memperkecil gaya gesek dari buku sumber yang dimiliki. Siswa dalam bentuk kelompok menggali pengetahuan tentang cara memperbesar dan memperkecil gaya gesek dengan percobaan menggunakan metode *discovery inquiry* terbimbing. Guru menjelaskan cara memperbesar dan memperkecil gaya gesek serta manfaat gaya gesek dalam kehidupan sehari-hari.

b) Elaborasi

Guru memberikan tugas kepada siswa dalam bentuk kelompok berkaitan dengan percobaan yang mereka lakukan.

c) Konfirmasi

Guru meminta siswa menyampaikan hasil diskusinya di depan kelas dan ditanggapi oleh siswa yang lain. Guru meluruskan kesalahan pemahaman yang ada, memberikan penguatan dan memberi motivasi kepada siswa untuk lebih semangat berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

3) Kegiatan Akhir

Guru bertanya jawab mengenai hal-hal yang belum dimengerti siswa kemudian menyimpulkan materi yang telah diajarkan. Siswa bersama guru mengevaluasi hasil pembelajaran sebagai refleksi. Siswa mengerjakan lembar evaluasi individu. Siswa diarahkan agar selalu melatih kemampuan berpikir kreatifnya dalam kehidupan sehari-hari (tindak lanjut). Penyampaian pesan-pesan moral dari guru. Guru mengucapkan terima kasih dilanjutkan doa dan salam penutup.

c. Tahap Observasi

Observasi dilakukan oleh guru kelas V terhadap pelaksanaan tindakan oleh peneliti dalam pembelajaran pembelajaran IPA materi

commit to user

cara memperbesar dan memperkecil gaya gesek serta manfaat gaya gesek dalam kehidupan dengan menggunakan metode discovery inquiry terbimbing. Pada tahap pengamatan dilakukan beberapa hal, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Melakukan pengamatan terhadap sikap siswa (penilaian proses) dan kerja guru di dalam proses pembelajaran IPA materi cara memperbesar dan memperkecil gaya gesek serta manfaat gaya gesek dalam kehidupan di kelas dengan berpedoman pada lembar observasi aktivitas siswa dan guru.
- 2) Melakukan penilaian kreativitas siswa dengan berpedoman pada yang telah diberikan.

d. Tahap Refleksi

Peneliti bersama guru kelas V membuat refleksi atas tindakan pada siklus II. Pada tahap refleksi peneliti melakukan analisis terhadap proses pelaksanaan pembelajaran dan hasil tes kreativitas siswa pada siklus II dengan menggunakan metode discovery inquiry terbimbing. Guru mengumpulkan hasil tes, hasil observasi aktivitas dan kreativitas siswa untuk mengetahui perubahan apa yang terjadi. Berikut ini adalah refleksi dari siklus II.

Bila dicermati nilai rata-rata test kreativitas siswa pada siklus II cukup tinggi dan mengalami peningkatan lebih tinggi daripada siklus I yaitu rata-ratanya mencapai 86,96. Hal ini dikarenakan siswa telah terlatih untuk mengerjakan soal-soal yang tidak hanya sekedar mengandalkan pengetahuan saja tetapi lebih mendalam lagi. Untuk nilai kreativitas pada siklus II ini sebanyak 19 siswa atau 82,61% telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal yang telah ditetapkan sekolah, dengan nilai rata-rata kelas 65, maka penelitian dihentikan karena sudah melebihi batas indikator kinerja.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 01 Alastuwo Kecamatan Kebakkramat Kabupaten Karanganyar. SD Negeri 01 Alastuwo berada di daerah pedesaan yang lokasinya sangat strategis berada di tengah-tengah pemukiman penduduk. Selain itu lokasinya juga dekat dengan persawahan dan jalan raya sehingga kondisinya cukup mendukung dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi bangunannya masih baru walaupun ada beberapa kelas yang masih menggunakan bangunan lama. SD Negeri 01 Alastuwo berstatus negeri dengan Nomor Statistik Sekolah (NSS) yaitu 101031314013.

Saat ini jumlah ruang yang dimiliki SD Negeri 01 Alastuwo tahun 2011/2012 adalah sebanyak 9 ruang, yaitu 6 ruang kelas, 1 ruang komputer, 1 ruang perpustakaan, dan 1 sebagai ruang guru dan kepala sekolah. Personalia sekolah terdiri dari 1 Kepala sekolah, 6 guru kelas, 1 guru agama, 1 guru olahraga, 1 guru Bahasa Inggris, 1 guru TI, 2 penjaga perpustakaan, dan 1 penjaga sekolah. Selain itu juga telah dilengkapi dengan ruang perpustakaan, tempat parkir dan kamar mandi. Halaman yang dimiliki sekolah juga cukup luas dan dekat dengan lapangan desa.

Letak sekolah ini sebenarnya sangat mendukung untuk dilaksanakannya kegiatan pembelajaran yang inovatif termasuk kegiatan *discovery* dan *inkuiry*, karena dekat dengan alam dan sarana yang menunjang. Berbagai alat peraga pun telah tersedia seperti kit matematika dan kit IPA. Namun, semuanya hanya tersimpan rapi dalam lemari dan belum digunakan dengan maksimal. Guru masih terpaku dengan pembelajaran konvensional yang memusatkan ceramah serta tanya jawab daripada melibatkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran.

Hal yang menunjukkan kreativitas siswa masih rendah dalam pembelajaran adalah ketika mereka diminta menyampaikan pendapat atau jawaban dari suatu pertanyaan terkadang siswa masih ragu-ragu dan merasa malu, siswa kurang berimajinasi dalam pembelajaran, kurangnya kemandirian yang dimiliki siswa, dan juga kurangnya kepercayaan diri yang mereka miliki. Kreativitas ini memang harus ditanamkan dan dilatihkan sejak dini, tidak bisa didapat dengan instan tetapi membutuhkan proses secara bertahap.

2. Diskripsi Permasalahan Penelitian

a. Deskripsi Pre Test

Sebelum melakukan penelitian, terlebih dahulu peneliti melakukan observasi dan wawancara. Observasi ini dilakukan kepada guru dan siswa saat proses pembelajaran IPA kelas V SD Negeri 01 Alastuwo dengan tujuan untuk mengetahui kondisi awal pembelajaran IPA yang dilakukan guru. Sedangkan wawancara hanya dilakukan kepada guru kelas dengan tujuan untuk mengetahui kondisi awal dan siswa pada mata pelajaran IPA baik mengenai aktivitas siswa dalam pembelajaran maupun kreativitas yang dimiliki siswa. Jumlah siswa kelas V ada 23 siswa yang terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan.

Berdasarkan data hasil wawancara (lampiran 54) terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru dalam menyampaikan materi pelajaran IPA di kelas V, masih terdapat banyak kekurangan, antara lain siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, guru kurang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan karena masih mengandalkan ceramah dalam menyampaikan materi, siswa yang cenderung diam tetapi diamnya bukan karena sudah jelas tetapi mereka memang kurang mengerti, dan sedikitnya praktek yang dilakukan guru. Hal inilah yang membuat siswa tidak mampu untuk membangun pemahamannya sendiri dan berlatih menyusun pengetahuan dalam pikirannya sendiri. Siswa memang sudah aktif dalam pembelajaran tetapi ketika guru memberikan pertanyaan yang lebih tinggi tingkatannya siswa kesulitan untuk menjawabnya, kalau pun bisa menjawab mereka ragu dan tidak percaya diri untuk mengungkapkan jawabannya. Dari

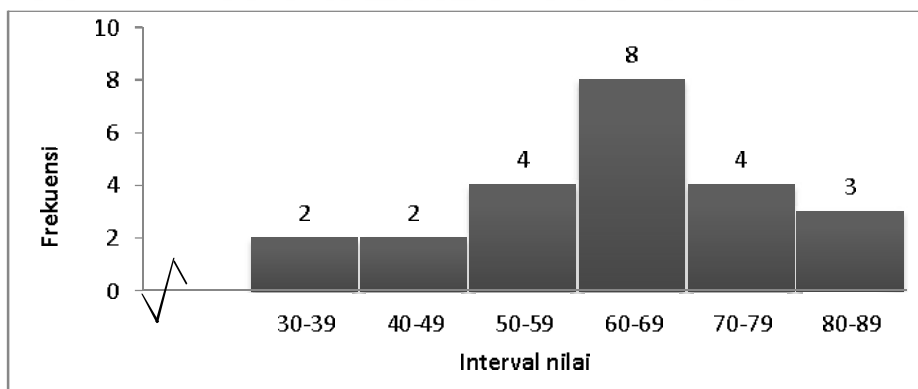
commit to user

hasil tes kreativitas siswa pada pre test diketahui bahwa tingkat ketuntasannya baru sekitar 39,14 % (lampiran 26) atau hanya 9 siswa saja yang tuntas. Dan rata-rata untuk nilai tes kreativitas sebelum tindakan adalah 63,86 (lampiran 26). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini :

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Nilai Tes Kreativitas Siswa Sebelum Diterapkan Metode *Discovery Inkuiry* Terbimbing.

No	Interval Nilai	Frekuensi	Prosentase
1	30-39	2	8,69 %
2	40-49	2	8,69 %
3	50-59	4	17,39 %
4	60-69	8	34,8 %
5	70-79	4	17,39 %
6	80-89	3	13,04 %
	Jumlah	23	100 %

Dari tabel 2 tentang distribusi frekuensi nilai tes kreativitas sebelum diterapkan metode *discovery inkuiry* terbimbing pada siswa kelas V SD Negeri 01 Alastuwo yang telah diterangkan diatas dapat disajikan dalam grafik pada gambar 4 dibawah ini :



Gambar 4. Grafik Frekuensi Nilai Tes Kreativitas Siswa Sebelum Diterapkan Metode *Discovery Inkuiry* Terbimbing.

Berdasarkan tabel 2 dan gambar 4 diatas, dapat diketahui bahwa siswa yang mempunyai nilai kreativitas lebih atau sama dengan kriteria dalam pelajaran IPA yaitu 65 hanya 9 siswa atau 39,14 % dari jumlah siswa kelas V. Sedang siswa yang lain kurang dari kriteria yang telah ditentukan. Dalam penelitian ini , kriteria ketuntasan nilai kreativitas yang telah ditentukan sama dengan kriteria ketuntasan nilai pada mata pelajaran IPA yaitu 65. Nilai ini juga didapat dari berbagai aspek baik dari aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran maupun nilai tes kreativitas siswa.

