

PENINGKATAN KREATIVITAS BELAJAR IPA MELALUI PENERAPAN STRATEGI *GUIDED DISCOVERY LEARNING*

THE IMPROVEMENT OF CREATIVITY IN LEARNING SCIENCE THROUGH GUIDED DISCOVERY

Oleh: Ima Heni Rochayati, Universitas Negeri Yogyakarta (emma_lique@yahoo.com)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas belajar IPA melalui penerapan strategi *guided discovery learning* pada siswa kelas III A SD Negeri Mangiran Srandakan tahun ajaran 2015/2016. Jenis penelitian ini ialah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III A yang berjumlah 20 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan observasi, angket, dan pengumpulan dokumen. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan strategi *guided discovery learning* dapat meningkatkan kreativitas belajar IPA siswa. Pada siklus I meningkat sebesar 66,09%, dan pada siklus II menjadi 89,38%. Demikian juga melalui angket, kreativitas belajar IPA pada siklus I sebesar 91,48% dan pada siklus II menjadi 88,7% sehingga mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditentukan.

Kata kunci: *kreativitas belajar IPA, strategi guided discovery learning*

Abstrack

This research aims at improving creativity in learning science through the implementation of guided discovery learning strategy of third grade students at SD N Mangiran Srandakan on the academic year 2015/2016. This type of research used a classroom action research. The subjects were students in third grade totaling 20 students. Data collection techniques used observation and questionnaires. Data analysis techniques used quantitative and qualitative descriptive. The results show that the use of guided discovery learning study can enhance creativity in learning science. In the first cycle increase to 66.09%, and in the second cycle is being 89.38%. As well as through questionnaires, in the first cycle is 91.48%, in the second cycle is 88.7% so that achieve a predetermined success criteria.

Keywords: creativity in learning science, guided discovery

PENDAHULUAN

Sekolah dapat menjadi tempat berkembangnya kreativitas siswa. Seharusnya kegiatan pembelajaran di kelas merangsang aktivitas kreatif siswa agar berkembang. Akan tetapi, pada realitanya tidak semua pembelajaran di kelas sering memberi perhatian terhadap pengembangan kreativitas siswa. Hal ini sebagaimana peneliti temukan dalam observasi dan wawancara guru di kelas III A SD Negeri Mangiran tahun ajaran 2015/2016 pada kegiatan pembelajaran IPA.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan sebanyak 3 kali yaitu pada tanggal 10 Oktober 2015, 7 November 2015, dan 27 Januari 2016, peneliti menemukan masalah terkait kreativitas pada proses pembelajaran di kelas III A SD Negeri Mangiran. Permasalahan tersebut antara lain adalah rasa ingin tahu siswa kurang, kurang memiliki tanggung jawab dan komitmen terhadap tugas, kurang bereksplorasi, dan melakukan aktivitas yang merangsang imajinasi siswa.

Pembelajaran IPA di kelas III A dominan dilakukan dengan metode-metode yaitu ceramah, tanya jawab, dan penugasan dengan mengerjakan soal-soal. Sebenarnya langkah tersebut tidak salah apabila dilakukan pada saat yang tepat. Untuk membelajarkan materi IPA akan lebih baik lagi apabila melibatkan banyak aktivitas siswa. Dengan mengamati sikap-sikap siswa dalam pembelajaran, peneliti menemukan sikap kreatif siswa kurang dikembangkan.

Dengan demikian, peneliti menganggap bahwa kreativitas dalam belajar IPA siswa kelas III A SD Negeri Mangiran tahun ajaran 2015/2016 tergolong rendah.

Untuk membuat siswa kreatif dalam belajar IPA memang tidak mudah. Guru seharusnya berupaya keras untuk mewujudkannya sebab pembelajaran IPA sangat berguna untuk para siswa. Sangat disayangkan jika dalam pembelajaran IPA di kelas III A SD Negeri Mangiran ini siswa tidak menunjukkan kreativitasnya dengan baik. Justru pada jenjang inilah kreativitasnya sedang dalam taraf yang baik. Seperti yang diungkapkan Hughes Mearns (Pribadi Tabrani, 2006: 48), siswa pada jenjang kelas rendah di SD sedang mencapai puncaknya untuk mengeksplor dirinya dengan aktivitas kreatif. Pembelajaran IPA di kelas seharusnya mewadahi aktivitas tersebut. Oleh sebab itu, kurang tepat jika pembelajaran IPA didominasi oleh kegiatan mengerjakan soal.

