

## PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN MEDIA VIDEO ANIMASI INTERAKTIF TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIKA PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR

### EFFECT OF DISCOVERY LEARNING MODEL WITH INTERACTIVE ANIMATION VIDEO MEDIA ON CREATIVE THINKING SKILLS MATHEMATIC OF ELEMENTARY SCHOOL EDUCATION

IRMA TRI SUSANTI<sup>1</sup>, FRIDA DESTINI<sup>2</sup>, FATKHUR ROHMAN<sup>3</sup>, SOWIYAH<sup>4</sup>

<sup>1234</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lampung

Jl. Prof. Dr. sumantri Brojonegoro No. 1 Gedong Meneng-Bandar Lampung

email: <sup>1</sup>trisantirma4@gmail.com, <sup>2</sup>frida.destini@fkip.unila.ac.id, <sup>3</sup>Atkhur@gmail.com, <sup>4</sup>sowi.unila@gmail.com

#### Abstrak

Masalah dalam penelitian ini yaitu rendahnya tingkat kemampuan berpikir kreatif peserta didik sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh dari penerapan model *discovery learning* berbantuan media video animasi interaktif terhadap kemampuan berpikir kreatif Matematika peserta didik sekolah dasar. Teknik pengumpulan data menggunakan tes. Metode penelitian menggunakan *Quasi Experimental Design* dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian ini berjumlah 34 dan seluruh populasi digunakan sebagai sampel yaitu kelas IV 1 dan IV 2, sampel ditentukan dengan teknik *purposive sampling*. Data dianalisis dengan uji regresi sederhana. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model *discovery learning* berbantuan media video animasi interaktif terhadap kemampuan berpikir kreatif Matematika peserta didik sekolah dasar yang ditunjukkan dengan perolehan nilai  $F_{hitung} (17,56) > F_{tabel} (4,49)$ .

**Kata kunci :** *Kreatif, Discovery Learning, Video Animasi Interaktif.*

#### Abstract

*The problem in this research is the low level of creative thinking abilities of elementary school students. This research aims to determine the effect of implementing the discovery learning model assisted by interactive animated video media on elementary school students' creative thinking abilities in mathematics. Data collection techniques use tests. The research method uses Quasi Experimental Design with a Nonequivalent Control Group Design research design. The population of this study was 34 and the entire population was used as a sample, namely class IV 1 and IV 2, the sample was determined using a purposive sampling technique. Data were analyzed using a simple regression test. The results of this research show that there is a significant influence on the application of the discovery learning model assisted by interactive animated video media on the creative thinking abilities in Mathematics of elementary school students as indicated by the achievement of  $F_{count} (17.56) > F_{table} (4.49)$ .*

**Key Words :** *Creative, Discovery Learning, Interactive Animated Video.*

#### Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang diperlukan bagi keberlangsungan hidup setiap manusia. Pendidikan merupakan salah satu proses membentuk, mengarahkan, serta mengembangkan kepribadian sekaligus kemampuan seseorang[15]. Peran pendidikan dalam kehidupan manusia sangat penting, sehingga pendidikan menjadi sebuah tujuan dan prioritas utama sebuah bangsa[11]. Pendidikan diterapkan guna untuk membentuk sumber daya manusia yang mampu berkompetisi dalam persaingan global. Pendidikan meningkatkan kualitas hidup serta kesejahteraan manusia[3]. Pendidikan didapatkan oleh manusia melalui kegiatan pengajaran dan pelatihan dengan tujuan untuk mencerdaskan bangsa. Kemajuan suatu bangsa tidak terlepas dari faktor pendidikan yang memiliki peran penting dalam usaha meningkatkan sumber daya manusia. Generasi yang berkualitas lahir dari penanaman pendidikan yang baik[12]. Maju atau tidaknya suatu negara dilihat dari kualitas pendidikan di negara tersebut. Pendidikan dapat dijadikan sarana dalam pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas dengan berlandaskan pada pendidikan nasional.