Dari uraian di atas dapat diketahui bahwa masih rendahnya kreativitas yang dimiliki siswa dalam pelajaran IPA. Maka dari itu diperlukan suatu pembaharuan yaitu dengan menerapkan metode *discovery inquiry* terbimbing. Dengan metode *discovery inquiry* terbimbing diharapkan kreativitas yang dimiliki siswa akan meningkat. Apabila siswa mampu bertindak secara kreatif maka akan memudahkan mereka dalam membangun pengetahuannya sendiri, melatih mereka untuk belajar mandiri dan percaya diri, dapat mentransfer pengetahuannya ke berbagai konteks dan mampu menganalisis serta menilai suatu fakta atau kejadian.

Analisis hasil nilai kreativitas pre tes siswa kelas V dari lampiran 26, diperoleh nilai rata-rata hasil nilai kreativitas siswa adalah 63,86 dimana hasil tersebut masih dibawah rata-rata yang diinginkan peneliti yaitu sebesar 65 (KKM). Sedangkan besarnya prosentase siswa tuntas tes kreativitas pre test pada pembelajaran IPA materi gaya gesek sebesar 39,14%.

Dari hasil analisis di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas yang dimiliki siswa dalam pembelajaran IPA dengan mengambil materi materi gaya gesek masih rendah. Maka dilakukan tindakan lanjutan untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas V SD Negeri 01 Alastuwo Kecamatan Kebakkramat Kabupaten Karanganyar.

b. Deskripsi Siklus I

Tindakan Siklus I dilaksanakan selama 1 minggu, tepatnya pada tanggal 22 dan 26 Maret 2012 dengan kompetensi dasar “Mendeskripsikan hubungan antara gaya, gerak dan energi melalui percobaan (gaya gravitasi, gaya gerak, gaya magnet)”, dengan sub pokok materi yaitu melakukan praktek tentang pengertian gaya gesek dengan berjalan di pasir dan di lantai, serta membuktikan gerak benda pada permukaan yang berbeda. Penelitian ini terdiri dari 4 tahapan. Adapun tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Tahap Perencanaan

Berdasarkan diskripsi data awal sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan mengenai kreativitas siswa dalam pembelajaran IPA maka peneliti membuat perencanaan dengan berpedoman pada Standar Kompetensi mata pelajaran IPA, tahap perencanaan dilaksanakan sebagai titik tolak pembelajaran untuk mengkondisikan dan membuat komitmen atas peraturan dan konsekuensi yang akan dilaksanakan pada pembelajaran IPA tentang gaya gesek dan membedakan gerak benda pada permukaan berbeda. Persiapan untuk siklus pertama yaitu sebagai berikut :

- a) Sebelum melaksanakan penelitian terlebih dahulu peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan materi IPA kelas V yaitu gaya gesek dan membedakan gerak benda pada permukaan berbeda dengan menggunakan metode discovery inquiry terbimbing yang disusun 2 kali pertemuan dan masing-masing pertemuan 2 jam pelajaran (2x35 menit).
- b) Menyusun lembar kerja siswa (lampiran 9).
- c) Menyiapkan alat, bahan dan media yang diperlukan dalam kegiatan percobaan atau praktikum, berupa koin uang logam, kertas minyak, kertas amplas, kertas kardus dan klip kertas.
- d) Membuat lembar pengamatan guru (lampiran 16).
- e) Membuat lembar pengamatan aktivitas belajar siswa (lampiran 17).

- f) Setiap kali akan melaksanakan pembelajaran guru mempersiapkan ruangan sebaik mungkin sehingga dapat mempermudah terciptanya suasana pembelajaran dengan metode *discovery inquiry* terbimbing.

2. Pelaksanaan Tindakan

a) Pertemuan Pertama

Dalam tahap ini guru melaksanakan tindakan sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan dan sesuai dengan RPP yang dibuat (lampiran 2) Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan mengacu pada penerapan metode *discovery inquiry* terbimbing selama 2 x 35 menit. Pertemuan pertama pada siklus I ini dilaksanakan pada hari Kamis, 22 Maret 2012. Pada pertemuan ini terdiri dari 6 indikator yaitu : menjelaskan pengertian gaya gesek, menyebutkan contoh benda yang memiliki gaya gesek, menyebutkan perbedaan berjalan di atas lantai dan di atas pasir, mengidentifikasi gerak benda pada permukaan yang berbeda, menumbuhkan semangat siswa untuk lebih kreatif, dan mempraktekkan berjalan di atas lantai dan di atas pasir. Adapun langkah-langkah siklus I sebagai berikut:

Kegiatan pembelajaran ini dimulai dengan mengkondisikan siswa terlebih dahulu dan dilanjutkan dengan melakukan absensi serta berdoa. Guru melakukan apersepsi untuk membuka ingatan siswa tentang gaya gesek. Setelah siswa mengetahui tentang gaya gesek, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai dalam pembelajaran ini. Guru bertanya jawab dengan siswa mengenai contoh gaya gesek yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang berfungsi memancing siswa sehingga dapat mengetahui kreativitas yang mereka miliki. Setelah itu siswa diminta guru untuk melakukan sebuah praktek berjalan di permukaan yang berbeda, yaitu di atas lantai dan di atas pasir. Guru menjelaskan langkah-langkah dan petunjuk untuk melakukan praktek. Guru membagikan lembar kerja (LKS) yang berisi tentang hal-hal yang harus dilakukan siswa dalam praktikum.

Siswa mulai melaksanakan kegiatan *discovery inquiry*. Percobaan dilakukan dengan meminta siswa berdiri serta berjalan di atas lantai dan pasir, kemudian siswa diminta mencari perbedaannya. Pada percobaan ini siswa masih sedikit bingung dalam melaksanakan praktek dan guru pun ikut serta mendampingi dan membimbing siswa dalam melakukan praktek sampai selesai sambil menilai aktivitas siswa. Setelah selesai melakukan praktek siswa mulai mengerjakan lembar kerja secara individu dan membuat sebuah kesimpulan yang hasilnya disampaikan di depan kelas. Guru mengajak siswa untuk memberikan tanggapan pada kelompok yang maju. Guru memberikan penguatan bagi siswa yang mempresentasikan yaitu berupa pujian dan memberikan reward berupa tepuk tangan kepada kelompok yang memiliki kinerja terbaik.

Pada akhir pembelajaran, guru bersama siswa membuat kesimpulan berbagai percobaan yang telah dilakukan dan materi yang telah dipelajari yaitu mengenai gaya gesek. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang hal-hal yang belum jelas dan belum dimengerti. Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran guru memberikan evaluasi tertulis kepada siswa. Setelah evaluasi selesai, guru merefleksi kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan, memberikan pekerjaan rumah dan mengingatkan untuk giat belajar.

Pada pertemuan pertama ini siswa masih kebingungan untuk melaksanakan pembelajaran dengan metode *discovery inquiry* terbimbing. Dalam pembelajaran sebelumnya mereka tidak pernah bekerja dengan menggunakan metode *discovery inquiry* secara bersama di luar kelas, sehingga dalam melaksanakan pembelajaran dengan metode ini siswa kurang menunjukkan keaktifannya. Walaupun guru sudah memberikan pengarahan siswa masih kebingungan dalam melaksanakan praktek.

b) Pertemuan Kedua

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran ini dilaksanakan sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang telah dibuat. Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Senin, 26 Maret 2012 selama 2 jam pelajaran yaitu 2x 35 menit.

Pada pertemuan kedua ini terdiri dari 5 indikator yaitu menyebutkan perbedaan benda di atas permukaan yang licin dan kasar, menjelaskan gerak benda pada permukaan kasar dan halus, membandingkan gerak benda pada permukaan yang berbeda, menumbuhkan semangat siswa untuk bertindak secara kreatif, dan melakukan percobaan gerak benda di permukaan yang berbeda.

Kegiatan pembelajaran ini dimulai dengan mengkondisikan siswa terlebih dahulu dan dilanjutkan dengan mengabsen siswa. Guru melakukan apersepsi untuk membuka ingatan siswa tentang materi yang telah dipelajari sebelumnya. Setelah siswa tahu dan ingat tentang materi sebelumnya yaitu tentang gaya gesek, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai dalam pembelajaran ini. Guru bertanya jawab dengan siswa mengenai contoh permukaan suatu benda yang mereka ketahui. Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang berfungsi memancing siswa sehingga dapat mengetahui kreativitas yang mereka miliki. Setelah itu siswa diminta guru untuk melakukan sebuah praktek yang dilakukan secara kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 4 siswa. Praktikum yang dilakukan adalah membedakan gerak benda (koin uang logam) di permukaan yang berbeda (kasar dan halus). Guru menjelaskan langkah-langkah dan petunjuk untuk melakukan praktek. Guru membagikan petunjuk praktikum dan lembar kerja (LKS) yang berisi tentang hal-hal yang harus dilakukan siswa dalam praktikum.

Siswa mulai melaksanakan percobaan. Percobaan kali ini adalah meluncurkan koin uang logam di sebuah permukaan, yaitu kasar (kertas ampelas) dan halus (kertas minyak) yang masing-masing diletakkan di

atas kardus. Dalam melakukan praktek guru mendampingi serta membimbing setiap kelompok. Setelah praktikum selesai, siswa mendiskusikan hasil penyelidikan dan penemuan mereka dalam melaksanakan praktek. Kemudian perwakilan dari masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi mereka di depan kelas.

Guru mengajak siswa untuk memberikan tanggapan pada kelompok yang maju. Guru memberikan penguatan bagi siswa yang mempresentasikan yaitu berupa pujian dan memberikan reward berupa tepuk tangan kepada kelompok yang memiliki kinerja terbaik.

Pada akhir pembelajaran, guru bersama siswa membuat kesimpulan dari praktikum yang telah dilakukan dan materi yang telah dipelajari yaitu mengenai membedakan gerak benda pada permukaan berbeda. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang hal-hal yang belum jelas. Pada akhir siklus I ini guru memberikan evaluasi berupa soal-soal isian singkat yang bertujuan untuk menguji kreativitas yang dimiliki siswa. Materinya tidak hanya berupa gaya gesek tetapi menyangkut IPA yang lebih luas.

Pada pertemuan kedua ini beberapa siswa mengalami peningkatan dalam hal keantusiasan dan keaktifan. Beberapa kelompok sudah mampu mandiri dalam melaksanakan praktek sesuai dengan prosedur yang telah dijelaskan. Tetapi masih ada pula beberapa siswa yang bingung dalam melaksanakan praktek, terbukti dari mereka yang sering diam atau kurang aktif dalam praktikum.

3. Tahap observasi atau pengamatan

Selama pelaksanaan tindakan baik pada pertemuan pertama maupun pertemuan kedua pada siklus I, observasi dilakukan oleh peneliti kepada siswa dan guru kelas V kepada peneliti dalam kegiatan pembelajaran IPA kelas V dengan menggunakan metode *discovery inquiry* terbimbing. Observasi ini difokuskan pada pelaksanaan pembelajaran yaitu kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung yang dilaksanakan dengan menggunakan alat bantu berupa

commit to user

lembar pengamatan atau observasi aktivitas guru, aktivitas siswa, penilaian kreativitas siswa serta dokumentasi yang berupa foto dan video.