Agar pembelajaran IPA lebih menarik sehingga membangkitkan kreativitas sebaiknya siswa diajak menemukan sendiri sebuah pengetahuan. Sesuai dengan pendapat Sri Sulistyorini (2007: 39) yang mengatakan bahwa pembelajaran IPA tidak hanya sebatas penguasaan pengetahuan mengenai fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip tentang IPA saja, tetapi juga merupakan proses penemuan. Pembelajaran IPA di kelas diharapkan dapat menjadi sarana siswa dalam mempelajari lingkup terkecilnya, yaitu dirinya dan alam

sekitarnya. Proses pembelajaran yang dilaksanakan hendaknya memberikan pengalaman langsung siswa dalam mempelajari alam sekitar dengan ilmiah. Sayangnya pada pembelajaran IPA di kelas III A SD Negeri Mangiran belum dilaksanakan kegiatan seperti itu.

Pembelajaran yang menarik juga dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran namun di kelas tersebut hanya beberapa kali dilakukan. Berdasarkan materi-materi dalam silabus seharusnya pada pembelajaran IPA kelas III memungkinkan untuk selalu menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan tidak perlu mahal dan sulit. Guru dapat memanfaatkan benda dan bahan di sekitar. Peneliti menganggap penggunaan media pembelajaran perlu ditingkatkan.

Pembelajaran yang sesuai untuk mengembangkan kreativitas siswa adalah pembelajaran yang berorientasi pada penyelesaian masalah, penemuan, dan belajar mandiri yang didukung dengan media pembelajaran yang tepat (Ahmad Abdussalam Al-Khalili, 2005: 337). Oleh karena itu, perlu strategi pembelajaran untuk mata pelajaran IPA yang dapat memenuhi orientasi-orientasi tersebut. Salah satu strategi pembelajaran yang sesuai untuk membelajarkan IPA adalah strategi *guided discovery learning*. Untuk mengantarkan siswa pada penarikan kesimpulan, maka guru mengawali kegiatan pembelajaran dengan

pertanyaan yang merangsang keingintahuan siswa. Setelah itu, siswa diberikan kegiatan berupa penyelidikan sederhana untuk mencari jawaban atas pertanyaan tersebut. Dengan bimbingan guru, siswa terlibat aktif dalam pembelajaran tersebut.

Suyadi (2013: 122-123) menyatakan bahwa strategi pembelajaran tersebut dapat membentuk nilai-nilai karakter yaitu: (a) rasa ingin tahu, (b) kerja keras, dan (c) kreatif serta inovatif. Karakter rasa ingin tahu dalam pembelajaran IPA dapat terbentuk sejak awal pembelajaran, sebab siswa sering diberikan pertanyaan yang merangsang siswa untuk mencari jawaban. Karakter kerja keras dapat terbentuk ketika siswa diberikan kegiatan berupa penyelidikan. Siswa akan terbiasa bekerja keras untuk menemukan jawaban dari masalah yang diberikan oleh guru. Untuk nilai karakter kreatif dan inovatif tercermin dalam upaya atau cara yang ditempuh siswa dalam menemukan jawaban atas masalah atau pertanyaan yang dibahas agar lebih cepat sekaligus akurat. Dari penjelasan tersebut, diketahui bahwa melalui penerapan strategi *guided discovery learning* dalam pembelajaran IPA memungkinkan untuk meningkatkan kreativitas siswa sebab dalam proses penemuan aktivitas kreatif siswa dapat dilibatkan.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) atau *classroom action research*. Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kreativitas belajar IPA dengan menerapkan strategi *guided discovery learning*.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama 5 bulan yaitu pada bulan November 2015 sampai dengan bulan April 2016. Dalam penelitian ini terdapat 2 tahap langkah kerja yaitu tahap persiapan dan tahap pelaksanaan. Tahap persiapan meliputi penyusunan proposal penelitian, penyusunan instrumen, pembuatan persetujuan dan pengesahan proposal, serta pengurusan perizinan. Tahap pelaksanaan meliputi penyusunan rencana, pelaksanaan tindakan dan observasi, serta refleksi.

Penelitian ini berlokasi di SD Negeri Mangiran dengan alamat Mangiran, Trimurti, Srandakan, Bantul, Yogyakarta.