Pendidikan nasional kini berjalan mengikuti perkembangan teknologi serta ilmu pengetahuan didalamnya. Perkembangan teknologi berdampak pada tuntutan yang harus dimiliki oleh peserta didik untuk mampu bersaing dalam pembelajaran abad 21. Pembelajaran abad 21 juga menuntut peserta didik untuk memenuhi beberapa keterampilan didalamnya. Keterampilan tersebut dapat dipenuhi dengan menerapkan pembelajaran yang memuat 4C merupakan singkatan dari *critical thinking* atau berpikir kritis, *collaboration* atau kemampuan bekerja sama dengan baik, *communication* atau kemampuan berkomunikasi baik, dan *creativity* atau kemampuan berpikir kreatif [8]. Menghadapi tantangan abad 21, pendidik dituntut untuk mempersiapkan peserta didik untuk menjadi seorang penyelidik, pemecah masalah, berpikir kritis, dan kreatif [13]. Kemampuan keterampilan abad 21 harus dikuasai peserta didik guna membentuk sumber daya manusia yang mandiri, kreatif, produktif, dan unggul[16].

Tercapainya keterampilan 4C pada pembelajaran abad 21 erat kaitannya dengan pelaksanaan kurikulum didalamnya. Kurikulum pada abad 21 harus memperhatikan kebutuhan peserta didik untuk mendorong kreativitas, kemampuan berpikir kritis, keterampilan kolaborasi, pemecahan masalah, literasi digital, dan kemampuan beradaptasi[6]. Sejalan dengan pendapat tersebut, kurikulum merdeka merupakan suatu pendekatan yang relevan dalam meningkatkan keterampilan abad 21 pada pendidikan di Indonesia. Menurut Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang memberikan kebebasan dan berpusat pada peserta didik, pendidik, serta sekolah bebas menentukan pembelajaran yang sesuai dengan mengusung konsep “Merdeka Belajar” [10]. Berkaitan dengan ulasan di atas, konsep merdeka belajar yang dikembangkan dalam kurikulum merdeka berkaitan dengan pembelajaran abad 21 yaitu berpusat pada peserta didik (*student center*)[5].

Salah satu kemampuan yang perlu dimiliki peserta didik pada pembelajaran abad 21 yaitu berpikir kreatif. Berpikir kreatif adalah kemampuan yang memberikan gagasan-gagasan atau ide baru yang belum ada sebelumnya dalam menyelesaikan soal atau suatu masalah[2]. Kemampuan berpikir kreatif penting untuk dikembangkan pada pembelajaran abad 21. Terbiasa berpikir kreatif mampu membuat peserta didik terlatih untuk lebih inovatif dalam menghadapi suatu permasalahan. Uraian di atas menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif harus dimiliki dan dimaksimalkan dalam kehidupan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik. Kemampuan berpikir kreatif dapat dioptimalkan melalui kegiatan pembelajaran yang aktif dan kreatif serta berpusat pada peserta didik.

Kemampuan berpikir kreatif juga menjadi salah satu faktor dalam tercapainya tujuan pembelajaran matematika. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif matematika merupakan suatu permasalahan yang relevan dengan permasalahan pendidikan secara global. Hasil *survey program for International Student Assessment (PISA)* yang diselenggarakan oleh *Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD)* pada tahun 2022 menunjukkan bahwa skor matematika peserta didik di Indonesia mengalami penurunan. Salah satu faktor yang menyebabkan penurunan skor tersebut yaitu dikarenakan rendahnya kemampuan berpikir kreatif matematika peserta didik. Permasalahan rendahnya kemampuan berpikir kreatif juga dapat diketahui dari hasil observasi yang dilakukan peneliti. Berdasarkan observasi tersebut mendapatkan data bahwa kemampuan berpikir kreatif matematika peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Braja Sakti masih tergolong rendah.

Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan cara memilih model pembelajaran yang sesuai serta dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Model pembelajaran memiliki peranan penting dalam meningkatkan kemampuan peserta didik. Pembelajaran yang efektif dapat dilakukan dengan mengidentifikasi model pembelajaran yang benar sesuai dengan materi yang diajarkan[14]. Salah satu model pembelajaran yang tepat diterapkan guna meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik yaitu model *discovery learning*. *Discovery learning* merupakan model pembelajaran yang memberikan peranan aktif peserta didik dalam mengkonstruksi pengetahuannya[7]. Pelaksanaan model *discovery learning* peserta didik dituntut untuk lebih aktif serta mengembangkan kemampuan berpikir kreatif.

Selain pemilihan model pembelajaran yang tepat, penggunaan media pembelajaran juga penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik dapat membuat minat belajar peserta didik meningkat. Penggunaan media pembelajaran pada proses belajar mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta tidak terkesan monoton, sehingga peserta didik akan merasa senang dan semangat untuk mengikuti pembelajaran. Pembelajaran dapat dikatakan menarik jika terdapat media pembelajaran yang bersifat ampuh sehingga mampu membuat peserta didik tidak merasa bosan serta dapat membuat peserta didik belajar menjadi menyenangkan yang dikemas dalam bentuk yang sederhana mengikuti perkembangan teknologi[9]. Salah satu media pembelajaran yang sesuai digunakan pada pembelajaran abad 21 yaitu media video animasi interaktif. Media video animasi interaktif memiliki kelebihan bagi peserta didik sekolah dasar yaitu media ini berisikan gambar dengan dilengkapi suara secara visual dan menarik yang cocok dengan karakteristik peserta didik sehingga penyampaian materi akan lebih mudah dipahami[17]. Hadirnya media pembelajaran dalam proses belajar dapat dijadikan pendidik sebagai alat yang berfungsi untuk menyampaikan materi kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 1 Braja Sakti peneliti menemukan bahwa pendidik belum menggunakan media pembelajaran yang menarik dan pembelajaran masih berpusat pada pendidik. Pembelajaran dilaksanakan hanya menggunakan media seperti penggaris, busur derajat, dan benda lainnya yang ada saja. Saat proses wawancara pendidik juga menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran matematika pendidik belum menggunakan media video animasi interaktif. Media video animasi interaktif memiliki kelebihan bagi peserta didik sekolah dasar yaitu media ini berisikan gambar dengan dilengkapi suara secara visual dan menarik yang cocok dengan karakteristik peserta didik sehingga penyampaian materi akan lebih mudah dipahami[16].

Model pembelajaran *discovery learning* dengan dipadukan media video animasi interaktif dapat menciptakan pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematika peserta didik. Penerapan model *discovery learning* berbantuan media video animasi interaktif dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematika sekolah dasar[4].

Berdasarkan pemaparan di atas penulis menyimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematika peserta didik masih tergolong rendah yang dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti halnya pendidik yang belum optimal menggunakan model pembelajaran serta penggunaan media pembelajaran yang menarik. Latar belakang tersebut, mendasari peneliti untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Media Video Animasi Interaktif Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Peserta Didik Sekolah Dasar”.

### Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Braja Sakti, Kecamatan Way Jepara, Kabupaten Lampung Timur, Lampung. Metode dalam penelitian ini yaitu metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (quasi experimental design). Metode eksperimen ini menggunakan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kontrol. Populasi pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Braja Sakti. Seluruh populasi dalam penelitian ini dijadikan sampel yaitu sebanyak 34 peserta didik, yang terdiri dari 18 peserta didik di kelas eksperimen dan 16 peserta didik di kelas kontrol.