Observasi ini dilakukan untuk memperoleh data mengenai kesesuaian pelaksanaan pembelajaran IPA materi gaya gesek dengan menerapkan metode *discovery inquiry* terbimbing dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah disusun serta untuk mengetahui seberapa besar peningkatan kreativitas siswa melalui penerapan metode *discovery inquiry* terbimbing.

Pada pertemuan pertama siklus I, siswa belum terbiasa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode *discovery inquiry* secara bersama di luar kelas. Saat pembelajaran dimulai, sebenarnya siswa sudah menunjukkan kesiapan untuk mengikuti pembelajaran. Tetapi dalam kegiatan praktek masih banyak siswa yang tidak memperhatikan dan bermain sendiri. Jika guru memberikan pertanyaan hanya beberapa siswa yang menjawabnya, bahkan ada yang cenderung diam tidak bisa menjawab atau diam karena malu untuk menjawab. Ketika guru mengajak siswa untuk praktek, mereka sangat bersemangat. Masing-masing siswa diberikan lembar kerja siswa yang berisi panduan untuk melaksanakan praktek. Dan tentunya guru masih ikut banyak membimbing satu per satu siswa yang belum paham langkah-langkah dalam praktek ini. Dalam melakukan praktek pun masih banyak terjadi hal-hal di luar kegiatan praktek seperti bermain sendiri dengan alat dan bahan yang disediakan, bercerita sendiri, bahkan pasif tidak melakukan kegiatan apapun. Hal ini menyebabkan kehilangan banyak waktu untuk sesuatu yang tidak bermanfaat dan saat waktu telah habis mereka belum sempat untuk mempresentasikan hasil kerja mereka.

Pada pertemuan kedua siklus I juga tidak jauh beda dengan pertemuan pertama, tetapi mulai ada sedikit peningkatan yaitu mengenai kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan berkelompok dan bereksperimen. Beberapa siswa sudah menunjukkan semangatnya untuk mulai melaksanakan praktek tetapi masih ada pula siswa yang pasif diam

tidak melakukan apa-apa, bermain sendiri ataupun bercerita sendiri. Akan tetapi siswa sudah mulai menunjukkan sikap bekerja sama dalam kelompok untuk melaksanakan praktek. Hal tersebut ditunjukkan dengan berkurangnya pertanyaan-pertanyaan tentang prosedur praktek dan praktek pun dapat berjalan dengan lancar melalui bimbingan guru. Selain itu nilai tes kreativitas siswa pelan-pelan sudah ada peningkatan ketika sebelum diterapkannya tindakan.

Berdasarkan hasil pengamatan selama pembelajaran dan lampiran 27 dapat diketahui bahwa nilai rata-rata tes kreativitas siswa pada siklus I adalah 75,27. Pada siklus I ini, nilai rata-rata tes kreativitas juga belum memenuhi kriteria minimum yang telah ditetapkan. Dari 23 siswa kelas V, 14 siswa atau sekitar 60,87% yang telah melebihi atau sama dengan KKM.

Berdasarkan lampiran 47 kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran antara lain :

- a) Guru telah mempersiapkan ruangan, sumber belajar serta media pembelajaran dengan baik.
- b) Guru telah memeriksa kesiapan siswa untuk belajar dengan cukup baik.
- c) Guru telah melaksanakan apersepsi, pengelompokan siswa secara heterogen, menyesuaikan apersepsi dengan materi ajar, dan menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dengan baik.
- d) Penguasaan materi guru sudah baik.
- e) Guru mengaitkan materi dengan pengetahuan lainnya dengan cukup baik.
- f) Guru menyampaikan materi sesuai dengan hierarki pembelajaran dan karakteristik siswa cukup baik.
- g) Guru dalam mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari dengan baik.
- h) Dalam melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang direncanakan guru terlihat cukup baik.
- i) Guru melaksanakan pembelajaran secara runtut dengan sangat baik.

- j) Dalam menguasai kelas guru sudah baik.
- k) Guru dalam melaksanakan pembelajaran yang bersifat kontekstual cukup baik.
- l) Penggunaan waktu oleh guru sesuai yang telah direncanakan sudah baik
- m) Guru cukup baik dalam menggunakan keterampilan dalam menggunakan media dan alat peraga, dan sudah baik dalam melibatkan siswa menggunakan media dan alat peraga.
- n) Guru menghasilkan pesan yang menarik dengan baik.
- o) Dalam pembelajaran guru cukup baik dalam menumbuhkan partisipasi siswa dalam pembelajaran.
- p) Guru cukup baik dalam merespon terhadap partisipasi siswa.
- q) Dalam memfasilitasi terjadinya interaksi guru, siswa, dan sumber belajar guru terlihat sangat baik.
- r) Dalam menunjukkan sikap terbuka terhadap respon siswa guru sudah sangat baik.
- s) Guru sudah sangat baik dalam menunjukkan hubungan antara pribadi yang kondusif.
- t) Guru sudah baik dalam menumbuhkan kerjasama dan antusiasme dalam belajar.
- u) Dalam penilaian proses dan hasil belajar guru cukup baik dalam hal memantau kemajuan siswa.
- v) Guru dalam melaksanakan penilaian akhir sudah baik.
- w) Ketika mengajar guru sudah sangat baik dalam penggunaan bahasa lisan.
- x) Dalam penggunaan bahasa tulis guru sudah terlihat sangat baik.
- y) Dalam penggunaan pesan guru sudah cukup baik menggunakan gaya yang sesuai.
- z) Di akhir pembelajaran guru melaksanakan refleksi, menyusun kesimpulan, dan melaksanakan tindak lanjut dengan baik.

Dari hasil observasi terhadap guru diperoleh rata-rata observasi untuk siklus I sebesar 3,35 dan tergolong dalam kategori cukup baik. Untuk lebih lengkapnya, lembar observasi guru pada saat pelaksanaan tindakan siklus I dapat dilihat pada lampiran 47.

Dari data observasi aktivitas (lampiran 37) pada akhir siklus I diperoleh data hasil aktivitas siswa dalam tabel 3 sebagai berikut :

Tabel 3. Aktivitas Siswa Siklus I

Keterangan	Pertemuan Pertama	Pertemuan Kedua
Nilai terendah	46,86	54,17
Nilai tertinggi	83,34	88,54
Jumlah	1515,63	1638,53
Rata-rata	65,89	71,24

Secara umum, aktivitas siswa di siklus I sudah cukup baik yaitu dengan rata-rata 68,57 dan tergolong dalam kategori sedang. Dari siklus I pertemuan pertama rata-rata aktivitas siswa adalah 65,89, sedangkan di pertemuan kedua rata-ratanya menjadi 71,24. Dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua mengalami peningkatan aktivitas sebesar 5,35.

Pencapaian keberhasilan nilai kreativitas siswa kelas V dapat dilihat dalam lampiran 29. Secara detail dapat dilihat dalam tabel 4 berikut:

Tabel 4. Hasil tes kreativitas sebelum tindakan dan siklus I

Keterangan	Sebelum tindakan	Siklus I
Nilai terendah	31,25	56,25
Nilai tertinggi	81,25	93,75
Jumlah	1468,75	1731,25
Rata-rata	63,86	75,27

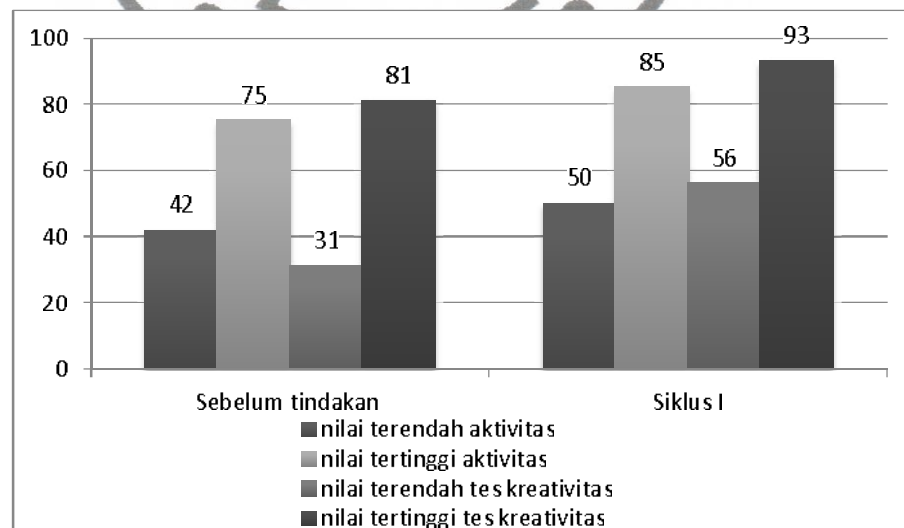
Pada siklus I ini, nilai tes kreativitas sudah mengalami peningkatan jika dibandingkan pada saat sebelum tindakan. Nilai tes kreativitas siklus I ini memiliki nilai terendah 56,25 dan nilai tertinggi 93,75. Rata-rata yang

dihasilkan adalah 75,27 dan mengalami peningkatan sebesar 11,41 dari sebelum tindakan. Selanjutnya nilai akhir pre test dan siklus I dibandingkan untuk mengetahui adanya peningkatan atau tidak mengenai kreativitas siswa. Perbandingan nilai akhir sebelum tindakan dan Siklus I dapat dilihat dalam tabel 5:

Tabel 5. Perbandingan nilai aktivitas dan nilai test kreativitas Sebelum Tindakan dan Sesudah Diberikan Tindakan Siklus I

Keterangan	Pre Test		Siklus I	
	Aktivitas siswa	Test Kreativitas	Aktivitas siswa	Test Kreativitas
Nilai terendah	42,71	31,25	50,51	56,25
Nilai Tertinggi	75,96	81,25	85,94	93,75
Rata-rata nilai	60,05	63,86	68,56	75,27

Berdasarkan tabel nilai perbandingan pre tes dan sesudah Siklus I dapat digambarkan dalam grafik pada gambar 5 di bawah ini:



