

**PENGUNAAN MODEL *GUIDED DISCOVERY LEARNING* (GDL)
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PADA
MATA PELAJARAN SENI DAN BUDAYA SISWA KELAS 3 SEKOLAH
DASAR**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Guru Sekolah Dasar



Oleh

Delfina Elva Ginanti

NIM 20060136

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
INSTITUT KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (IKIP) SILIWANGI
CIMAHI
2024**

LEMBAR PENGESAHAN

PENGUNAAN MODEL *GUIDED DISCOVERY LEARNING* (GDL) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PADA MATA PELAJARAN SENI DAN BUDAYA SISWA KELAS 3 SEKOLAH DASAR

Oleh :

Delfina Elva Ginanti
NIM. 20060136

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH PEMBIMBING

PEMBIMBING I

PEMBIMBING II



Muhammad Rizal Fauzi, M.Pd
NIDN. 0415019102



Yeni Hadiani, M.Pd
NIDN. 0403068403

MENGETAHUI
Ketua Program Studi PGSD



Ruli Setiyadi, M.Pd.
NIDN. 0403129002

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Nama : Delfina Elva Ginanti
NIM : 20060136
Prodi : PGSD
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Penggunaan Model Guided Discovery Learning Untuk
Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Mata
Pelajaran Seni dan Budaya Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul "Penggunaan Model *Guided Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Mata Pelajaran Seni dan Budaya Kelas 3 Sekolah Dasar" ini beserta isisnya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko atau sanksi apabila kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, 19 Agustus 2024



Delfina Elva Ginanti

NIM 20060136

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kemampuan berpikir kreatif peserta didik yang masih belum mampu mengembangkan sikap kreativitasnya dalam pembelajaran Seni dan Budaya. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran Seni dan Budaya menggunakan model *guided discovery learning*, mengetahui kesulitan siswa, dan mengetahui kendala yang dihadapi guru dalam menggunakan model *guided discovery learning*. Metode penelitian yang digunakan adalah *mixed methods* dengan *design explanatory sequential*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 3 di salah satu sekolah dasar negeri yang berada di Kota Bandung yang berjumlah 29 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu (*pretest-posttest*), lembar angket, dan lembar wawancara. Hasil dari data kuantitatif diperoleh bahwa adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan nilai rata-rata awal 70 menjadi 84. Hal ini menunjukkan terjadi peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran Seni dan Budaya. Kesulitan siswa kelas 3 dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran Seni dan Budaya belum memahami secara jelas materi dan bentuk apa yang ingin dituangkan pada lembar kerjanya, dan hasil wawancara serta angket guru menunjukkan guru mengalami kendala ketika menyampaikan pembelajaran yang berpusat pada *student centered*. Dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif pada siswa kelas 3 SD dengan menggunakan model *guided discovery learning* pada materi karya seni 2 dimensi menggunakan elemen seni rupa membuat mozaik.

Kata Kunci: Model *Guided Discovery Learning*, Berpikir Kreatif, Siswa Kelas 3.

ABSTRACT

This research is based on the creative thinking ability of students who are still unable to develop their creative attitude in learning Arts and Culture. The purpose of this study is to determine the improvement of creative thinking skills in learning Arts and Culture using the guided discovery learning model, to find out the difficulties of students, and to find out the obstacles faced by teachers in using the guided discovery learning model. The research method used is mixed methods with explanatory sequential design. The subject in this study are 3rd-grade students at one of the public elementary schools in the city of Bandung with totals 29 students. The research instruments used were (pretest-posttest), questionnaire sheets, and interview sheets. The result of quantitative data showed that there was an increase in students creative thinking skills, with an initial average score of 70 to 84. This shows that there has been an increase in students creative thinking skills in learning Arts and Culture. Difficulties in improving the ability of 3rd-grade students to think creatively in learning Arts and Culture have not been clearly understood what material and form they want to put on the worksheet, and the result of interviews and teacher questionnaires show that the teachers experience obstacles when delivering student centered learning. It can be concluded that there is an increase in creative thinking skills in grade 3 elementary school students by using a guided discovery learning model on 2 dimensional artwork materials using fine arts elements to make mosaics.