Instrumen dalam penelitian ini yaitu berupa instrumen tes meliputi pretest dan posstest. Pretest diberikan kepada peserta didik sebelum mendapatkan perlakuan untuk mengukur kemampuan awal berpikir kreatif peserta didik, sedangkan posttest diberikan kepada peserta didik setelah diberi perlakuan untuk mengukur peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Adapun prosedur penelitian dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

**Tabel 1.** Prosedur Penelitian

Langkah	Kegiatan
1	Membuat surat izin penelitian pendahuluan ke sekolah.
2	Melakukan penelitian pendahuluan ke SD Negeri 1 Braja Sakti dengan menemui kepala sekolah, pendidik beserta tenaga kependidikan yang ada di SD tersebut, melakukan observasi dan dokumentasi guna untuk mengetahui kondisi sekolah, jumlah kelas, jumlah peserta didik, dan cara mengajar pendidik.
3	Memilih dua kelompok subjek yang dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol.
4	Menyusun kisi-kisi instrumen berupa tes dalam bentuk uraian ( <i>essay</i> ).
5	Melakukan uji coba instrumen tes kepada para ahli.
6	Melakukan uji coba instrumen tes di SD Negeri 3 Metro Barat.
7	Menganalisis data uji coba guna mengetahui instrumen yang valid dan reliabel.
8	Memberikan soal <i>pretest</i> kepada kelas eksperimen dan kontrol.
9	Memberikan perlakuan kepada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran <i>discovery learning</i> berbantuan media video animasi interaktif dan memberikan perlakuan kepada kelas kontrol dengan menggunakan model <i>inquiry learning</i> berbantuan media <i>audiovisual</i> .
10	Memberikan <i>posttest</i> pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
11	Menganalisis data hasil tes dengan menghitung perbedaan antara hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> .
12	Menyusun laporan hasil perhitungan data.

Data yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan uji regresi linear sederhana. Uji ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh kemampuan berpikir kreatif peserta didik setelah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan model *discovery learning* berbantuan media video animasi interaktif.

## Hasil Penelitian dan Pembahasan

Setelah pembelajaran selesai di kelas eksperimen dan kontrol, nilai soal tes kemampuan berpikir kreatif peserta didik dihitung dan dianalisis sebagai berikut.

**Tabel 2.** Deskripsi Hasil Penelitian

Data	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
Jumlah peserta didik	18	18	16	16
Nilai tertinggi	79	96	81	90
Nilai terendah	31	52	33	48
Jumlah nilai	854	1310	883	1094
Rata-rata	47	73	55,21	68,36

Berdasarkan data Tabel 1 di atas menunjukkan bahwa sebelum diberi perlakuan dengan model *discovery learning* berbantuan media video animasi interaktif pada kelompok eksperimen mendapatkan nilai rata-rata yaitu 47. Nilai *pretest* yang didapatkan baik dari kelas eksperimen maupun kelompok kontrol masih banyak yang belum mencapai KKTP karena kemampuan berpikir kreatif peserta didik rendah sehingga belum bisa menjawab soal *pretest* dengan benar. Hal yang berbeda terjadi setelah diterapkan model *discovery learning* berbantuan media video animasi interaktif nilai rata-rata kelas eksperimen menunjukkan peningkatan serta lebih besar dari nilai rata-rata kelompok kontrol yaitu 73, sedangkan kelas kontrol setelah diberi perlakuan dengan model *inquiry learning* berbantuan media *audiovisual* yaitu sebesar 68,36. Hal ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan dari penerapan model *discovery learning* berbantuan media video animasi interaktif.

Peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dapat dihitung menggunakan *N-Gain* setelah didapatkan nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil perhitungan *N-Gain* kemudian digolongkan dalam klasifikasi tinggi, sedang, dan rendah menurut kategori Arikunto (2013) [1]. Berikut klasifikasi nilai *N-Gain* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**Tabel 3.** Nilai *N-Gain* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Kategori	Frekuensi		Rata-rata <i>N-Gain</i>		Selisih
		Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol	
1	Tinggi	6	3			
2	Sedang	10	9	0,5	0,4	0,1
3	Rendah	2	4			

Berdasarkan Tabel 3 di atas diketahui bahwa data *N-Gain* peserta didik kelas eksperimen tergolong kategori "Tinggi" sebanyak 6 peserta didik, kategori "Sedang" sebanyak 10 peserta didik, dan kategori "Rendah" sebanyak 2 peserta didik dengan rata-rata *N-Gain* 0,5. Adapun kelas kontrol yang tergolong "Tinggi" sebanyak 3 peserta didik, kategori "Sedang" sebanyak 9 peserta didik, dan kategori "Rendah" sebanyak 4 peserta didik dengan rata-rata *N-Gain* 0,4.