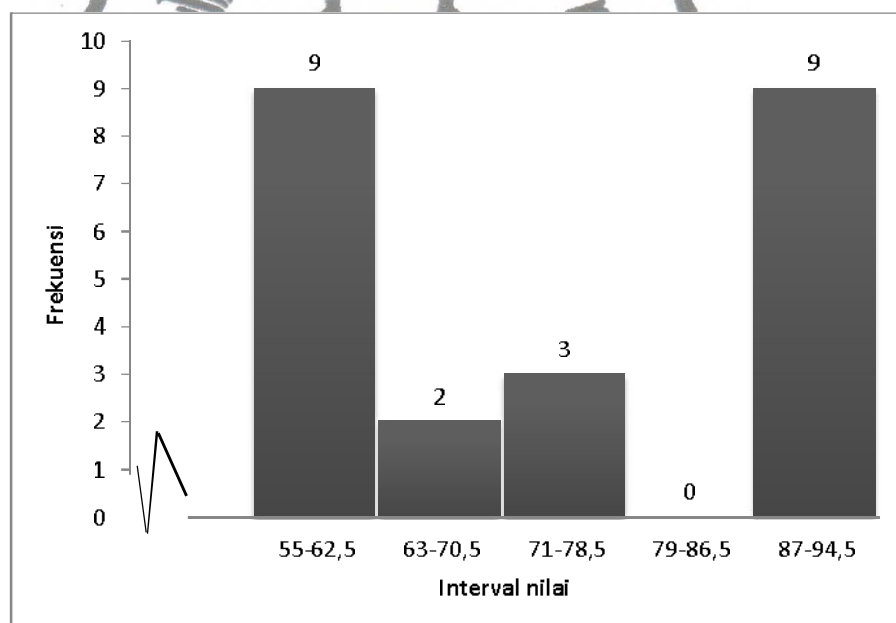
Gambar 5. Grafik Perbandingan Nilai Akhir Kreativitas Siswa Sebelum Tindakan dan Siklus I

Prosentase nilai hasil tes kreativitas siswa pada siklus I ini dapat dilihat dalam tabel 6 sebagai berikut :

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Nilai Tes Kreativitas Siklus I

No	Interval nilai	Frekuensi	Prosentase
1	55-62,5	9	39,14 %
2	63-70,5	2	8,68 %
3	71-78,5	3	13,04 %
4	79-86,5	0	0 %
5	87-94,5	9	39,14 %
Jumlah		23	100 %

Berdasarkan tabel 6 di atas, dapat disajikan dalam bentuk grafik pada gambar 6 sebagai berikut :



Gambar 6. Grafik Frekuensi Nilai Tes Kreativitas Siswa Kelas V Siklus I

Berdasarkan tabel 6 dan gambar 6 di atas dapat diketahui bahwa pada siklus I ini siswa yang mendapatkan nilai 55-62,5 ada 9 siswa, yang mendapat nilai 63-70,5 ada 2 siswa, yang mendapat nilai 71-78,5 ada 3 siswa, yang mendapat nilai 79-86,5 tidak ada, dan yang mendapat nilai 87-94,5 ada 9 siswa dan rata-rata kelas adalah 75,27.

4. Tahap refleksi

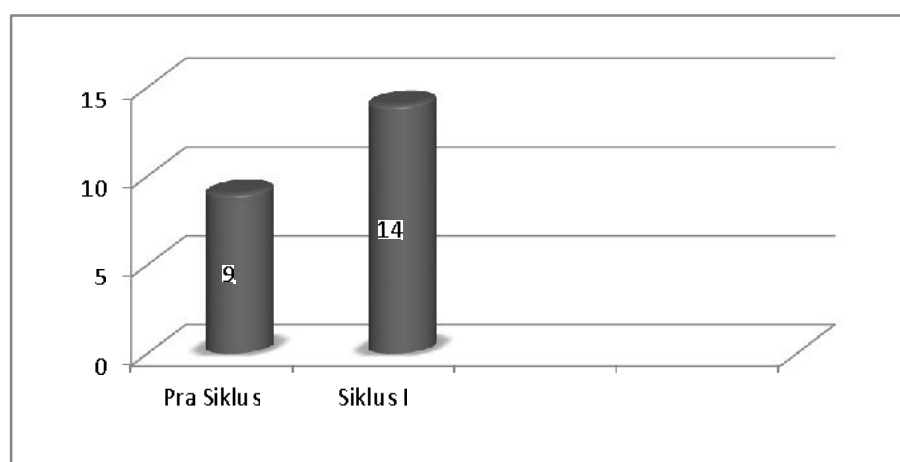
Data-data yang diperoleh dari observasi di atas, dianalisis untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan dari pre test dan setelah tindakan yaitu siklus I.

Berdasarkan tabel 10 dapat dibuat perbandingan ketuntasan kreativitas siswa kelas V SD Negeri 01 Alastuwo sebelum diterapkannya metode *discovery inkuiry* terbimbing dan setelah diterapkannya metode *discovery inkuiry* terbimbing dalam pembelajaran IPA. Berikut dituliskan pada tabel 7 yaitu tabel perbandingan pra silus dan siklus I sebagai berikut:

Tabel 7. Perbandingan Ketuntasan Kreativitas Siswa Kelas V SD Negeri 01 Alastuwo antara sebelum dan sesudah tindakan

Nilai sebelum tindakan		Nilai siklus I		Keterangan
Jumlah siswa yang tuntas	Persentase (%)	Jumlah siswa yang tuntas	Persentase (%)	
9	39,14 %	14	60,87 %	Kreativitas meningkat 21,73 %

Berdasarkan tabel 7 diatas, agar lebih jelas tentang meningkatnya kreativitas siswa dari pra tindakan ke siklus I digambarkan dalam grafik pada gambar 7 sebagai berikut:



Gambar 7. Grafik Perbandingan Ketuntasan Kreativitas Siswa antara Pra Siklus/Pre Test dan Siklus I

Berdasarkan tabel 7 dan gambar 7 di atas dapat dikemukakan bahwa setelah dilaksanakannya siklus I jumlah siswa yang mencapai ketuntasan adalah 14 siswa, meningkat 5 orang siswa dari sebelum dilaksanakan metode *discovery inquiry* terbimbing. Sebelum tindakan prosentase ketuntasannya hanya 39,14 % atau 9 siswa dari jumlah siswa kelas V. Sedangkan setelah dilaksanakannya siklus I, jumlah siswa yang kreativitasnya sudah mencapai kriteria ketuntasan bertambah menjadi 14 siswa yaitu menjadi 14 siswa (60,87 % dari jumlah siswa kelas V).

Dari uraian di atas diketahui bahwa sudah ada peningkatan kreativitas siswa kelas V SD Negeri 01 Alastuwo yaitu dari 39,14 % menjadi 60,87 %. Jadi mengalami peningkatan sebesar 21,73 %. Akan tetapi peningkatan ini masih belum maksimal, belum mencapai indikator kinerja yang diharapkan yang ditetapkan oleh peneliti. Sehingga diperlukan adanya tindakan penelitian siklus II.

Beberapa tindakan yang perlu direfleksikan ke dalam tindakan selanjutnya (siklus II) agar pelaksanaan pembelajaran IPA dengan metode *discovery inquiry* terbimbing dapat meningkat dalam hal ini kreativitas siswa, antara lain berupa :

- a) Guru harus lebih baik dalam mempersiapkan siswa untuk belajar.
- b) Guru harus bertindak adil dalam pengelompokan siswa (secara heterogen).
- c) Dalam mengaitkan materi dengan pengetahuan yang lain yang relevan harus lebih baik lagi.
- d) Guru harus jelas dalam penyampaian materi dan menyesuaikan dengan karakteristik siswa.
- e) Penggunaan keterampilan dalam menggunakan alat peraga dan media pembelajaran harus lebih baik lagi.
- f) Guru harus lebih baik dalam melibatkan siswa dalam merumuskan atau menyusun kesimpulan pembelajaran.

commit to user

- g) Dalam membuat kesimpulan guru harus lebih melibatkan siswa agar siswa terbiasa bertindak dan berpikir kreatif.

c. Deskripsi Siklus II

Berdasarkan refleksi tindakan pada siklus I, maka siklus II ini akan dilaksanakan dengan alokasi waktu yang sama yaitu 2 x 35 menit dengan 4 pertemuan agar hasil yang diperoleh lebih optimal, maka diadakan siklus II ini untuk lebih memantapkan hasil peningkatan kreativitas siswa. Kompetensi Dasar pada siklus ini adalah pengaruh gaya gesek dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan dari pembelajaran ini adalah agar siswa dapat mengidentifikasi pengaruh gaya gesek yang ada dalam kehidupan sehari-hari yang meliputi manfaat dan kerugiannya. Siklus II dilaksanakan selama 1 minggu yaitu tanggal 28 dan 30 Maret 2012. Pembelajaran dirancang untuk 2 kali pertemuan masing-masing pertemuan 2x35 menit, jumlah siswa yang mengikuti pembelajaran siklus II sebanyak 23 siswa yang terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan.

1. Tahap perencanaan

- a) Sebelum melaksanakan penelitian terlebih dahulu peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) mata pelajaran IPA dengan materi gaya gesek dengan menggunakan metode pembelajaran *discovery inquiry* terbimbing yang disusun 2 kali pertemuan dan masing-masing pertemuan 2x 35 menit. Pertemuan pertama dengan kompetensi dasar menyimpulkan pengaruh gaya gesek bagi kehidupan sehari-hari. Indikator dalam pertemuan pertama adalah cara memperbesar dan memperkecil gaya gesek, sedangkan indikator pertemuan kedua adalah manfaat dan kerugian gaya gesek.
- b) Menyusun Lembar Kerja Siswa (LKS) di lampiran 10 dan instrument tes kreativitas (lampiran 23) yang mengacu pada refleksi siklus I, sehingga dalam penyusunan akan lebih baik sesuai dengan yang diharapkan.

- c) Menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan dalam kegiatan praktek dengan *discovery inquiry* terbimbing, berupa koin karambol, papan, bedak tabur, kertas hvs, kertas kardus, pensil, dan uang logam.
- d) Setiap kali akan melaksanakan percobaan guru mempersiapkan, menata, dan mengatur ruangan sebaik mungkin sehingga dapat mempermudah pelaksanaan kegiatan *discovery inquiry* terbimbing.

2. Tahap pelaksanaan atau tindakan

a) Pertemuan Pertama

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran ini dilaksanakan sesuai dengan rencana pembelajaran (RPP) yang telah dibuat pada tahap perencanaan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 28 Maret 2012 selama 2 jam pelajaran (2 x 35 menit).

Pada pertemuan ini terdiri dari 6 indikator yaitu menjelaskan tujuan memperbesar dan memperkecil gaya gesek, menyebutkan 2 cara memperbesar gaya gesek, menyebutkan 2 cara memperkecil gaya gesek, menunjukkan cara memperbesar dan memperkecil gaya gesek, menumbuhkan semangat siswa untuk lebih kreatif, dan melakukan percobaan memperbesar dan memperkecil gaya gesek.