Keywords: *Guided Discovery Learning Model, Creative Thinking, Grade 3 Students*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberi Rahmat dan Kuasa Nya, sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi sesuai dengan tenggat waktu yang diberikan. Peneliti menyadari jika selama proses pengerjaan skripsi ini, banyak pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungannya. Untuk itu peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Adapun penelitian yang berjudul “Penggunaan Model *Guided Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar” ini ditulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, IKIP Siliwangi.

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti telah berusaha semaksimal mungkin untuk menyelesaikannya dengan baik, namun peneliti juga menyadari jika masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan adanya kritik dan saran dari pembaca untuk menyempurnakan kekurangan yang ada dalam penelitian ini. Peneliti juga berharap jika skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca sekalian.

Bandung, 13 September 2024

Delfina Elva Ginanti

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	i
KATA PENGANTAR.....	ii
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah Penelitian	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Definisi Operasional	6
BAB II	9
KAJIAN TEORI	9
A. Model Pembelajaran <i>Guided Discovery Learning</i> (GDL)	9
1. Definisi <i>Guided Discovery Learning</i> (GDL)	9
2. Karakteristik <i>Guided Discovery Learning</i>	10
3. Prinsip Pembelajaran <i>Guided Discovery Learning</i>	11
4. Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Guided Discovery Learning</i>	12
5. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Guided Discovery Learning</i>	13
B. Berpikir Kreatif.....	14
1. Definisi Berpikir Kreatif.....	14
2. Indikator Berpikir Kreatif.....	15
C. Mata Pelajaran Seni dan Budaya.....	18
1. Definisi Mata Pelajaran	18
2. Definisi Seni dan Budaya	18
3. Tujuan Seni dan Budaya.....	19
4. Fungsi Seni dan Budaya	20
5. Pembelajaran Seni dan Budaya di Sekolah Dasar	22

6. Materi Karya Seni Rupa 2 Dimensi dengan Menggunakan Elemen Seni Rupa Membuat Mozaik.....	23
BAB III.....	25
METODE PENELITIAN.....	25
A. Metode dan Desain Penelitian	25
B. Subjek Penelitian.....	27
C. Instrumen Penelitian	27
1. Tes Tertulis.....	27
a. Hasil Uji Validitas	33
b. Hasil Uji Reliabilitas	35
c. Hasil Tingkat Kesukaran.....	36
d. Hasil Daya Pembeda	37
e. Angket Respon Siswa dan Guru.....	38
f. Wawancara	42
D. Prosedur Pengolahan Data.....	43
1. Tes	44
a. Uji Normalitas.....	44
b. Uji beda berpasangan (<i>Paired Sample T-Test</i>)	44
d. Uji N- Gain Uji N-Gain	45
2. Non tes.....	46
a. Angket Respon.....	46
b. Wawancara	47
BAB IV	48
HASIL DAN PEMBAHASAN	48
A. Hasil Penelitian.....	48
1. Proses Penerapan Model <i>Guided Discovery Learning</i> pada Pembelajaran Siswa Kelas III SD.....	48
a. Perencanaan pembelajaran menggunakan model <i>Guided Discovery Learning</i>	49
b. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model <i>Guided Discovery Learning</i>	49
c. Hasil pembelajaran menggunakan model <i>Guided Discovery Learning</i>	50
d. Uji Normalitas.....	53
e. Uji <i>Paired Sample T-Test</i>	54