**Tabel 4.** Hasil Uji Normalitas

Data	$\chi^2_{hitung}$	$\chi^2_{tabel}$	Kriteria	Kesimpulan
Eksperimen	Pretest	6,744	$\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$	Normal
	Posttest	2,506	$\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$	Normal
Kontrol	Pretest	8,544	$\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$	Normal
	Posttest	6,031	$\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$	Normal

Berdasarkan Tabel 4 di atas diketahui bahwa hasil perhitungan untuk data *pretest* kelas eksperimen diperoleh  $\chi^2_{hitung} = 6,744 \leq \chi^2_{tabel} = 9,488$  yang menunjukkan bahwa data *pretest* eksperimen berdistribusi normal (Lampiran). Hasil perhitungan data *posttest* kelas eksperimen diperoleh  $\chi^2_{hitung} = 2,506 \leq \chi^2_{tabel} = 9,488$  yang menunjukkan bahwa data *posttest* eksperimen berdistribusi normal. Hasil perhitungan data uji normalitas untuk *pretest* kelas kontrol diperoleh  $\chi^2_{hitung} = 8,544 \leq \chi^2_{tabel} = 9,488$  yang menunjukkan bahwa data *pretest* kontrol berdistribusi normal. Hasil perhitungan data uji normalitas *posttest* kelas kontrol diperoleh  $\chi^2_{hitung} = 6,031 \leq \chi^2_{tabel} = 9,488$  yang menunjukkan bahwa data *posttest* kelas kontrol berdistribusi normal. Setelah memastikan bahwa kedua kelompok sampel berdistribusi normal, dilanjutkan dengan uji homogenitas menggunakan uji-F dengan hasil sebagai berikut.

**Tabel 5.** Hasil uji Homogenitas

Data	F <sub>hitung</sub>	F <sub>tabel</sub>	Kriteria	Kesimpulan
Kelas Eksperimen	1,505	2,272	F <sub>hitung</sub> < F <sub>tabel</sub>	Homogen
Kelas Kontrol	1,470	2,403	F <sub>hitung</sub> < F <sub>tabel</sub>	Homogen

Tabel 5 diatas menunjukkan bahwa hasil perhitungan uji homogenitas didapat nilai F<sub>hitung</sub> untuk kelas eksperimen yaitu F<sub>hitung</sub> = 1,505 < F<sub>tabel</sub> = 2,272. Adapun hasil perhitungan yang didapat dari kelas kontrol yaitu F<sub>hitung</sub> = 1,470 < F<sub>tabel</sub> = 2,403. Berdasarkan data tersebut sapat disimpulkan bahwa populasi memiliki varians yang homogen.

Berdasarkan hasil uji persyaratan data, didapatkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen serta untuk menguji hipotesis digunakan uji regresi linier sederhana.

H<sub>a</sub>= Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media video animasi interaktif terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika peserta didik sekolah dasar.

H<sub>o</sub>= Tidak terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media video animasi interaktif terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika peserta didik sekolah dasar.