Kegiatan pembelajaran ini dimulai dengan mengkondisikan siswa terlebih dahulu dan dilanjutkan dengan mengabsen siswa. Guru melakukan apersepsi untuk membuka ingatan siswa tentang pengaruh gaya gesek. Setelah siswa mengetahui tentang pengaruh gaya gesek, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai dalam pembelajaran ini. Guru bertanya jawab dengan siswa mengenai pengaruh gaya gesek tentang cara memperbesar dan memperkecil gaya gesek dalam kehidupan sehari-hari. Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang memancing siswa untuk melatih kreativitasnya.

Setelah itu siswa membentuk kelompok, tiap kelompok terdiri dari 4 siswa. Guru membagikan lembar kerja (LKS) yang berisi tentang hal-hal yang harus dilakukan siswa dalam praktikum. Guru menjelaskan petunjuk pelaksanaan percobaan dan meminta setiap

commit to user

kelompok untuk menyimak alat dan bahan yang telah dipersiapkan oleh guru.

Siswa mulai melaksanakan kegiatan penemuan dan penelitian melalui paktek. Percobaan pengaruh gaya gesek tentang cara memperbesar dan memperkecil gaya gesek ini menggunakan beberapa media diantaranya yaitu: papan, koin karambol, bedak tabur atau tepung kanji, kertas hvs, pensil, uang logam, penggaris, klip kertas dan kertas kardus.

Pada percobaan ini guru mengawasi dan membimbing satu per satu kelompok sambil menilai aktivitas siswa dalam berkelompok dan kemampuan kelompok itu sendiri. Guru juga menciptakan suasana yang harmonis agar setiap kelompok dapat bekerja sama dengan baik. Siswa mendiskusikan hasil percobaan kelompoknya untuk membuat kesimpulan dari tiap percobaan. Perwakilan dari tiap-tiap kelompok mempresentasikan dan mendemonstrasikan hasil kerja kelompoknya di depan kelas.

Selanjutnya guru mengajak siswa untuk memberikan tanggapan pada kelompok yang maju. Guru memberikan penguatan bagi siswa yang mempresentasikan yaitu berupa pujian dan memberikan reward berupa tepuk tangan kepada kelompok yang memiliki kinerja terbaik.

Pada akhir pembelajaran, guru bersama siswa membuat kesimpulan berbagai percobaan yang telah dilakukan dan materi yang telah dipelajari yaitu mengenai pengaruh gaya gesek. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang hal-hal yang belum jelas. Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran tentang gaya gesek guru memberikan evaluasi tertulis kepada siswa. Soal-soal yang diberikan pada siswa digunakan untuk mengetahui kreativitas yang dimilikinya. Setelah evaluasi selesai, guru merefleksikan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan dan memberikan pesan yang bermanfaat bagi siswa.

Pada pertemuan pertama aktivitas siswa dalam berkelompok telah mengalami peningkatan, yaitu mengenai keaktifan siswa saat mengikuti pembelajaran, berani bertanya dan menjawab dan lain-lain. Selain itu beberapa siswa juga mulai terlatih bertindak kreatif dalam praktikum maupun ketika menjawab pertanyaan. Hal ini membuktikan bahwa siswa sudah jelas dan mampu melaksanakan percobaan dengan baik dan kreatif.

b) Pertemuan Kedua

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran ini dilaksanakan sesuai dengan rencana pembelajaran (RPP) yang telah dibuat pada tahap perencanaan. Pertemuan kedua dilakanakan pada hari Jumat, tanggal 30 Maret 2012 selama 2 jam pelajaran (2 x 35 menit).

Pada pertemuan ini terdiri dari 5 indikator yaitu menyebutkan 3 manfaat gaya gesek bagi kehidupan manusia, menjelaskan kerugian gaya gesek, mengidentifikasi pengaruh gaya gesek bagi kehidupan manusia, menumbuhkan semangat siswa untuk bertindak secara kreatif, dan melakukan percobaan mengerem sepeda sebagai salah satu manfaat dari gaya gesek.

Kegiatan pembelajaran ini dimulai dengan mengkondisikan siswa terlebih dahulu dan dilanjutkan dengan mengabsen siswa. Guru melakukan apersepsi untuk membuka ingatan siswa tentang pengaruh gaya gesek dalam kehidupan sehari-hari. Setelah siswa memahami materi terdahulu, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai dalam pembelajaran ini. Guru bertanya jawab dengan siswa mengenai contoh pengaruh gaya gesek yaitu manfaat dan kerugiannya. Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan pancingan yang memungkinkan untuk mengetahui kreativitas siswa. Setelah itu siswa membentuk kelompok, ada 6 kelompok yang tiap kelompok terdiri dari 4 siswa. Guru membagikan lembar kerja (LKS) yang berisi tentang hal-hal yang harus dilakukan siswa. Dalam pertemuan ini tidak ada praktikum, siswa diminta membayangkan hal yang pernah mereka

alami di kehidupan sehari-hari. Siswa diminta membayangkan ketika mereka naik sepeda dimana sepeda merupakan salah satu contoh untuk mengetahui manfaat dari gaya gesek. Guru memberikan penjelasan tentang tugas yang harus dikerjakan siswa dan langsung mengerjakan tugas tersebut di LKS yang telah guru bagikan.

Guru mengamati dan membimbing kerja masing-masing kelompok dan masing-masing siswa. Setelah semua kelompok selesai mengerjakan tugas melaksanakan praktek, maka perwakilan dari kelompok maju ke depan untuk menyampaikan jawaban dari tugas yang mereka kerjakan.

Guru mengajak siswa untuk memberikan tanggapan pada perwakilan kelompok yang maju. Guru memberikan penguatan bagi siswa yang mempresentasikan yaitu berupa pujian dan memberikan reward berupa tepuk tangan kepada kelompok yang memiliki kinerja terbaik.

Pada akhir pembelajaran, guru bersama siswa membuat kesimpulan materi yang telah dipelajari yaitu mengenai pengaruh gaya gesek tentang manfaat dan kerugiannya dalam kehidupan sehari-hari. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang hal-hal yang belum jelas. Semua materi telah disampaikan dan dipahami dengan baik, maka di akhir pembelajaran guru memberikan instrument tes siklus II yang berupa pertanyaan-pertanyaan tentang IPA yang lebih luas tidak hanya menyangkut tentang gaya gesek dan berfungsi untuk mengetes kreativitas siswa.

Pada pertemuan kedua ini aktivitas siswa dalam berkelompok telah mengalami peningkatan yang cukup pesat yang ditandai dengan keaktifan semua anggota kelompok dalam melaksanakan praktek, mengerjakan tugas, dan lebih bertanggung jawab. Bisa dikatakan semua siswa telah mengalami peningkatan aktivitas meskipun dalam kreativitas masih ada beberapa siswa yang kurang. Namun, rata-rata siswa sudah mampu menjawab pertanyaan guru dengan benar, sudah

tidak malu dan ragu-ragu lagi dalam mengungkapkan gagasan atau menyampaikan jawaban, serta telah mampu untuk bertindak mandiri.

3) Tahap observasi/ pengamatan

Selama pelaksanaan tindakan baik pada pertemuan pertama maupun pertemuan kedua pada siklus II, observasi dilakukan oleh peneliti kepada siswa dan guru kelas V kepada peneliti dalam kegiatan pembelajaran IPA kelas V dengan menggunakan metode *discovery inquiry* terbimbing. Observasi ini difokuskan pada pelaksanaan pembelajaran yaitu kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung yang dilaksanakan dengan menggunakan alat bantu berupa lembar pengamatan atau observasi aktivitas guru, aktivitas siswa, penilaian kreativitas siswa, dan dokumentasi yang berupa foto dan video.

Observasi ini dilakukan untuk memperoleh data mengenai kesesuaian pelaksanaan pembelajaran IPA materi gaya gesek dengan menerapkan metode *discovery inquiry* terbimbing dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah disusun serta untuk mengetahui seberapa besar peningkatan kreativitas siswa melalui penerapan metode *discovery inquiry* terbimbing.

Pada pertemuan pertama siklus II, siswa sudah mulai terbiasa dalam mengikuti pembelajaran dengan kelompok dan bereksperimen. Saat pembelajaran dimulai, siswa menunjukkan kesiapan yang baik dan semangat untuk mengikuti pembelajaran. Ketika guru memberikan pertanyaan banyak siswa yang mengacungkan tangan dan berebut untuk menjawabnya. Ketika guru mengajak siswa untuk praktek, mereka mulai bersemangat. Mereka segera menempatkan diri pada kelompoknya masing-masing. Masing-masing kelompok diberikan Lembar Kerja Siswa yang berisi panduan untuk melaksanakan praktek. Dan bimbingan guru sudah mulai berkurang daripada bimbingan ketika siklus I. Tetapi dalam berkelompok pun masih terjadi hal-hal di luar kegiatan praktek seperti bermain sendiri dengan alat dan bahan yang disediakan, bercerita sendiri, bercanda, tetapi sebagian besar siswa sudah aktif dalam melaksanakan

commit to user

percobaan. Setelah berkelompok dan mempelajari prosedur percobaan, siswa langsung memulai percobaan dengan alata dan bahan yang telah disediakan karena telah paham dengan petunjuk yang tertulis meskipun ada beberapa siswa yang masih perlu bimbingan guru. Dalam percobaan ini semua kelompok dapat melaksanakan percobaan dengan baik dan dapat membuat kesimpulan yang tepat.

Pada pertemuan kedua siklus II, tidak jauh berbeda dengan pertemuan pertama. Walaupun di pertemuan kedua tidak ada praktikum, siswa terlihat semangat dalam pembelajaran dan saat mendapatkan tugas mereka mengerjakannya dengan penuh tanggung jawab. Antara pertemuan pertama dan kedua pada siklus II, mengalami peningkatan dalam hal keseriusan, keaktifan, kemandirian, melaksanakan percobaan, mengerjakan tugas serta membuat kesimpulan. Tetapi tetap masih ada pula yang kadang terlihat masih bermain sendiri dan mengobrol. Akan tetapi secara keseluruhan sudah mengalami peningkatan dalam hal aktivitas dan kreativitas.

Berdasarkan hasil pengamatan selama pembelajaran dan lampiran 28 dapat diketahui bahwa nilai rata-rata tes kreativitas siswa pada siklus II adalah 86,96. Pada siklus II ada 4 siswa yang belum mencapai ketuntasan. Nilai mereka masih dibawah rata-rata ketuntasan yaitu 65. Sudah ada 19 siswa atau 82,61 % dari jumlah siswa kelas V yang telah melebihi atau sama dengan KKM (Lampiran 28).

Dan berdasarkan lampiran 50 kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran antara lain:

- a) Guru telah mempersiapkan ruangan, sumber belajar serta media pembelajaran dengan baik.
- b) Guru telah memeriksa kesiapan siswa untuk belajar dengan baik.
- c) Guru telah melaksanakan apersepsi, pengelompokan siswa secara heterogen, menyesuaikan apersepsi dengan materi ajar, dan menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dengan baik.
- d) Penguasaan materi guru sudah sangat baik.