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini yaitu siswa-siswi kelas III A SD Negeri Mangiran tahun ajaran 2015/2016. Jumlah siswa dalam kelas tersebut sebanyak 20 siswa, yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Pengambilan subjek dalam penelitian ini didasarkan dari hasil observasi awal dan hasil wawancara dengan guru kelas. Hasil observasi awal dan wawancara

dengan guru tersebut menyatakan bahwa kreativitas belajar IPA kelas III A SD Negeri Mangiran tersebut masih rendah. Obyek penelitian ini adalah keseluruhan proses pembelajaran IPA melalui penerapan strategi *guided discovery learning* di kelas III A SD Negeri Mangiran tahun ajaran 2015/2016.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaborasi karena penelitian ini melibatkan kerjasama antara guru kelas III A SD Negeri Mangiran dan peneliti. Guru berperan sebagai pelaksana proses pembelajaran, sedangkan peneliti berperan sebagai pengamat (*observer*). Selain itu, pelaksanaan penelitian ini dibantu oleh pihak lain (*outsider*) untuk menghindari adanya unsur subyektif.

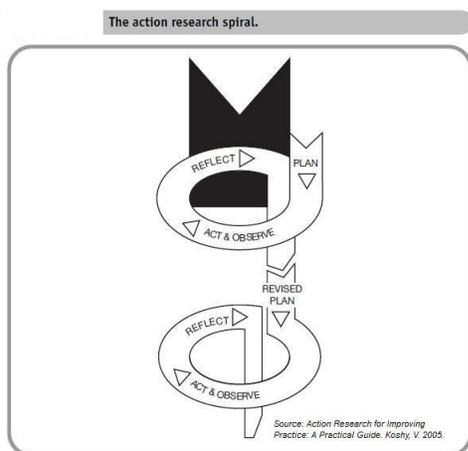
Prosedur

Desain dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas kolaborasi, yaitu penelitian dengan adanya kerjasama antara peneliti dan guru kelas III A SD Negeri Mangiran dalam melaksanakan proses pembelajaran. Model penelitian yang dikembangkan ialah model Kemmis dan Mc Taggart.

Menurut *Research Methodology* (NN, 2016), penelitian tindakan memiliki ciri khusus yaitu penelitian ini dilakukan dengan tujuan meningkatkan maupun memperbaiki praktik tertentu, yang didasarkan pada tindakan, evaluasi, dan analisis. Dalam penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan partisipasi dan

kolaborasi oleh sejumlah individu yang memiliki tujuan yang sama. Selain itu, penelitian ini memiliki fokus pada situasi tertentu. Dalam hal ini penelitian tindakan yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas sehingga situasi yang dimaksud adalah situasi yang terjadi di dalam kelas.

Prosedur penelitian menurut Kemmis dan McTaggart yang diterbitkan oleh *Research Methodology* (NN, 2016), penelitian tindakan kelas ini terdiri dari spiral yang mengikuti tahapan siklus berikut ini: (1) *planning in order to initiate change*, (2) *implementing the change (acting) and observing the process of implementation and consequences*, (3) *reflecting on processes of change and re-planning*, (4) *Acting and observing*, dan (5) *reflecting*. Berikut gambar spiral tahapan-tahapan tersebut.



Gambar 1. Proses Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Mc Taggart

Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi, angket, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati

proses pembelajaran di kelas. Sugiyono (2010: 2013) menyatakan observasi dapat digunakan apabila penelitian yang dilakukan berkenaan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam, dan apabila responden yang diamati tidak terlampaui besar. Untuk itu teknik ini dipilih. Pengamatan dilakukan pada aktivitas siswa dan guru saat proses pembelajaran.

Angket digunakan untuk memperkuat data dari lembar observasi siswa. Tujuan pemberian angket ialah untuk mengetahui perkembangan kreativitas belajar IPA siswa. Selain itu, teknik pengumpulan dokumen juga digunakan untuk memperkuat data yang diperoleh dalam observasi dan angket serta memberikan gambaran yang nyata mengenai kegiatan siswa dan guru di kelas.

Teknik Analisis Data

Analisis data dalam PTK ini dapat menggunakan analisis kuantitatif dan analisis kualitatif. Teknik analisis kuantitatif dalam penelitian ini digunakan untuk menganalisis skor penilaian kreativitas belajar IPA siswa. Proses analisis ini menggunakan rubrik penilaian.