Kriteria pengujian bila F<sub>hitung</sub> < F<sub>tabel</sub> maka H<sub>a</sub> ditolak dan H<sub>o</sub> diterima, tetapi sebaliknya bila F<sub>hitung</sub> > F<sub>tabel</sub> maka H<sub>a</sub> diterima dan H<sub>o</sub> ditolak. Berdasarkan hasil hasil perhitungan uji regresi linear sederhana didapatkan F<sub>hitung</sub> sebesar 17,56 dengan n = 18 untuk taraf kesalahan 5% diperoleh F<sub>tabel</sub> yaitu sebesar 4,49. Menurut data yang telah didapatkan maka dapat diketahui bahwa F<sub>hitung</sub> > F<sub>tabel</sub> yaitu 17,56 > 4,49, sehingga H<sub>a</sub> diterima artinya signifikan dan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media video animasi interaktif terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika peserta didik sekolah dasar.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik SD Negeri 1 Braja Sakti. Solusi yang peneliti berikan terhadap permasalahan tersebut yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan media pembelajaran interaktif dan menarik. Model dan media yang digunakan yaitu model *discovery learning* dan media video animasi interaktif. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, diketahui bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik setelah diberi perlakuan dengan model *discovery learning* berbantuan media video animasi interaktif lebih tinggi dibandingkan sebelum diterapkan model *discovery learning* berbantuan media video animasi interaktif. Pernyataan ini diperkuat dengan data hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik. Hal ini membuktikan bahwa model *discovery learning* memberikan pengaruh efektif terhadap peserta didik saat pembelajaran berlangsung.

Hasil pengujian nilai *pretest* dan *posttest* kemampuan berpikir kreatif menunjukkan bahwa kedua kelas berdistribusi normal dan varians homogen, rata-rata kemampuan berpikir kreatif kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata kemampuan berpikir kreatif kelas kontrol. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif kelas yang diberi perlakuan dengan model *discovery learning* berbantuan media video animasi interaktif. Adapun hasil uji hipotesis yang didapatkan yaitu terdapat pengaruh yang signifikan model *discovery learning* berbantuan media video animasi interaktif terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika peserta didik sekolah dasar.

Peningkatan kemampuan berpikir kreatif dapat dilihat dari hasil nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol. Hasil yang didapat menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berpikir kreatif sama-sama dalam kategori sedang namun di kelompok eksperimen menduduki kedudukan lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Kemampuan berpikir kreatif dapat ditingkatkan melalui pembelajaran yang membimbing peserta didik dalam proses penemuan suatu pengetahuan baru dengan dikaitkan oleh beberapa permasalahan yang relevan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui beberapa kegiatan tersebut dapat merangsang peserta didik untuk memunculkan suatu ide yang beragam dan membimbing peserta didik untuk dapat menemukan solusi terhadap permasalahan yang diberikan.

Hasil penelitian ini juga memiliki kesesuaian dengan beberapa penelitian lain yang dijadikan acuan, yaitu menunjukkan bahwa model *discovery learning* secara signifikan berpengaruh terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik. Sebaiknya pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning* berbantuan media video animasi interaktif dapat digunakan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka diperoleh kesimpulan yaitu terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model *discovery learning* berbantuan media video animasi interaktif terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika peserta didik sekolah dasar. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan uji regresi linear sederhana diperoleh data bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media video animasi interaktif terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika peserta didik sekolah dasar. Selain hal-hal di atas, penelitian eksperimen tentang pengaruh model *discovery learning* berbantuan media video animasi interaktif ini juga memiliki beberapa keterbatasan yaitu antara lain sebagai berikut.

1. Keterbatasan teori  
Penelitian ini membatasi pembelajaran Matematika pada Unit 5 “Pembagian dengan Bilangan Satu Angka”, Sub Unit 1 “Pembagian Bersusun” sehingga memungkinkan akan memperoleh hasil yang berbeda jika menggunakan materi lain.
2. Keterbatasan waktu  
Penelitian yang dilakukan memiliki keterbatasan waktu. Penelitian ini dilakukan dengan tatap muka selama 4 kali pertemuan pada masing-masing kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol dan berlangsung selama 4 hari.
3. Keterbatasan populasi  
Populasi dalam penelitian ini hanya pada kelas IV SD Negeri 1 Braja Sakti, sehingga mungkin akan berbeda hasilnya apabila diterapkan pada sekolah dasar di tempat lain.

Adapun saran bagi peneliti selanjutnya yaitu diharapkan penelitian ini dapat dijadikan referensi, gambaran serta informasi mengenai pengaruh model *discovery learning* berbantuan media video animasi interaktif terhadap kemampuan berpikir kreatif Matematika peserta didik sekolah dasar.