f. Uji N-Gain.....	55
2. Kendala Siswa dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dengan menggunakan Model <i>Guided Discovery Learning</i> pada Pembelajaran Siswa Kelas III SD ..	56
3. Kendala Guru dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dengan menggunakan Model <i>Guided Discovery Learning</i> pada Pembelajaran Siswa Kelas III SD ..	59
B. Pembahasan.....	63
1. Proses Penerapan Model <i>Guided Discovery Learning</i> pada Pembelajaran Siswa Kelas III SD.....	64
2. Kendala Siswa dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dengan menggunakan Model <i>Guided Discovery Learning</i> pada Pembelajaran Siswa Kelas III SD ..	67
3. Kendala Guru dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dengan menggunakan Model <i>Guided Discovery Learning</i> pada Pembelajaran Siswa Kelas III SD ..	68
BAB V.....	71
KESIMPULAN DAN SARAN.....	71
A. Kesimpulan.....	71
B. Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA.....	73
RIWAYAT HIDUP.....	127

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Penskoran Tes Kemampuan Berpikir Kreatif	15
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Kemampuan Peningkatan Kreatifitas	28
Tabel 3. 2 Pedoman Penskoran Tes Uraian Kemampuan Berpikir Kreatif	28
Tabel 3. 3 Peneliti Memodifikasi Pedoman Pemberian Skor	29
Tabel 3. 4 Kriteria Indeks Validitas	34
Tabel 3. 5 Hasil Uji Validitas	34
Tabel 3. 6 Kriteria Indeks Reliabilitas	35
Tabel 3. 7 Kriteria Tingkat Kesukaran (TK)	36
Tabel 3. 8 Hasil Tingkat Kesukaran	36
Tabel 3. 9 Daya Pembeda Uji Soal	37
Tabel 3. 10 Hasil Pengolahan Daya Pembeda.....	38
Tabel 3. 11 Kisi-kisi Angket Respon Siswa	39
Tabel 3. 12 Kisi-kisi Angket Respon Guru.....	41
Tabel 3. 13 Pedoman wawancara kendala guru menggunakan model guided discovery learning	42
Tabel 3. 14 Pedoman wawancara kendala siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.....	43
Tabel 3. 15 Indeks Kriteria Nilai N-Gain	45
Tabel 3. 16 Pedoman Pemberian Skor Instrumen Angket	46
Tabel 3. 17 Modifikasi Pedoman Pemberian Skor Instrumen Angket.....	46
Tabel 3. 18 Kriteria Interpretasi Skor Angket Guru.....	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Desain Explanatory Sequential	26
Gambar 3. 2 Desain One Group Pretest-Posttest	26

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4. 1 Hasil Angket Respon Siswa	58
Diagram 4. 2 Hasil Angket Respon Guru	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A

Lampiran A 1 Alur Tujuan Pembelajaran.....	78
Lampiran A 2 Kisi-Kisi Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Kreatif.....	80
Lampiran A 3 Soal Pretest dan Posttest	85
Lampiran A 4 Jawaban Soal Pretest dan Posttest.....	86
Lampiran A 5 Modul Ajar	88
Lampiran A 6 Media Pembelajaran	93
Lampiran A 7 Rencana Pembelajaran	97

Lampiran B

Lampiran B 1 Nilai Tes	101
Lampiran B 2 Validasi Tes	102
Lampiran B 3 Reliabilitas Tes.....	103
Lampiran B 4 Daya Pembeda dan Indeks Kesukran.....	103

Lampiran C

Lampiran C 1 Hasil Penelitian Kelas	106
Lampiran C 2 Pengolahan Data Pretest.....	107
Lampiran C 3 Pengolahan Data Posttest.....	108
Lampiran C 4 Hasil Wawancara Guru	109

Lampiran D

Lampiran D 1 Dokumentasi Penelitian	112
Lampiran D 2 Instrumen Angket Siswa	115
Lampiran D 3 Hasil Angket Respon Siswa.....	117

Lampiran E

Lampiran E 1 Surat Keputusan (SK) Pembimbing	122
Lampiran E 2 Kartu Kegiatan dengan Pembimbing I.....	123
Lampiran E 3 Kartu Kegiatan dengan Pembimbing II	124
Lampiran E 4 Surat Izin Pelaksanaan Riset	125
Lampiran E 5 Surat Balasan Izin Pelaksanaan Riset	126