Data yang diperoleh dari penelitian ini dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Rincian analisis data dari masing-masing sumber informasi hasil penelitian adalah sebagai berikut.

1. Analisis data hasil observasi

Data hasil observasi kreativitas belajar siswa dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Indikator jawaban "Ya" diberi skor 1 dan jawaban "Tidak" diberi skor 0. Abdul

Majid (2014: 158) berpendapat, cara menghitung skor akhir dengan membagi skor yang diperoleh dengan skor tertinggi kemudian dikalikan 4. Jika ingin mencari persentase skor akhir berarti dengan cara membagi jumlah skor yang diperoleh dengan skor tertinggi kemudian dikalikan 100 persen. Berikut adalah bentuk rumusnya.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

Selanjutnya, menurut Ngalim Purwanto (2013: 103) persentase tersebut disesuaikan dengan kriteria keberhasilan. Kriteria tersebut tercantum pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Klasifikasi Hasil Observasi

No.	Kriteria	Persentase
1.	Sangat baik	86%-100%
2.	Baik	76%-85%
3.	Cukup	60%-75%
4.	Kurang	55%-59%
5.	Kurang sekali	≤54%

Adapun data dari hasil observasi aktivitas guru pada pelaksanaan pembelajaran IPA menggunakan strategi guided discovery learning dan peran guru untuk mengembangkan kreativitas belajar IPA siswa dianalisis secara kualitatif. Analisis berupa deskripsi dari data yang diperoleh melalui observasi yang telah dilakukan.

2. Analisis data hasil angket

Data hasil angket dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Indikator jawaban “Ya” diberi skor 1 dan jawaban “Tidak” diberi skor 0, namun hal tersebut berlaku kebalikannya pada pernyataan yang bersifat negatif. Seperti pada analisis data observasi, menurut Abdul

Majid (2014: 158), cara menghitung skor akhir dengan membagi skor yang diperoleh dengan skor tertinggi kemudian dikalikan 4. Jika ingin mencari persentase skor akhir berarti dengan cara membagi jumlah skor yang diperoleh dengan skor tertinggi kemudian dikalikan 100 persen. Berikut adalah bentuk rumusnya.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

Selanjutnya, menurut Ngalim Purwanto (2013: 103) persentase tersebut disesuaikan dengan kriteria keberhasilan. Kriteria tersebut tercantum pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Klasifikasi Hasil Angket

No.	Kriteria	Persentase
1.	Sangat baik	86%-100%
2.	Baik	76%-85%
3.	Cukup	60%-75%
4.	Kurang	55%-59%
5.	Kurang sekali	≤54%

3. Analisis data pengamatan dokumen

Data-data yang diperoleh dari dokumen diamati kemudian dideskripsikan untuk mendukung hasil observasi.

Keabsahan data dalam penelitian ini diperoleh dengan cara triangulasi data yaitu mencocokkan data yang satu dengan data yang lain. Data yang telah terkumpul dari berbagai instrumen di atas kemudian dianalisis kemudian ditarik kesimpulan.

Kriteria keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas adalah apabila ada perubahan ke arah perbaikan setelah adanya tindakan.

Dalam penelitian ini, keberhasilan ini ditandai dengan perubahan dalam peningkatan kreativitas belajar IPA siswa setelah dilakukan penerapan strategi *guided discovery learning*.

Sesuai dengan pendapat Ngalim Purwanto (2013: 103) tersebut, keberhasilan penelitian ini didasarkan pada peningkatan keberhasilan dalam mencapai taraf minimal yang telah ditentukan yaitu $\geq 76\%$ yang mengikuti proses pembelajaran IPA melalui penerapan *guided discovery learning* telah mencapai keberhasilan yaitu pada kategori “baik”. Hal tersebut sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sebelum memberikan tindakan, peneliti telah melakukan observasi dan pemberian angket pada siswa sehingga ditemukan rendahnya kreativitas belajar IPA siswa.

Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa rata-rata kreativitas belajar IPA siswa adalah sebesar 23,91%. Berdasarkan kriteria keberhasilan tindakan, hasil tersebut masih dalam kriteria “kurang sekali”.

Di samping itu, hasil angket menunjukkan bahwa rata-rata kreativitas belajar IPA siswa sebesar 75,74%. Hasil tersebut dapat mencapai kriteria “baik”, namun berdasarkan analisis beberapa siswa dalam menjawab pertanyaan pada lembar angket tidak sesuai dengan kenyataan.