- e) Guru mengaitkan materi dengan pengetahuan lainnya dengan cukup baik.
- f) Guru menyampaikan materi sesuai dengan hierarki pembelajaran dan karakteristik siswa sudah baik.
- g) Guru dalam mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari dengan sangat baik.
- h) Dalam melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang direncanakan guru terlihat baik.
- i) Guru melaksanakan pembelajaran secara runtut dengan baik.
- j) Dalam menguasai kelas guru sudah sangat baik.
- k) Guru dalam melaksanakan pembelajaran yang bersifat kontekstual sudah baik.
- l) Penggunaan waktu oleh guru sesuai yang telah direncanakan sudah baik.
- m) Guru sudah baik dalam menggunakan keterampilan dalam menggunakan media dan alat peraga, dan sangat baik dalam melibatkan siswa menggunakan media dan alat peraga.
- n) Guru menghasilkan pesan yang menarik dengan baik.
- o) Dalam pembelajaran guru sangat baik dalam menumbuhkan partisipasi siswa dalam pembelajaran.
- p) Guru cukup baik dalam merespon terhadap partisipasi siswa.
- q) Dalam memfasilitasi terjadinya interaksi guru, siswa, dan sumber belajar guru terlihat sangat baik.
- r) Dalam menunjukkan sikap terbuka terhadap respon siswa guru sudah baik.
- s) Guru cukup sangat baik dalam menunjukkan hubungan antara pribadi yang kondusif.
- t) Guru cukup baik dalam menumbuhkan kerjasama dan antusiasme dalam belajar.
- u) Dalam penilaian proses dan hasil belajar guru cukup baik dalam hal memantau kemajuan siswa.

- v) Guru dalam melaksanakan penilaian akhir sudah sangat baik.
- w) Ketika mengajar guru sudah sangat baik dalam penggunaan bahasa lisan.
- x) Dalam penggunaan bahasa tulis guru sudah terlihat sangat baik.
- y) Dalam penggunaan pesan guru sudah sangat baik menggunakan gaya yang sesuai.
- z) Di akhir pembelajaran guru melaksanakan refleksi, menyusun kesimpulan, dan melaksanakan tindak lanjut dengan baik.

Dari hasil observasi terhadap guru pada siklus II diperoleh rata-rata observasi sebesar 3,57, yang berarti masuk dalam kriteria tinggi. Untuk hasil observasi aktivitas bagi siswa pada siklus akhir siklus II (lampiran 42) diperoleh data dalam tabel 8 sebagai berikut :

Tabel 8. Aktivitas Siswa Siklus II

Keterangan	Pertemuan I	Pertemuan II
Nilai terendah	55,21	67,71
Nilai tertinggi	84,38	91,67
Jumlah	1658,42	1842,7
Rata-rata	72,11	80,12

Aktivitas siswa di siklus II sudah baik jika dibandingkan dengan siklus I yaitu dengan rata-rata 76,12 dan tergolong dalam kategori tinggi. Dari siklus II pertemuan pertama rata-rata aktivitas siswa adalah 72,11, sedangkan di pertemuan kedua rata-ratanya menjadi 80,12. Dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua mengalami peningkatan aktivitas sebesar 8,01.

Data-data aktivitas dan tes kreativitas siswa pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua ini kemudian dibuat rata-rata akhir siklus II. Untuk hasil tes kreativitas didapatkan hasil seperti yang tertera dalam tabel 9 berikut ini:

Tabel 9. Hasil Tes Kreativitas Siswa Siklus I dan Siklus II

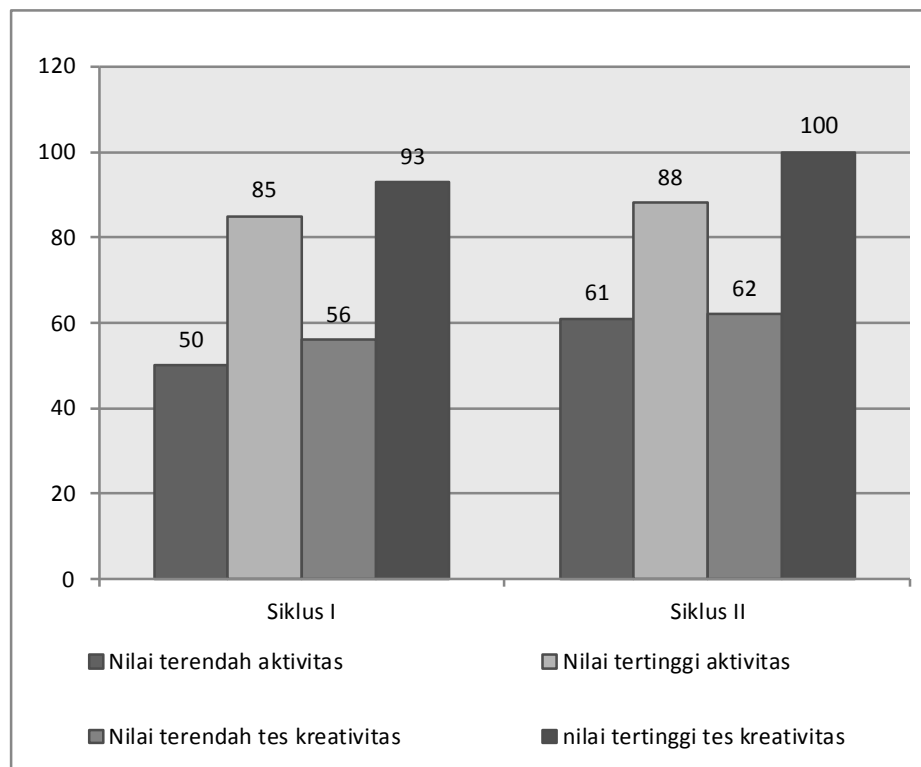
Keterangan	Siklus I	Siklus II
Nilai terendah	56,25	62,5
Nilai tertinggi	93,75	100
Jumlah	1731,25	2000
Rata-rata	75,27	86,96

Selanjutnya nilai tes kreativitas Siklus I dan Siklus II dibandingkan untuk mengetahui adanya peningkatan atau tidak mengenai kreativitas siswa. Perbandingan nilai tes kreativitas Siklus I dan Siklus II dapat dilihat dalam tabel 10 sebagai berikut :

Tabel 10. Perbandingan Nilai Aktivitas dan Tes Kreativitas Siswa Siklus I dan Siklus II

Keterangan	Siklus I		Siklus II	
	Aktivitas siswa	Tes Kreativitas	Aktivitas siswa	Tes Kreativitas
Nilai terendah	50,51	56,25	61,46	62,5
Nilai Tertinggi	85,94	93,75	88,03	100
Rata-rata nilai	68,56	75,27	76,12	86,96

Berdasarkan tabel 10 tentang nilai perbandingan Siklus I dan Siklus II di atas dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan rata-rata nilai aktivitas siswa dari 68,56 menjadi 76,12; dan pada hasil tes kreativitas dari 75,27 menjadi 86,96. Perbandingan nilai siklus I dan siklus II di atas dapat dilihat dalam grafik pada gambar 8 sebagai berikut :



Gambar 8. Grafik Perbandingan Nilai Akhir Aktivitas dan Nilai Test Kreativitas Siswa antara Siklus I dan Siklus II

4) Tahap refleksi

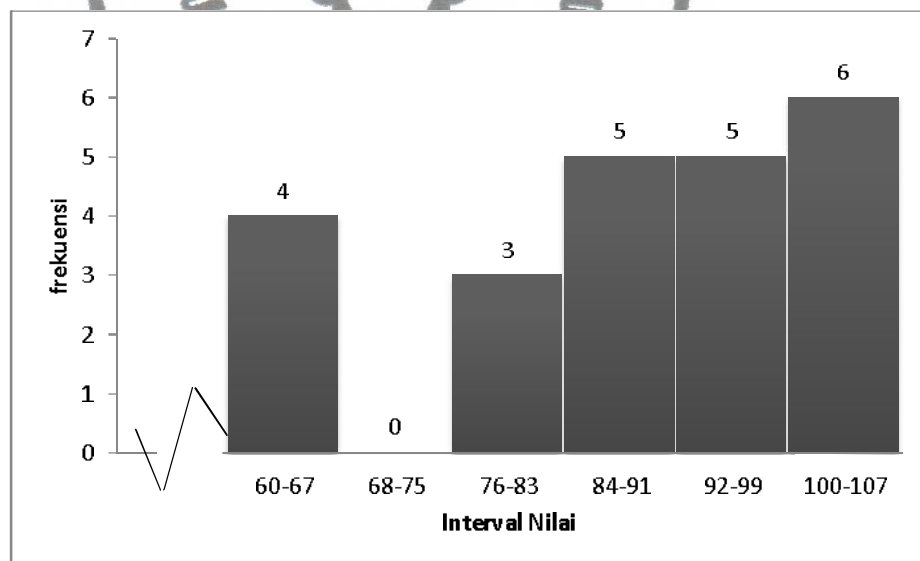
Data-data yang diperoleh dari observasi di atas, dianalisis untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan dari yaitu siklus I dan siklus II.

