

**PENGGUNAAN MODEL *DISCOVERY LEARNING* UNTUK  
MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA  
PEMBELAJARAN IPA MATERI RANGKA**

**(Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas IV Semester I  
di SDN Kertabasuki II Kecamatan Maja Kabupaten Majalengka  
Tahun Ajaran 2016-2017)**

**Oleh  
Desi Aisy Wulandari  
125060280**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur dan meningkatkan kreativitas dan hasil belajar yang dimiliki siswa pada pembelajaran IPA khususnya materi rangka, baik sebelum maupun sesudah penggunaan model pembelajaran *discovery learning*. Penelitian di latar belakang oleh rendahnya nilai rata-rata pembelajaran IPA yang dikarenakan kurangnya kesiapan guru dan rendahnya kreativitas siswa serta penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diimplementasikan suatu penelitian tindakan kelas (PTK) melalui penggunaan model *discovery learning*. Penelitian tindakan kelas yang terdiri dari II siklus, dilaksanakan di kelas IV SDN Kertabasuki 2 dengan jumlah siswa 33 orang. Teknik pengumpulan data dengan cara observasi angket respon siswa, aktivitas siswa, dokumen guru, aktivitas guru dan tes. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar yang dimiliki siswa bisa dilihat dari hasil belajar, angket respon siswa, aktivitas siswa, aktivitas guru dan dokumen guru. Pada siklus I hasil *posttest* siswa yang mencapai KKM yaitu 60,60%. Sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan yaitu diperoleh siswa yang mencapai KKM sebesar 90,90%. Itu artinya penggunaan model *discovery learning* ini sangat efektif digunakan pada pembelajaran IPA materi rangka. Serta hasil aktivitas siswa, dan respon siswa menunjukkan kategori yang baik. Berdasarkan hasil di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan pembelajaran penemuan dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa, diharapkan guru dapat mencoba dan menerapkan model pembelajaran pada materi yang lain dalam upaya untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa lebih lanjut.

Kata kunci: *Discovery Learning*, Kreativitas, Hasil Belajar