Setelah dilakukan tindakan pada siklus I sebanyak tiga pertemuan. Hasil observasi pada siklus I ini menunjukkan angka 66,09%. Angka ini termasuk pada kategori “cukup”. Meskipun demikian, masih ada beberapa indikator yang termasuk dalam kategori “kurang” dan “kurang sekali”.

Hasil angket pada siklus I menunjukkan bahwa kreativitas belajar IPA siswa berada pada angka 91,48%. Angka tersebut berarti kreativitas belajar IPA siswa pada kategori “sangat baik”.

Pada Siklus I mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Ratna Wilis Dahar (2011: 80) mengemukakan melalui pembelajaran dengan penemuan akan membangkitkan beberapa sikap belajar siswa yaitu ingin tahu, ulet dalam menemukan jawaban, mandiri dalam memecahkan masalah, dan sebagainya. Sikap-sikap tersebut merupakan ciri-ciri dari kreativitas belajar siswa. Oleh karena itu, dalam melaksanakan pembelajaran penemuan pada pembelajaran IPA, siswa diarahkan untuk mengeksplorasi seluruh kemampuannya tanpa harus terbebani (Rudi Hartono, 2013: 61).

Meskipun pada Siklus I sudah mengalami peningkatan yang baik, namun masih terdapat kekurangan. Beberapa siswa masih kurang menunjukkan kreativitasnya yang ditunjukkan dengan jumlah siswa yang mencapai nilai minimal 76% hanya 6 orang dari total jumlah siswa di kelas III A SD Negeri Mangiran atau sebesar 42,86%. Setelah dianalisis, peneliti menduga bahwa hal tersebut salah satunya

dikarenakan oleh jumlah anggota setiap kelompok masih terlalu banyak yaitu 5 siswa sehingga partisipasi mengikuti kegiatan eksplorasi dalam kelompok terbatas. Beberapa sibuk bekerja sedangkan ada siswa yang menganggur karena tugas sudah dikerjakan oleh teman yang lain. Selain itu, penggunaan media untuk kegiatan eksplorasi lebih ditingkatkan untuk mengarahkan siswa untuk lebih banyak beraktivitas belajar sehingga kreativitas belajar siswa semakin bertambah.

Berikutnya dilanjutkan tindakan pada siklus II yang dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan. Hasil observasi pada Siklus II ini memperoleh angka 89,38 %. Angka ini menunjukkan pada kategori “sangat baik”. Selain observasi, penelitian ini juga menggunakan teknik pengumpulan data yaitu angket untuk mengukur kreativitas belajar IPA siswa. Hasil angket pada Siklus II menunjukkan bahwa rata-rata kreativitas belajar IPA siswa berada pada angka 88,70%. Angka tersebut berarti kreativitas belajar IPA siswa pada kategori “sangat baik”.

Sesuai dengan data yang diperoleh mengenai kreativitas belajar IPA kelas III A SD Negeri Mangiran berdasarkan data observasi dari pratindakan dengan presentase 23,91% meningkat sebesar 42,18% pada siklus I, yang menunjukkan presentase sebesar 66,09%. Dari siklus I meningkat sebesar 23,29% pada siklus II sehingga menunjukkan angka 89,38%. Selain itu, berdasarkan data angket menunjukkan

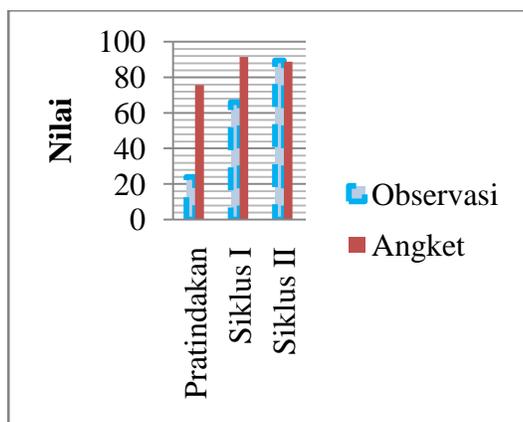
kreativitas belajar IPA siswa meningkat sebesar 15,75 % sehingga dari pratindakan sebesar 75,74% sehingga persentase pada siklus I adalah 91,48%. Dari data angket siklus I menurun sebesar 2,78%, sehingga persentase untuk data hasil angket pada siklus II ialah 88,70%.