Berdasarkan hasil tes yang dilaksanakan pada siklus II di atas, disimpulkan bahwa penggunaan metode *discovery inquiry* terbimbing telah menunjukkan adanya peningkatan kreativitas yang baik atau tinggi terhadap pembelajaran IPA di kelas V SD Negeri 01 Alastuwo, maka Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini berakhir pada siklus II. Hal ini diperkuat dengan nilai rata-rata tes kreativitas siswa selama pembelajaran yang telah mencapai batas tuntas yaitu 19 siswa atau 82,61 % dari 23 siswa sudah mendapatkan nilai diatas KKM yang ditentukan. Prosentase nilai Siklus II ini dapat dilihat dalam tabel 11 sebagai berikut :

Tabel 11. Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Tes Kreativitas Siswa Siklus II

No	Interval Nilai	Frekuensi	Prosentase
1	60-67	4	17,39 %
2	68-75	0	0 %
3	76-83	3	13,05 %
4	84-91	5	21,74 %
5	92-99	5	21,74 %
6	100-107	6	26,08 %
	Jumlah	23	100 %

Berdasarkan tabel 11 maka dapat digambarkan dalam grafik pada gambar 9 di bawah ini :



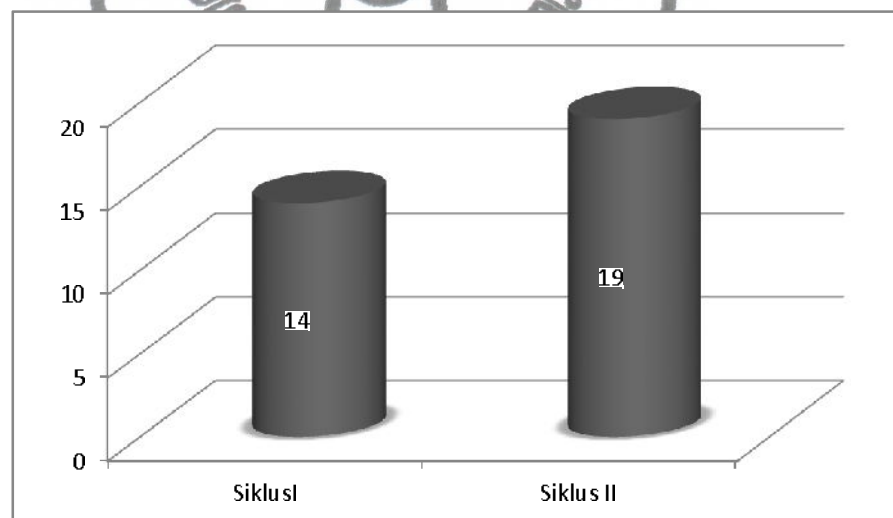
Gambar 9. Grafik Frekuensi Nilai Tes Kreativitas Siswa Siklus II

Berdasarkan hasil pada Siklus I dan Siklus II maka dapat dibuat perbandingan ketuntasan kreativitas siswa kelas V SD Negeri 01 Alastuwo dengan metode *discovery inquiry* terbimbing dalam pembelajaran IPA. Berikut dituliskan pada tabel 12 yaitu tabel perbandingan ketuntasan siklus I dan siklus II sebagai berikut :

Tabel 12. Perbandingan Ketuntasan Kreativitas Siswa Kelas V SD Negeri 01 Alastuwo antara Siklus I dan Siklus II

Nilai siklus I		Nilai siklus II		Keterangan
Jumlah siswa yang tuntas	Persentase (%)	Jumlah siswa yang tuntas	Persentase (%)	
14	60,87 %	19	82,61 %	Kreativitas siswa naik 21,74 %

Berdasarkan tabel 12 di atas, pada siklus II mengalami peningkatan kreativitas. Untuk lebih jelasnya tentang perbandingan ketuntasan kreativitas siswa dari siklus I ke siklus II digambarkan dalam grafik pada gambar 10 berikut ini :



Gambar 10. Grafik Perbandingan Nilai Ketuntasan Kreativitas Siswa antara Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan terhadap aktivitas siswa pada pembelajaran siklus II, penggunaan metode *discovery inquiry* terbimbing yang dilakukan selama pembelajaran berlangsung telah terlaksana dengan baik, hal tersebut dapat kita lihat dari aktivitas guru dan

siswa yang sudah sesuai dengan prasyarat pembelajaran sekarang yaitu KTSP dengan pembelajaran PAIKEM.

3. Diskripsi Hasil Penelitian

Menurut hasil analisis data yang telah dilakukan, dapat didiskripsikan bahwa ada peningkatan kreativitas pada siswa kelas V SD Negeri 01 Alastuwo dari pre test ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II, yang dapat dilihat dari :

a. Data hasil kreativitas siswa

1) Pre Test.

Pada pre test ini hanya ada 9 siswa yang mencapai target ketuntasan. Dari hasil analisis dan hasil observasi dan hasil evaluasi dari sebelum tindakan diperoleh rata-rata aktivitas belajar siswa kategori rendah sebanyak 3 siswa atau sekitar 13,04% dan untuk aktivitas belajar siswa kategori sedang sebanyak 20 siswa atau 86,96%.

Dari hasil test kreativitas didapatkan data sebagai berikut siswa yang mendapat hasil tes kategori tinggi sebanyak 9 siswa atau 39,14%, siswa yang mendapat nilai sedang sebanyak 13 siswa atau 56,52% dan untuk siswa yang mendapat nilai rendah sebanyak 1 siswa atau 4,35%.

2) Siklus I

Hasil test kreativitas didapatkan hasil sebagai berikut; Siswa yang tuntas dengan nilai lebih atau sama dengan KKM ada 14 siswa atau 60,87 %, dan siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM ada 9 siswa atau 39,14 %. Setelah dilakukan siklus 1 dapat diketahui bahwa tingkat ketuntasan kreativitas siswa mengalami peningkatan sebesar 21,73 % yaitu dari 39,14 % menjadi 60,87 %. Dari 9 siswa pada pra siklus menjadi 14 siswa pada siklus I.

3) Siklus II

Hasil untuk test kreativitas siswa yang mendapat nilai dibawah KKM (65) sebanyak 4 siswa atau 17,39 %, dan 19 siswa atau 82,61 % mendapat nilai lebih atau sama dengan KKM. Secara keseluruhan terjadi peningkatan aktivitas maupun kreativitas siswa. Tingkat

ketuntasan pada siklus II sebesar 82,61 % atau sebanyak 19 siswa tuntas di atas KKM dari 23 siswa, meningkat 5 siswa dari siklus I.

4) Data Aktivitas Siswa

a) Siklus I

Pada siklus I pertemuan pertama setelah diadakan tindakan dengan menggunakan metode discovery inkuiry terbimbing diperoleh hasil analisa dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran, siswa yang mempunyai aktivitas tinggi sebanyak 2 siswa atau 8,69 %, siswa dengan kategori sedang sebanyak 20 siswa atau 86,95 %, dan siswa dengan aktivitas rendah sebanyak 1 siswa atau 4,34 % dari 23 siswa. Dari pertemuan I ini didapatkan rata-rata sebanyak 65,89.

Pada pertemuan kedua siswa yang mempunyai aktivitas tinggi sebanyak 6 siswa atau 26,08 %, siswa yang mendapat nilai kategori sedang sebanyak 17 siswa atau 73,92 % dari 23 siswa. Dari pertemuan II ini diperoleh rata-rata sebesar 71,24.

b) Siklus II

Siklus II merupakan lanjutan dari siklus sebelumnya untuk aktivitas siswa pada siklus II pertemuan pertama diperoleh data sebagai berikut: siswa yang memiliki kategori aktivitas belajar tinggi sebanyak 6 siswa atau 26,08 %, siswa yang memiliki kategori aktivitas belajar kategori sedang sebanyak 17 siswa atau 73,92 % dari 23 peserta didik. Dari data aktivitas siswa diperoleh rata-rata sebanyak yaitu 72,11.

Aktivitas belajar siswa pada siklus II pertemuan kedua, terdapat siswa yang memiliki kategori aktivitas belajar tinggi sebanyak 15 siswa atau 65,22 %, siswa yang memiliki kategori aktivitas belajar sedang sebanyak 8 siswa atau 34,78 % dari 23 peserta didik. Dari data aktivitas tersebut didapatkan rata-rata pada pertemuan kedua yaitu 80,12

5) Observasi Kinerja Guru

a) Siklus I

Pada siklus I ini nilai rata-rata kinerja guru adalah 3,37 yang berarti masuk kategori cukup baik. Secara keseluruhan kemampuan guru dalam mempersiapkan pembelajaran sudah cukup baik, tetapi dalam pelaksanaan praktek guru kurang bisa mengelola kelas dengan baik. Selain itu guru kurang jelas dalam memberikan petunjuk dan penjelasan berkaitan dengan praktek. Selain itu dalam membuat kesimpulan guru perlu melibatkan siswa secara lebih aktif. Kekurangan-kekurangan inilah yang perlu diatasi untuk perbaikan siklus II.

b) Siklus II

Pada Siklus II nilai rata-rata kinerja guru adalah 3,57 lebih tinggi jika dibanding siklus sebelumnya, dan termasuk kategori baik. Secara keseluruhan guru sudah mempersiapkan dan melaksanakan pembelajaran dengan baik mulai dari mempersiapkan ruang, alat dan media hingga memicu keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Namun dalam beberapa hal ada yang perlu ditingkatkan lagi khususnya kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran secara berkelompok dan pengelolaan kelas. Karena pembelajaran dengan kelompok dan pengelolaan kelas membutuhkan kesabaran dan pengelolaan yang bagus karena setiap siswa diharapkan dapat berpartisipasi aktif dalam kelompoknya, serta kondisi kelas akan menyenangkan untuk proses pembelajaran.

6) Data Hasil Wawancara Guru

Dari data wawancara dengan guru sebelum pembelajaran dengan metode *discovery inquiry* terbimbing diketahui bahwa kondisi siswa kelas V SD Negeri 01 Alastuwo memiliki kreativitas yang masih rendah. Hal ini terlihat dalam pembelajaran ketika siswa kurang aktif dalam pelajaran, siswa kurang antusias melakukan praktikum serta

commit to user

cara mengajar guru yang menggunakan metode dan model yang monoton. Pemahaman siswa terhadap materi IPA masih sebatas pada hal-hal yang bersifat informatif berdasarkan penjelasan dari guru. Siswa masih kesulitan untuk menerima materi karena tidak didukung dengan adanya media pembelajaran.

Setelah pembelajaran dengan penemuan terbimbing ini, perlahan-lahan siswa telah terlihat mengalami peningkatan kreativitas yang mereka miliki. Dalam pelajaran mereka sudah terlihat aktif, sudah tidak merasa malu lagi dalam menyampaikan gagasan atau pendapat. Harapan lainnya semoga kreativitas yang dimiliki siswa tidak hanya nampak pada pelajaran IPA saja melainkan pada semua pelajaran siswa sudah mulai terbiasa untuk melakukan penemuan melalui praktek.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah dan rumusan tujuan penelitian, yaitu untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPA dan untuk mengetahui tingkat keefektifan metode discovery inquiry terbimbing dalam hal tersebut maka dengan pelaksanaan tindakan dalam pembelajaran dengan metode discovery inquiry terbimbing diharapkan dapat membawa perubahan pada proses pembelajaran IPA di kelas V SD Negeri 01 Alastuwo Kecamatan Kebakkramat Kabupaten Karanganyar untuk kegiatan belajar mengajar atau KBM selanjutnya.

Berdasarkan hasil pengamatan atau observasi dan hasil tes kreativitas dapat dilihat adanya peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran, peningkatan kreativitas, serta peningkatan nilai IPA di kelas V SD Negeri 01 Alastuwo, Kecamatan Kebakkramat, Kabupaten Karanganyar.

Peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran berdasarkan observasi diantaranya: (1) minat siswa untuk melaksanakan praktek lebih tinggi; (2) siswa cukup aktif dalam pembelajaran, memberikan rangkuman, dan dalam menerima tugas; (3) siswa lebih aktif menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, mengajukan pertanyaan, dan mengerjakan LKS dari guru; (4) siswa lebih aktif

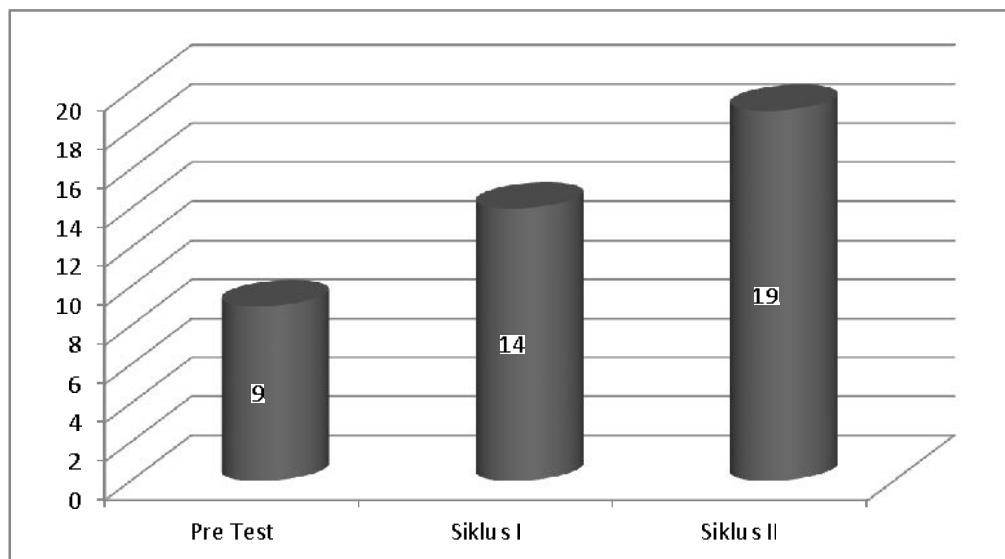
dan bersemangat dalam pembelajaran; (5) siswa lebih teliti dalam melaksanakan praktek; (6) kerja sama antar anggota kelompok lebih baik, dan (7) siswa lebih bertanggung jawab dalam kelompoknya .

Berdasarkan data dari sebelum tindakan, siklus I dan siklus II dapat diketahui bahwa setiap siklus mengalami peningkatan. Pada pra siklus siswa yang tuntas diatas KKM ≥ 65 hanya 9 siswa atau 39,14 %, pada siklus I siswa yang tuntas sebanyak 14 siswa atau 60,87 %, dan pada siklus II siswa yang tuntas sebanyak 19 siswa atau 82,61 % dari 23 siswa. Namun, masih ada 17,39% atau 4 siswa yang tidak tuntas karena kemampuan kognitif siswa tersebut rendah, kreativitas yang dimiliki 4 siswa tersebut sulit dikembangkan dan masih ada seorang siswa yang belum lancar membaca. Data di atas disajikan dalam tabel 13 berikut ini :

Tabel 13. Perbandingan Ketuntasan Pre Test, Siklus I dan Siklus II

Nilai pre test		Nilai siklus I		Siklus II		Ket.
Jumlah siswa yang tuntas	Persentase (%)	Jumlah siswa yang tuntas	Persentase (%)	Jumlah siswa yang lulus	Persentase (%)	
9	39,14 %	14	60,87 %	19	82,61 %	Kreativitas siswa meningkat 21,74 %

Berdasarkan tabel 13 di atas maka dapat digambarkan ke dalam grafik pada gambar 11 sebagai berikut :



Gambar 11. Grafik Perbandingan Ketuntasan Pre Test, Siklus I dan Siklus II

Dari penelitian yang dilaksanakan selama dua siklus dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan kreativitas siswa kelas V SD Negeri 01 Alastuwo dengan menggunakan metode *discovery inquiry* terbimbing. Hal ini tampak jelas dengan adanya peningkatan-peningkatan nilai yang diperoleh siswa dari hasil observasi dan test kreativitas yang dilakukan oleh peneliti. Dari hasil penelitian, siswa yang memiliki kreativitas tinggi siswa tersebut aktif dalam kegiatan pembelajaran terutama pada saat kelompok, selain itu nilai evaluasinya juga tinggi. Tetapi masih ada beberapa siswa yang aktif dan hasil tesnya masih sedang, hal ini dikarenakan daya tangkap siswa tersebut memang rendah atau kurang.

Hambatan-hambatan yang dihadapi selama penelitian ini diantaranya adalah :

1. Siswa yang masih main-main dengan guru (peneliti) dan menganggap sebagai teman sendiri membuat mereka sulit untuk serius dalam pembelajaran.
2. Penerangan juga kurang memadai.
3. Ada seorang siswa yang masih belum bisa membaca dan menulis dengan lancar.

4. Kondisi kelas yang terkadang ramai membuat guru (peneliti) kurang dapat menguasai kelas.

Namun secara keseluruhan penelitian dapat berjalan dengan lancar. Dengan demikian, penelitian ini dapat diajukan sebagai suatu rekomendasi bahwa penggunaan metode discovery inquiry terbimbing dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas V SD Negeri 01 Alastuwo, Kecamatan Kebakkramat, Kabupaten Karanganyar dan siswa kelas V sekolah dasar lain pada umumnya.



BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus dengan menggunakan metode *discovery inquiry* terbimbing sebagai upaya meningkatkan kreativitas siswa kelas V dalam pembelajaran IPA SD Negeri 01 Alastuwo, Kecamatan Kebakkramat, Kabupaten Karanganyar Tahun Ajaran 2011/2012, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Pembelajaran IPA dengan menggunakan metode *discovery inquiry* terbimbing dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas V dalam pembelajaran IPA SD Negeri 01 Alastuwo, Kecamatan Kebakkramat, Kabupaten Karanganyar. Hal ini dapat dilihat dari hasil rata-rata aktivitas pada pra siklus yaitu 60,05 menjadi 68,56 pada siklus I dan 76,12 pada siklus II. Rata-rata hasil tes kreativitas mengalami peningkatan dari 63,86 pada pra siklus menjadi 75,27 pada siklus I dan 86,96 pada siklus II. Rata-rata nilai akhir kedua aspek tersebut pada pra tindakan 61,96 terjadi peningkatan pada siklus I sebesar 71,92 pada siklus I meningkat menjadi 81,54 pada siklus II. Banyaknya siswa yang tuntas pada pra siklus yaitu 9 siswa atau 39,14 %, meningkat menjadi 14 siswa pada siklus I atau 60,87 % dan menjadi 19 siswa atau 82,61 % pada siklus II dari 23 siswa. Maka penelitian pada siklus II ini telah mencapai target capaian. Untuk kinerja guru juga sudah baik, antara siklus I dan siklus II hasil yang dicapai juga mengalami peningkatan, yaitu 3,35 pada siklus I dan 3,57 pada siklus II.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian ini terbukti bahwa penggunaan metode *discovery inquiry* terbimbing dapat meningkatkan kreativitas siswa. Sehubungan dengan penelitian ini maka dikemukakan implikasi hasil penelitian sebagai berikut :

1. Penggunaan metode *discovery inquiry* terbimbing dalam pembelajaran telah meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa dalam menjawab pertanyaan

commit to user

dari guru serta membuat kesimpulan pembelajaran, serta menumbuhkan kemandirian dan rasa percaya diri pada diri siswa.

2. Penggunaan metode *discovery inquiry* terbimbing dalam pembelajaran menyebabkan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan aktif karena siswa membangun pengetahuannya sendiri sehingga pengetahuan akan lebih bertahan lama.
3. Penggunaan metode *discovery inquiry* terbimbing juga dapat melatih siswa belajar mandiri serta memudahkan siswa dalam memahami konsep, materi dalam pelajaran IPA.
4. Pentingnya guru dalam menggunakan metode pembelajaran *discovery inquiry* terbimbing dalam upaya untuk meningkatkan kreativitas siswa.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas mengenai penggunaan metode *discovery inquiry* terbimbing pada siswa kelas V SD Negeri 01 Alastuwo Kecamatan Kebakkramat Kabupaten Karanganyar, maka dapat disampaikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Sekolah dalam hal ini kepala sekolah selalu memotivasi guru untuk menggunakan metode *discovery inquiry* terbimbing dalam membelajarkan IPA agar siswa terbiasa membangun pengetahuannya sendiri, bertindak kreatif dan mandiri melalui penemuan dan penelitian. Hal ini untuk meningkatkan kreativitas siswa khususnya kreativitas siswa dalam pembelajaran. Dengan kreativitas yang dimiliki maka siswa akan cepat tanggap dan peka terhadap gejala-gejala alam di sekitar mereka.

2. Bagi Guru

Dalam melaksanakan pembelajaran IPA guru hendaknya sering mengajak siswa untuk melakukan praktek agar pemahaman siswa tidak sekedar hafalan saja. Konsep-konsep dalam IPA tidak bisa diajarkan sekedar dengan memberitahu, tetapi lebih utamanya adalah bagaimana mengajarkan siswa untuk memperoleh konsep tersebut. Dengan kata lain pembelajaran IPA

commit to user

sangat mengutamakan proses tidak hanya produknya. Agar pembelajaran IPA dapat berlangsung aktif dan efektif guru diharapkan menggunakan metode pembelajaran *discovery inquiry* terbimbing. Dengan penemuan dan penelitian inilah siswa akan terbiasa bertindak kreatif, sehingga mereka memiliki kreativitas dan selalu berusaha mencari tahu hal-hal yang terjadi di sekitar mereka. Selain itu pemahaman mereka akan materi pelajaran lebih mudah karena mereka membangun sendiri pengetahuan mereka.

3. Bagi Siswa

Siswa hendaknya dapat berperan aktif dalam kegiatan praktek dan berani menyampaikan ide atau pikiran pada saat proses pembelajaran. Selain itu siswa hendaknya memanfaatkan media pembelajaran yang telah disiapkan, aktif mengerjakan tugas individu maupun tugas kelompok yang diberikan guru, lebih meningkatkan kreativitasnya dalam pembelajaran. Dalam belajar, siswa diharap tidak hanya menghafalkan tetapi mencoba untuk memahami maksud serta cara memecahkan masalah sederhana dan menarik kesimpulan dari suatu hal. Siswa dapat mengaplikasikan hasil belajarnya ke dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, siswa dapat memperoleh hasil belajar yang optimal.

4. Untuk Peneliti Lanjut

Sebagai tindak lanjut dari kegiatan penelitian ini, perlu ditindaklanjuti adanya penelitian lain yang mengkaji tentang kreativitas siswa utamanya kreativitas dalam pembelajaran IPA. Hal ini dimaksudkan agar peneliti lain mengkaji teori-teori lain yang berkaitan dengan metode *discovery inquiry* maupun penggunaan media pembelajaran sebagai salah satu alternatif meningkatkan kreativitas siswa yang belum terdapat dalam penelitian ini.