## Daftar Pustaka

- [1] Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Revisi VD)*. PT Renika Cipta. Jakarta.
- [2] Dea, Wi. A., & Rahmawati, T. D. (2021). Penerapan Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Peserta Didik. *RANGE: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 141–148.
- [3] Destini, F., Khairani, F., Surahman, M., & Utamingtias, I. W. (2024). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantu E-Lkpd Interaktif Microsoft Sway Terhadap Peningkatan Hots Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa* 10(April), 445–456.
- [4] Khairina, A. D., Budyartati, S., & Samsiyah, N. (2022). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Tema 5 Muatan IPA Kelas V SD 02 Mojorejo Kota Madiun. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 363–370.
- [5] Khusna, S., Khasanah, I., Musa, M. M., & Rini, J. (2023). Kurikulum Merdeka Belajar melalui Pembelajaran Abad 21 untuk Meningkatkan Kompetensi 4C Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Prosiding Semai 2: Seminar Nasional PGMI*, 1(1), 22–34.
- [6] Lubis, M. U., Siagian, F. A., Zega, Z., Nuhdin, N., & Nasution, A. F. (2023). Pengembangan Kurikulum Merdeka Sebagai Upaya Peningkatan Keterampilan Abad 21 Dalam Pendidikan. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 2(5), 691–695.
- [7] Musdalifah, K., & Kusumawardani, S. (2023). Application of Discovery Learning Method to Improve Creative Thinking Ability of Grade V Students in Natural Science Subjects. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 15–22.
- [8] Nurhalisah, Andi Paidi, & Rahmatiah, R. (2022). Implementasi Pembelajaran Critical, Communication, Collaboration And Creativity (4c) oleh Guru Bahasa Indonesia di SMPN 10 Barru. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(2), 170–178.
- [9] Pratiwi, N. I., & Kasrman, K. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Interaktif pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV Materi Bentuk dan Fungsi Bagian Tumbuhan. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7257–7264.
- [10] Rahmayani, A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Dengan Menggunakan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*. 04, 59–62.

- 
- [11] Rohman, F., Lusiyana, A., & Rohim, S. (2018). Peran Bimbingan Konseling Berbasis Tiga Pilar (Guru, Orang Tua, dan Lingkungan Masyarakat) dalam Pembentukan Akhlakul Karimah Siswa di MA Nurul Huda Kabupaten OKU Timur. *Ristekdik: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 3(2), 69-77.
- [12] Rohman, F., & Lusiyana, A. (2017). Pengembangan Modul Praktikum Mandiri Sebagai Asesmen Keterampilan Proses Sains Dan Keterampilan Sosial Mahasiswa. *JIPFRI (Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika Dan Riset Ilmiah)*, 1(2), 47-56.
- [13] Rohman, F., Nurlaili, L., dan Firdaus, T. (2022). Mengembangkan Alat Eksperimen Tumbukan Berbasis Induksi Magnet Dengan Audacity. *U-Teach: Journal Education of Young Physics Teacher*, 3(1), 21-27.
- [14] Rohman, F., Putri, I. Y., Pramudiyanti, P., Pratiwi, W. O., Armansyah, A., dan Ariani, D. (2023). PBL-Based Student Worksheet to Improve Critical Thinking Ability in Science Learning in Elementary Schools. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 6(1), 109-124.
- [15] Sowiyah, Tanod, M. J., dan Suntoro, I. (2015). Manajemen Sumber Daya Pendidik dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik. *Jurnal Manajemen Mutu Pendidikan*, 2.
- [16] Wahyuningsih, N., Martaningsih, S. T., & Supriyanto, A. (2021). Penerapan Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Pembelajaran Tematik Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri 1 Tlogodepok. *Prosiding Seminar Nasional*, 889–910.
- [17] Zunaida, D. A. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Interaktif Pada Pembelajaran Daring. *Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian*, 833–842