Dari data yang diperoleh baik hasil observasi maupun hasil angket didapatkan perbedaan dalam hasil maupun peningkatan. Data di atas dimungkinkan terjadi karena pengisian angket dilakukan oleh responden sendiri sehingga beberapa indikator diisi tidak sesuai dengan kondisi yang sebenarnya. Berdasarkan pembahasan penelitian ini, dapat dinyatakan bahwa penerapan strategi *guided discovery learning* dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan kreativitas belajar IPA siswa kelas III A SD Negeri Mangiran.

Tabel 2. Peningkatan Kreativitas Belajar IPA Siswa

Hasil	Pra-tindakan	Siklus I	Siklus II
Observasi	23,91%	66,09%	89,38%
Angket	75,74%	91,48%	88,70%

Apabila digambarkan dengan diagram batang hasilnya sebagai berikut.



Gambar 2. Diagram Batang Peningkatan Nilai Kreativitas Belajar IPA Siswa

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa strategi *guided discovery learning* dapat meningkatkan kreativitas belajar IPA siswa kelas III A SD Negeri Mangiran. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan yang terjadi pada observasi saat pratindakan kreativitas belajar IPA siswa menunjukkan sebesar 23,91% dengan kategori “kurang sekali” dan data angket menunjukkan 75,74% pada kategori “baik”. Sesuai hasil data observasi, kreativitas belajar IPA siswa pada Siklus I meningkat menjadi 66,09% dengan kategori “cukup”. Data angket menunjukkan peningkatan kreativitas belajar IPA siswa yaitu 91,48% dengan kategori “sangat baik”. Peningkatan tersebut diupayakan dengan kegiatan-kegiatan eksplorasi yang merangsang siswa beraktivitas. Meskipun begitu, berdasarkan analisis hasil observasi beberapa siswa masih kurang menunjukkan kreativitasnya sebab siswa yang mencapai nilai minimal 76%

hanya 6 siswa atau 42,86%. Peneliti menduga salah satu penyebabnya karena jumlah anggota dalam kelompok terlalu banyak sehingga kesempatan mengeksplorasi diri lebih sedikit. Oleh karena itu, pada Siklus II dikurangi jumlah anggota setiap kelompok. Data pada siklus II menunjukkan kreativitas belajar IPA siswa meningkat menjadi 89,38%, sedangkan data angket menunjukkan angka 88,7%. Data dari kedua instrumen menunjukkan kategori “sangat baik”. Dengan demikian, strategi *guided discovery learning* dapat meningkatkan kreativitas belajar IPA siswa kelas III A SD Negeri Mangiran Srandakan tahun ajaran 2015/2016.

Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut, maka dapat dikemukakan saran-saran. Saran ini ditujukan kepada guru kelas III A SD Negeri Mangiran Srandakan, agar menerapkan strategi *guided discovery learning* dalam membelajarkan materi IPA yang memiliki karakteristik mampu menciptakan konsep untuk penemuan. Hal itu karena strategi ini dapat meningkatkan kreativitas belajar IPA siswa. Selain itu, peneliti juga menyarankan kepada peneliti berikutnya sebaiknya menambah observer/ pengamat agar aspek kreativitas pada masing-masing siswa dapat teramati secara lebih detail.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Majid. (2014). *Penilaian Autentik: Proses dan Hasil Belajar*. Bandung: Rosdakarya.

Amal Abdussalam Al-Khalili. (2005). *Mengembangkan Kreativitas Anak*. Jakarta: Pustaka Al-Kautsar.

Ngalim Purwanto. (2013). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Rosdakarya.

NN. (2016). Action Research. Diakses tanggal 10 Maret 2016 dari <http://research-methodology.net/research-methods/action-research/>.

Pribadi Tabrani. (2006). *Kreativitas & Humanitas*. Yogyakarta: Jalasutra.

Ratna Wilis Dahar. (2011). *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.

Rudi Hartono. (2013). *Ragam Model Pembelajaran yang Mudah Diterima Murid*. Divapress: Yogyakarta.

Sri Sulistyorini. (2007). *Model Pembelajaran IPA Sekolah Dasar dan Penerapannya dalam KTSP*. Yogyakarta: Tiara Wacana.

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Tindakan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suyadi. (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja.