



**UPAYA PENINGKATAN KREATIVITAS BELAJAR DALAM  
PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU  
MELALUI PBL-GI KELAS IV SD**

**Ardi Waluyo<sup>1</sup>, Naniek Sulistya Wardani<sup>2</sup>, Tego Prasetyo<sup>3</sup>**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga, Indonesia  
e-mail : [292014061@student.uksw.edu](mailto:292014061@student.uksw.edu)<sup>1</sup>, [wardani.naniek@gmail.com](mailto:wardani.naniek@gmail.com)<sup>2</sup> dan [prasetyotego@gmail.com](mailto:prasetyotego@gmail.com)<sup>3</sup>

**Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah peningkatan kreativitas belajar siswa dapat diupayakan melalui pembelajaran PBL-GI dan untuk mengetahui bagaimanakah langkah-langkah pembelajaran PBL-GI yang dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas IV SDN Tingkir Tengah 2 semester 2 tahun pelajaran 2018/2019. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) model spiral dari C. Kemmis dan Robin Mc. Taggart. Prosedur penelitian menggunakan 2 siklus, masing-masing siklus terdiri dari 3 tahap yakni, 1) perencanaan 2) pelaksanaan tindakan dan observasi, 3) refleksi. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Tingkir Tengah 2 sebanyak 35 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi yang dilengkapi dengan rubrik penilaian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kreativitas belajar tematik terpadu, yang diupayakan melalui PBL-GI antar siklus, yakni sebanyak 51% dari seluruh siswa dengan klasifikasi kreativitas belajar tinggi di siklus 1 dan meningkat menjadi 88% dari seluruh siswa di siklus 2. Langkah-langkah pembelajaran PBL-GI yang dapat meningkatkan kreativitas belajar adalah 1) menyimak tujuan pembelajaran, 2) membentuk siswa dalam 6 kelompok @ 5 siswa, 3) menyimak masalah nyata, 4) mengidentifikasi masalah, 5) menanya, 6) menentukan cara pemecahan masalah, 7) melaksanakan investigasi untuk memecahkan masalah, 8) mengumpulkan data, 9) menyusun laporan, 10) mempresentasikan hasil pemecahan masalah, 11) evaluasi pembelajaran.

**Kata Kunci:** *kreativitas belajar, pembelajaran PBL-GI*

**Abstract**

*The purpose of this research is to find out whether an increase in creativity learning of students can have learning through PBL-GI and to mengetahui how the steps of learning PBL-GI could increase the creativity study Grade IV SDN Tingkir Tengah 2 semester 2 years lessons 2018/2019. This type of research is the spiral model of PTK c. Kemmis and Robin Mc. Taggart. Research procedure using 2 cycles, each cycle consisting of 3 phases namely, 1) planning 2) implementation of actions and observations, 3) Reflection. The subject of this research is the grade IV SDN Tingkir Tengah 2 as many as 35 students. Engineering data collection using the observation sheet that comes with the assessment rubric. The results showed that there is an increase in creativity integrated thematic study, which attempted through the PBL-GI between cycles, i.e. as much as 51% of all students with high creativity learning classification in cycle 1 and increases to 88 % of all students in cycle 2. Steps of learning-PBL GI that can increase creativity learning is 1) listening learning objectives, 2) Form 6 students in Group @ 5 students, 3) paying attention to the real issues, 4) identify problems, 5) ask yourself, 6) determine how Troubleshooting, 7) carry out an investigation to resolve the issue, 8) collecting data, 9) compiling reports, 10) presented the results of problem solving, 11) the evaluation of learning.*

**Keywords:** *creativity learning, learning PBL-GI*

@Jurnal Basicedu Prodi PGSD FIP UPTT 2019

✉ Corresponding author :

Address : Kec. Argomulyo, Salatiga, Jawa Tengah

Email : : [292014061@student.uksw.edu](mailto:292014061@student.uksw.edu)

Phone : -

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

## PENDAHULUAN

Kreativitas belajar merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa saat melaksanakan pembelajaran (Muhsini, 2014: 4). Peningkatan kreativitas belajar penting untuk dikembangkan pada siswa sekolah dasar. Hal ini sesuai dengan undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3 yang menyebutkan tujuan pendidikan yaitu mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Salah satu tujuan pendidikan tersebut, menyebutkan menjadikan manusia yang kreatif. Kreatif yang dimaksud adalah kreativitas siswa dalam belajar. Selain itu, kreativitas belajar juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sesuai penelitian yang dilakukan oleh Wardani, N.S. (2011) tentang upaya meningkatkan kreativitas siswa yang hasilnya terdapat peningkatan ketuntasan belajar siswa di siklus 1 sebesar 61,12% dari 18 siswa menjadi 88,89% dari 18 siswa di siklus 2.

Kreativitas belajar dapat ditingkatkan melalui desain pendekatan dan model pembelajaran yang inovatif (Damanik, D.J., 2016: 8). Desain pembelajaran yang dapat digunakan salah satunya adalah pendekatan pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan model pembelajaran *Group Investigation* (GI).

Pendekatan PBL adalah pembelajaran yang menuntut peran aktif siswa untuk berpikir secara kritis dengan memecahkan masalah sehingga dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari (Esema 2012: 172). PBL penting untuk didesain sebagai upaya peningkatan kreativitas belajar. Hal ini didukung dengan hasil penelitian Damanik, D.J. (2016) yang menyebutkan bahwa terdapat peningkatan kreativitas belajar melalui pembelajaran model PBL dari siklus 1 sebesar 54,45 % meningkat di siklus 2 sebesar 85,23%.

Wahyuni, S. (2014: 4) menyatakan bahwa model GI merupakan pembelajaran yang mengarahkan siswa melakukan investigasi untuk memecahkan masalah yang diberikan oleh guru. Investigasi yang dilakukan oleh siswa dilaksanakan secara berkelompok dan siswa diharapkan akan melatih kemampuan menganalisis, mengidentifikasi, dan memecahkan masalah. Model pembelajaran GI tepat untuk dilaksanakan pada pembelajaran sekolah dasar

yang memerlukan kegiatan terintegrasi serta mengarah pada kegiatan untuk memecahkan permasalahan (Slavin 2015: 214). (Fadhilaturrehmi, 2018) juga mengatakan bahwa pembelajaran GI adalah rencana pengorganisasian ruang kelas dimana siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil menggunakan investigasi kooperatif. Selain itu, model GI dapat didesain untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa. Hal ini didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sri Wahyuni (2014) tentang peningkatan kreativitas dan hasil belajar yang menunjukkan kenaikan persentase kreativitas siswa sebesar 23,09% di siklus 1 dan 27,31% untuk siklus 2.

Desain pendekatan pembelajaran PBL dipadukan dengan model pembelajaran GI (PBL-GI) diharapkan dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas IV. Dengan desain pembelajaran PBL-GI, siswa akan menemukan pengetahuannya sendiri dengan memecahkan masalah secara investigasi dan berkelompok, sehingga siswa dapat meningkatkan kemampuan kreativitas belajar. Setiap siswa harus membangun sendiri informasi yang diperoleh dari lingkungannya, dengan cara mengkonstruksinya. Untuk itu kreativitas siswa sangat diperlukan dalam kegiatan belajar (Wardani, N.S., 2011:2).

Berdasarkan pengamatan pembelajaran tematik terpadu pada siswa kelas IV SDN Tingkir Tengah 2 semester 2 tahun pelajaran 2018/2019 ditemukan fenomena antara lain dalam pembelajaran tematik terpadu tidak pernah dilakukan pembelajaran dengan desain PBL-GI yang menuntut siswa untuk mengembangkan pengetahuannya sendiri dengan menyelesaikan masalah nyata dengan cara investigasi, sehingga kreativitas belajar siswa tidak berkembang. Selain itu, terlihat pula belum ada penilaian terhadap kreativitas belajar siswa, sehingga kemampuan kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran tematik terpadu belum nampak. Dalam penilaian kreativitas belajar nampak pada kegiatan siswa dalam mengeluarkan pendapat, menjawab pertanyaan, membuat pertanyaan, menyampaikan hasil kerja, dan menilai hasil pekerjaan. Hasil pengamatan pembelajaran tematik terpadu pada siswa kelas IV SDN Tingkir Tengah 2 semester 2 tahun pelajaran 2018/2019 sebanyak 70% dari jumlah 35 siswa tidak melaksanakan kegiatan yang digunakan sebagai penilaian kreativitas belajar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah yang hendak dipecahkan adalah: 1) Apakah peningkatan kreativitas belajar siswa dapat diupayakan melalui pembelajaran PBL-GI siswa kelas IV SDN Tingkir Tengah 2 semester 2

tahun pelajaran 2018/2019. 2) Bagaimanakah langkah-langkah pembelajaran PBL-GI yang dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas IV SDN Tingkir Tengah 2 semester 2 tahun pelajaran 2018/2019. Tujuan dalam penelitian ini adalah: 1) Untuk mengetahui apakah peningkatan kreativitas belajar siswa dapat diupayakan melalui pembelajaran PBL-GI siswa kelas IV SDN Tingkir Tengah 2 semester 2 tahun pelajaran 2018/2019. 2) Untuk mengetahui bagaimanakah langkah-langkah pembelajaran PBL-GI yang dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas IV SDN Tingkir Tengah 2 semester 2 tahun pelajaran 2018/2019.

Winarni, Dadi dan Lusa (2017: 3) yang memaparkan bahwa pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang memadukan berbagai mata pelajaran ke dalam suatu tema tertentu, dengan mengkondisikan siswa untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih optimal. Terdapat beberapa pendekatan dan model pembelajaran di pembelajaran tematik terpadu, salah satunya adalah PBL-GI.

Esema dkk, (2012: 172), Mawardi (2018: 2), dan Miftahul, H. (2013: 278) yang menjelaskan bahwa PBL adalah pembelajaran yang menuntut siswa untuk menemukan pengetahuannya sendiri dengan cara menyelesaikan masalah dan berkelompok. Langkah-langkah pembelajaran dengan PBL menurut Barrows (2001: 7), Rusnayati, H., & Prima, E. C. (2011: 7), dan Rahmadani & Anugraheni (2017: 3) terdiri dari 1) menyimak tujuan pembelajaran, 2) menyimak masalah nyata, 3) menanya, 4) mengumpulkan data, 5) menganalisa data, 6) menyimpulkan data yang telah dianalisis, 7) menyajikan hasil pemecahan masalah.

Slavin (2015: 214), Wahyuni, S. (2014: 4), dan Funkisari, S. W., & Mulyadi, S. K. (2016: 8) yang menjelaskan bahwa GI adalah pembelajaran yang mengarahkan siswa dengan melaksanakan investigasi untuk menyelesaikan masalah secara berkelompok. Langkah-langkah pembelajaran dengan GI menurut Wahyuni, S. (2014: 4), Burns dalam Rusman (2011:220), dan Sri Kamulyan, M. (2012: 176) terdiri dari 1) membentuk siswa dalam 6 kelompok @ 5 siswa, 2) mengidentifikasi masalah, 3) menyimak masalah, 4) merencanakan tugas yang akan dipelajari, 5) melaksanakan investigasi, 6) menyusun laporan, 7) mempresentasikan laporan, 8) evaluasi pembelajaran.

PBL-GI adalah pembelajaran yang menghadapkan siswa kepada masalah nyata untuk

diselesaikan dengan cara investigasi dan berkelompok. Langkah-langkah pembelajaran PBL-GI adalah: 1) menyimak tujuan pembelajaran, 2) membentuk siswa dalam 6 kelompok @ 5 siswa, 3) menyimak masalah nyata, 4) mengidentifikasi masalah, 5) menanya, 6) menentukan cara pemecahan masalah, 7) melaksanakan investigasi untuk memecahkan masalah, 8) mengumpulkan data, 9) menyusun laporan, 10) mempresentasikan hasil pemecahan masalah, 11) evaluasi pembelajaran.

Desain pembelajaran digunakan untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa. Damanik, D.J. (2016: 8) menyatakan bahwa kreativitas belajar dapat ditingkatkan melalui desain pendekatan dan model pembelajaran yang inovatif.

Muhsini (2014: 4), Wardani N. S. (2011: 2), dan Rudyanto (2016: 8) menyatakan bahwa kreativitas belajar adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, orisinalitas dalam berfikir, mengelaborasi suatu gagasan dan memberikan penilaian terhadap suatu obyek atau situasi. Kreativitas belajar muncul karena seseorang terbiasa berkreasi, yang artinya kemampuan dapat dikembangkan siswa melalui pembelajaran yang dibangun sendiri. Hal ini sejalan dengan pendapat Wardani Naniek S (2011: 2) yang mendefinisikan pengetahuan itu dibangun dalam pikiran siswa yang diperoleh dari lingkungannya, dengan cara mengkonstruksi.

Kreativitas belajar merupakan proses mengamati adanya masalah, membuat dugaan, menilai dan menguji dugaan atau hipotesis, kemudian menganalisis, dan terakhir menyampaikan laporan hasil. Hasil dari kreativitas adalah sesuatu yang baru, orisinal dan bermakna. Kreatif adalah kemampuan untuk melihat atau memikirkan hal-hal yang luar biasa, tidak lazim, memadukan informasi yang tampaknya tidak berhubungan dan mencetuskan solusi-solusi baru yang menunjukkan kefasihan, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir (Wardani N. S., 2011: 2). Ciri-ciri kreativitas belajar dapat dibedakan menjadi dua, yaitu ciri *aptitude* dan *nonatititude*. Dalam penelitian ini hanya menggunakan ciri *aptitude*, seperti yang dituliskan oleh Munandar (2009: 12) ciri-ciri kreativitas belajar dalam bentuk *attitude* adalah: 1) ketrampilan berpikir luwes yaitu menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan bervariasi; dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda; mencari banyak alternatif, mampu mengubah cara pendekatan atau pemikiran. 2) ketrampilan berpikir lancar yaitu

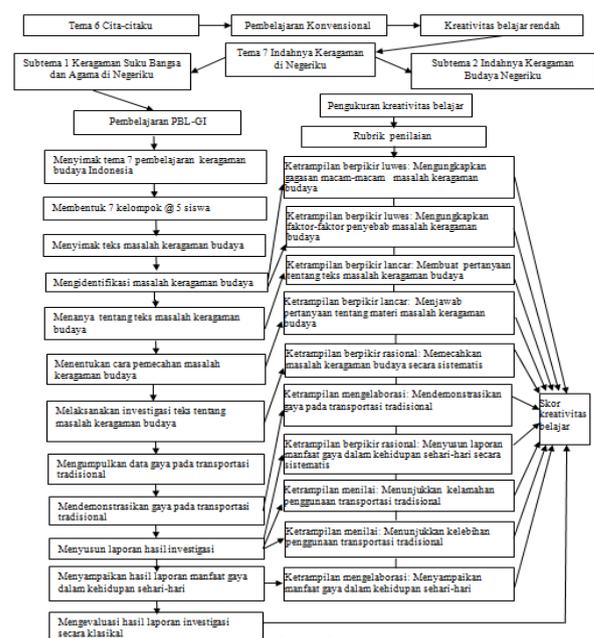
mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah atau pertanyaan; memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan lebih dari satu jawaban. 3) ketrampilan berpikir rasional yaitu mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik; memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri, mampu membuat kombinasi yang tidak lazim dari unsur-unsur. 4) ketrampilan mengelaborasi yaitu mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk; memerinci detil-detil suatu obyek, gagasan atau situasi sehingga lebih menarik. 5) ketrampilan menilai yaitu menentukan patokan penilaian sendiri dan menentukan apakah suatu pertanyaan benar, mampu mengambil keputusan terhadap situasi yang terbuka, tidak hanya mencetuskan ide tetapi juga melaksanakannya. Ciri-ciri kreativitas belajar dalam bentuk *attitude* ini yang akan digunakan sebagai indikator penilaian kreativitas belajar pada tematik terpadu.

Pembelajaran PBL-GI didesain untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa pada tematik terpadu. Keberhasilan peningkatan kreativitas belajar siswa diukur melalui 1) mengungkapkan gagasan macam-macam masalah keragaman budaya, 2) mengungkapkan faktor-faktor penyebab masalah keragaman budaya, 3) menjawab pertanyaan tentang materi masalah keragaman budaya, 4) memecahkan masalah keragaman budaya secara sistematis, 5) membuat pertanyaan tentang teks masalah keragaman budaya, 6) menunjukkan kelemahan penggunaan transportasi tradisional, 7) menunjukkan kelebihan penggunaan transportasi tradisional, 8) mendemonstrasikan gaya pada transportasi tradisional, 9) menyusun laporan manfaat gaya otot dalam kehidupan sehari-hari secara sistematis, 10) menyampaikan manfaat gaya otot dalam kehidupan sehari-hari.

Desain Pembelajaran PBL-GI akan dilaksanakan pada Tema 7 Indahnnya Keragaman di Negeriku, Subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku dan Subtema 2 Indahnnya Keragaman Budaya Negeriku Pembelajaran ke 1 kelas 4. Setiap pembelajaran pada subtema 1 dan 2 terdapat 3 muatan pembelajaran yaitu IPS dengan KD 4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang. Bahasa Indonesia dengan KD 4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks

nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri. IPA dengan KD 4.2 Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan. Pembelajaran PBL-GI didesain dengan langkah-langkah 1) menyimak tema 7 pembelajaran keragaman budaya, 2) membentuk 7 kelompok @ 5 siswa, 3) menyimak teks masalah keragaman budaya, 4) mengidentifikasi masalah keragaman budaya, 5) menanya tentang masalah keragaman budaya, 6) menentukan cara pemecahan masalah keragaman budaya, 7) melaksanakan investigasi untuk memecahkan masalah keragaman budaya, 8) mengumpulkan data gaya pada transportasi tradisional, 9) mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, 10). menyusun laporan hasil investigasi, 11) menyampaikan hasil laporan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, 12) mengevaluasi hasil laporan investigasi secara klasikal.

Kegiatan pembelajaran PBL-GI siswa akan diukur kreativitas belajarnya, menggunakan rubrik penilaian kreativitas belajar dilengkapi dengan lembar observasi. Indikator yang digunakan dalam rubrik penilaian kreativitas belajar: 1. Ketrampilan berpikir luwes, 2. Ketrampilan berpikir lancar, 3. Ketrampilan berpikir rasional, 4. Ketrampilan mengelaborasi, dan 5. Ketrampilan menilai. Skema tentang peningkatan kreativitas belajar menggunakan PBL-GI disajikan melalui gambar 1 berikut ini.



Gambar 1 Skema Upaya Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa Kelas 4 Tema 7 Melalui PBL-GI

Hipotesis penelitian ini adalah peningkatan kreativitas belajar Tema 7 Indahnnya Keragaman di

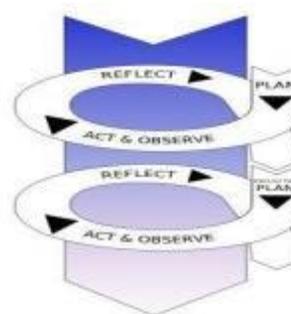
Negeriku, Subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku dan Subtema 2 Indahnya Keragaman Budaya di Negeriku Pembelajaran ke 1 diduga dapat diupayakan melalui PBL-GI siswa kelas IV SDN Tingkir Tengah 2 semester 2 tahun pelajaran 2018/2019.

## METODE PENELITIAN

PTK ini dilaksanakan pada siswa kelas IV SDN Tingkir Tengah Salatiga semester 2 tahun pelajaran 2018/2019. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV sejumlah 35 siswa, yang terdiri dari 19 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan.

Dalam penelitian ini terdapat 2 variabel yaitu kreativitas belajar dan PBL-GI. Kreativitas belajar adalah kemampuan siswa yang diukur melalui ketrampilan berpikir luwes, ketrampilan berpikir lancar, ketrampilan berpikir rasional, ketrampilan mengelaborasi, dan ketrampilan menilai. Pembelajaran PBL-GI adalah pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk menyelesaikan masalah secara investigasi dan kelompok, dengan langkah-langkah 1) Menyimak tema 7 pembelajaran keragaman budaya, 2) Membentuk 7 kelompok @ 5 siswa, 3) Menyimak teks masalah keragaman budaya, 4) Mengidentifikasi masalah keragaman budaya, 5) Menanya tentang masalah keragaman budaya, 6) Menentukan cara pemecahan masalah keragaman budaya, 7) Melaksanakan investigasi untuk memecahkan masalah keragaman budaya, 8) Mengumpulkan data gaya pada transportasi tradisional, 9) Menyusun laporan hasil investigasi, 10) Mendemonstrasikan gaya pada transportasi tradisional. 11) Menyampaikan hasil laporan masalah keragaman budaya, 12) Mengevaluasi hasil laporan investigasi secara klasikal.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan prosedur menggunakan minimal dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tiga tahap yakni, perencanaan, pelaksanaan tindakan dan observasi, dan refleksi. Model PTK menggunakan model spiral yang dikemukakan oleh Stephen Kemmis dan Robin Mc.Taggart. Tahapan kegiatan pada setiap siklus secara rinci dijelaskan melalui gambar 2 berikut ini.



Gambar 2

PTK Model Spiral dari Stephen Kemmis dan Robin Mc.Taggart

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik non tes dengan instrumen rubrik penilaian kreativitas belajar dilengkapi dengan lembar observasi. Penelitian ini dikatakan berhasil, jika jumlah siswa yang mencapai klasifikasi kreativitas belajar tinggi mencapai  $\geq 80\%$  dari seluruh siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik statistik komparatif yaitu teknik statistik yang membandingkan persentase kreativitas belajar siswa siklus 1 dan siklus 2.

## HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Peningkatan kreativitas belajar siswa kelas IV SDN Tingkir Tengah 2 Salatiga tahun pelajaran 2018/2019 diupayakan melalui desain pembelajaran PBL-GI. Pembelajaran PBL-GI dilakukan melalui 2 siklus, masing-masing siklus terdiri dari 3 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan dan observasi, serta refleksi.

Tahap ke 1 adalah perencanaan pembelajaran siklus 1 dengan menyusun RPP tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku, subtema 1 Keragaman Suku dan Agama di Negeriku, pembelajaran 1 untuk kelas IV semester 2 tahun pelajaran 2018/2019 SDN Tingkir Tengah 2. Dalam pembelajaran siklus 1 terdapat 3 muatan pelajaran yaitu IPS dengan KD 4.2 menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang. Bahasa Indonesia dengan KD 4.7 menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri. IPA dengan KD 4.2 mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan. Pemilihan KD 4 yang menekankan ketrampilan siswa, didasarkan pada indikator yang digunakan untuk menilai kreativitas belajar siswa.

Perencanaan siklus 1 selain menyusun RPP, juga menyiapkan perangkat pembelajaran yang berupa materi keragaman budaya, macam-macam manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, menyiapkan media pembelajaran yang berupa PPT materi keragaman budaya dan mainan transportasi tradisional, membuat kisi-kisi penilaian kreativitas belajar, dan membuat rubrik penilaian kreativitas belajar.

Tahap ke 2 adalah pelaksanaan tindakan dan observasi. Dalam kegiatan ini, guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disiapkan. Dalam pelaksanaan pembelajaran, dilakukan observasi oleh teman sejawat untuk mengecek apakah pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah dirancang. Dalam pelaksanaan observasi disediakan lembar observasi untuk guru dan siswa.

Kegiatan belajar siswa terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahmadani, N., & Anugraheni, I. (2017:5)

yang menyatakan kegiatan pelaksanaan pembelajaran terdiri dari pendahuluan, inti dan penutup. Kegiatan pendahuluan terdiri dari apersepsi dan penjelasan tujuan pembelajaran. Kegiatan inti terdiri dari langkah-langkah pembelajaran PBL-GI dan kegiatan penutup berisi tentang membuat kesimpulan dan pesan moral.

Pada kegiatan inti, siswa melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan indikator penilaian kreativitas belajar. Dalam pelaksanaan pembelajaran PBL-GI dilaksanakan pula kegiatan observasi penilaian kreativitas belajar yang dilakukan oleh observer yaitu teman sejawat dengan berpedoman rubrik penilaian kreativitas belajar. Observasi penilaian kreativitas belajar pada pembelajaran PBL-GI bertujuan untuk mengukur kreativitas belajar siswa. Hasil dari penilaian kreativitas belajar siswa tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku, subtema 1 Keragaman Suku dan Agama di Negeriku, pembelajaran 1 ditunjukkan melalui tabel 1.

Tabel 1

Hasil Pengukuran Kreativitas Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Melalui PBL-GI Siklus 1

Skor	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
4	12	34	13	37	12	34	6	17	13	37	8	23	14	40	5	14	1	3	8	23
3	6	17	2	6	11	32	18	51	6	17	14	40	5	14	12	34	13	37	19	54
2	9	26	18	51	6	17	3	9	13	37	8	23	14	40	10	29	19	54	5	24
1	8	23	2	6	6	17	8	23	3	9	5	14	2	6	8	23	2	6	3	9
Jumlah	35	100	35	100	35	100	35	100	35	100	35	100	35	100	35	100	35	100	35	100

Keterangan : 1= mengungkapkan gagasan macam-macam masalah keragaman budaya, 2= mengungkapkan faktor-faktor penyebab masalah keragaman budaya, 3= menjawab pertanyaan tentang materi masalah keragaman budaya, 4= memecahkan masalah keragaman budaya secara sistematis, 5= membuat pertanyaan tentang teks masalah keragaman budaya, 6= menunjukkan kelemahan penggunaan transportasi tradisional, 7= menunjukkan kelebihan penggunaan transportasi tradisional, 8= mendemonstrasikan gaya pada transportasi tradisional, 9= meyusun laporan manfaat gaya otot dalam kehidupan sehari-hari secara sistematis, 10= menyampaikan manfaat gaya otot dalam kehidupan sehari-hari.

Tabel 1 menunjukkan siswa yang mendapatkan skor 4 tertinggi pada kegiatan menunjukkan kelebihan penggunaan transportasi tradisional dengan jumlah 14 siswa (40 % dari 35

siswa). Siswa yang mendapatkan skor 3 tertinggi pada kegiatan menyampaikan manfaat gaya otot dalam kehidupan sehari-hari dengan jumlah 19 siswa (54% dari 35 siswa). Siswa yang mendapatkan skor 2 tertinggi pada kegiatan meyusun laporan manfaat gaya otot dalam kehidupan sehari-hari secara sistematis dengan jumlah 19 siswa (54% dari 35 siswa). Siswa yang mendapat skor 1 tertinggi pada kegiatan mengungkapkan gagasan macam-macam masalah keragaman budaya, memecahkan masalah keragaman budaya secara sistematis, dan mendemonstrasikan gaya pada transportasi tradisional dengan masing-masing berjumlah 8 siswa (23% dari 35 siswa).

Pada kegiatan penutup, siswa melaksanakan refleksi pembelajaran dengan guru bertanya kepada siswa tentang materi manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, selanjutnya salah satu dari siswa memimpin doa untuk mengakhiri

pembelajaran. Kegiatan penutup seperti ini juga terdapat pada penelitian yang dilakukan oleh Indarwati, D., Wahyudi, W., & Ratu, N. (2014: 7).

Tahap ke 3 adalah refleksi yang bertujuan untuk menilai kelebihan dan kelemahan saat melaksanakan pembelajaran siklus 1. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni, S. (2014: 6) yang menjelaskan kegiatan refleksi bertujuan untuk menilai kelebihan dan kekurangan selama melaksanakan pembelajaran. Kelebihan pembelajaran siklus 1 adalah siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran dengan rajin bertanya dan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru, media pembelajaran berupa mainan transportasi tradisional membantu siswa memahami materi pembelajaran, dan pemanfaatan waktu yang direncanakan dapat dilaksanakan secara maksimal. Kelemahan pembelajaran siklus 1

adalah saat membentuk 7 kelompok, masing-masing kelompok beranggotakan 5 nampak gaduh sendiri dan membutuhkan waktu 15 menit yang cukup menghabiskan waktu kegiatan pembelajaran. Lembar materi yang dibagikan ke 1 kelompok dengan 1 lembar materi pembelajaran mengakibatkan siswa berebut materi dan mengganggu kegiatan pembelajaran.

Kreativitas belajar siswa dibagi menjadi 3 klasifikasi, yaitu: kreativitas belajar tinggi dengan rentang nilai  $\geq 3$ . Kreativitas belajar siswa cukup dengan rentang nilai 2-2,9 dan kreativitas belajar rendah dengan nilai  $< 2$  (Rudyanto, H. E., 2016: 7). Kreativitas belajar siswa kelas IV SD dalam pembelajaran tematik terpadu melalui PBL-GI siklus 1, secara rinci disajikan melalui tabel 2.

Tabel 2

Distribusi Frekuensi Kreativitas Belajar Dalam Pembelajaran Tematik Teradu Melalui PBL-GI Siklus 1

Rentang Nilai	Klasifikasi	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10	
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
$\geq 3$	Kreativitas belajar tinggi	18	51	15	43	23	66	24	68	19	54	22	63	19	54	17	49	14	40	27	77
2-2,9	Kreativitas belajar cukup	9	26	18	51	6	17	3	9	13	37	8	23	14	40	1	3	19	54	5	14
$< 2$	Kreativitas belajar rendah	8	23	2	6	6	17	8	23	3	9	5	14	2	6	8	23	2	6	3	9
Jumlah		35	100	35	100	35	100	35	100	35	100	35	100	35	100	35	100	35	100	35	100

Tabel 2 menunjukkan kreativitas belajar tinggi dengan skor  $\geq 3$  belum ada yang mencapai diatas 80% untuk semua indikator kreativitas belajar. Indikator kreativitas belajar tinggi dengan skor  $\geq 3$  yang paling banyak dicapai oleh siswa adalah menyampaikan manfaat gaya otot dalam kehidupan sehari-hari dengan jumlah 27 siswa (77% dari 35 siswa). Kreativitas belajar cukup dengan skor 2-2,9 terbanyak dicapai siswa dengan indikator menyusun laporan manfaat gaya otot dalam kehidupan sehari-hari secara sistematis dengan jumlah 19 siswa (54% dari 36 siswa). Kreativitas belajar rendah dengan skor  $< 2$  yang dicapai siswa terbanyak pada indikator mengungkapkan gagasan macam-macam masalah keragaman budaya, memecahkan masalah keragaman budaya secara sistematis, dan mendemonstrasikan gaya pada transportasi tradisional, dengan masing-masing berjumlah 8 siswa (23% dari 35 siswa).

Hasil kreativitas belajar tinggi di siklus 1 masih belum ada yang mencapai 80% dari semua

siswa. Oleh karena itu, siklus 2 perlu segera dilaksanakan. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Indarwati, D., Wahyudi, W., & Ratu, N. (2014: 8) yang menjelaskan bahwa jika di siklus 1 tingkat kreativitas siswa pada kreativitas tinggi belum mencapai 80% maka perlu dilaksanakan siklus 2. Prosedur siklus 2, digunakan untuk memantapkan pendekatan dan model pembelajaran yang digunakan dan tercapainya kreativitas belajar tinggi. Pelaksanaan siklus 2 sesuai dengan siklus 1.

Pada siklus 2 tahap pembelajaran sama seperti pada siklus 1. Perbedaan pada siklus 2 adalah materi pembelajaran yang digunakan. Pembelajaran PBL-GI pada siklus 2 didesain untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku, subtema 2 Keragaman Budaya di Negeriku, pembelajaran 1. Materi pembelajaran yang dimaksud adalah masalah keragaman suku bangsa, dan manfaat gaya listrik dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil dari penilaian kreativitas belajar siswa tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku,

subtema 2 Keragaman Budaya di Negeriku, pembelajaran 1 ditunjukkan melalui tabel 3

**Tabel 3**  
**Hasil Pengukuran Kreativitas Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Melalui PBL-GI Siklus 2**

Skor	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
4	28	80	23	66	20	57	28	80	17	49	21	60	20	57	28	80	22	63	25	72
3	7	20	7	20	15	43	5	14	18	51	14	40	15	43	7	20	13	37	5	14
2	0	0	5	14	0	0	2	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	14
Jumlah	35	100	35	100	35	100	35	100	35	100	35	100	35	100	35	100	35	100	35	100

Tabel 3 menunjukkan siswa yang mendapatkan skor 4 terbanyak pada kegiatan mengungkapkan gagasan macam-macam masalah keragaman suku bangsa, memecahkan masalah keragaman suku bangsa secara sistematis, dan mendemonstrasikan gaya listrik statis pada penggaris plastik dan potongan kertas dengan masing-masing kegiatan berjumlah 28 siswa (80 % dari 35 siswa). Siswa yang mendapatkan skor 3 terbanyak pada kegiatan membuat pertanyaan tentang teks masalah keragaman suku bangsa jumlah 18 siswa (51% dari 35 siswa). Siswa yang mendapatkan skor 2 terbanyak pada kegiatan

mengungkapkan faktor-faktor penyebab masalah keragaman suku bangsa jumlah 5 siswa (14% dari 35 siswa). Pada siklus 2 tidak ada siswa yang mendapatkan nilai 1.

Skor kreativitas belajar siklus 2 yang telah diperoleh seperti pada tabel 3 selanjutnya diolah dan diklasifikasikan menjadi 3 yaitu: Kreativitas belajar tinggi dengan rentang nilai  $\geq 3$ , belajar siswa cukup dengan rentang nilai 2-2,9 dan kreativitas belajar rendah dengan nilai  $< 2$  (Rudyanto, H. E., 2016: 7). Secara lebih rinci, hasil kreativitas belajar siswa siklus 2 disajikan melalui tabel 4.

**Tabel 4**  
**Distribusi Frekuensi Kreativitas Belajar Dalam Pembelajaran Tematik Teradu Melalui PBL-GI Siklus 2**

Rentang Nilai	Klasifikasi	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10	
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
$\geq 3$	Kreativitas belajar tinggi	35	100	30	86	35	100	33	94	35	100	35	100	35	100	35	100	35	100	30	86
2-2,9	Kreativitas belajar cukup	0	0	5	14	0	0	2	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	14
Jumlah		35	100	35	100	35	100	35	100	35	100	35	100	35	100	35	100	35	100	35	100

Tabel 4 menunjukkan bahwa kreativitas belajar tinggi dengan skor  $\geq 3$  sudah mencapai diatas 80% untuk semua indikator kreativitas belajar, maka bisa dikatakan penelitian ini berhasil dan tidak perlu diadakan siklus 3 (Rahmadani, N., & Anugraheni, I., 2017: 10). Indikator kreativitas belajar tinggi dengan skor  $\geq 3$  yang paling banyak dicapai oleh siswa adalah mengungkapkan gagasan macam-macam masalah keragaman suku bangsa, menjawab pertanyaan tentang materi masalah keragaman suku bangsa, membuat pertanyaan tentang teks masalah keragaman suku bangsa, menunjukkan kelemahan penggunaan alat musik tradisional, menunjukkan kelebihan penggunaan

alat musik tradisional, mendemonstrasikan gaya listrik pada penggaris dan potongan kertas, menyusun laporan manfaat gaya listrik dalam kehidupan sehari-hari secara sistematis, dengan masing-masing indikator berjumlah 35 siswa (100% dari 35 siswa). Kreativitas belajar cukup dengan skor 2-2,9 terbanyak dicapai siswa dengan indikator mengungkapkan faktor-faktor penyebab masalah suku bangsa dan menyusun laporan manfaat gaya listrik dalam kehidupan sehari-hari secara sistematis dengan masing-masing berjumlah 5 siswa (14% dari 36 siswa). Pada siklus 2, siswa tidak ada yang mendapatkan klasifikasi dengan kreativitas belajar rendah dengan skor  $< 2$ .

Kreativitas belajar siswa pada siklus 1 dan siklus 2, menunjukkan adanya peningkatan, yang secara rinci dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5  
Distribusi Frekuensi Kreativitas Belajar Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Melalui PBL-GI Siklus 1 dan Siklus 2

Rentang Skor	Klasifikasi	Siklus 1		Siklus 2	
		Frekuensi	%	Frekuensi	%
3-4	Kreativitas Belajar Tinggi	18	51	31	88
2- 2,9	Kreativitas Belajar Cukup	13	37	4	12
<2	Kreativitas Belajar Rendah	4	12	0	0
Jumlah		35	100	35	100

Tabel 5 menunjukkan terdapat peningkatan kreativitas belajar tematik terpadu antar siklus, yakni sebanyak 18 siswa (51% dari jumlah 35 siswa) dengan klasifikasi kreativitas belajar tinggi di siklus 1 dan meningkat sebanyak 31 siswa (88% dari 35 siswa) di siklus 2. Desain pembelajaran PBL-GI terbukti dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa pada pelajaran tema 7, subtema 1 dan 2, pembelajaran 1 kelas IV SDN Tingkir Tengah 2 Salatiga pada siklus 1 ke siklus 2. Peningkatan kreativitas belajar karena siswa mengungkapkan gagasan macam-macam masalah keragaman budaya, mengungkapkan faktor-faktor penyebab masalah keragaman budaya, menjawab pertanyaan tentang materi masalah keragaman budaya, memecahkan masalah keragaman budaya secara sistematis, membuat pertanyaan tentang teks masalah keragaman budaya, menunjukkan kelemahan penggunaan transportasi tradisional, menunjukkan kelebihan penggunaan transportasi tradisional, mendemonstrasikan gaya pada transportasi tradisional, menyusun laporan manfaat gaya otot dalam kehidupan sehari-hari secara sistematis, dan menyampaikan manfaat gaya otot dalam kehidupan sehari-hari, yang berarti siswa aktif dalam melaksanakan pembelajaran. Kreativitas siswa dalam melaksanakan pembelajaran ini seperti yang telah dijelaskan oleh Barrows (2001: 7), Rusnayati, H., & Prima, E. C. (2011: 7), dan Kamulyan, M. (2012: 176) yang menjelaskan pembelajaran PBL-GI adalah pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk memecahkan masalah nyata dengan cara investigasi dan berkelompok. Pembelajaran PBL-GI yang dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa, menggunakan langkah-langkah: 1) mengungkapkan gagasan macam-macam masalah keragaman budaya, 2) mengungkapkan faktor-faktor penyebab masalah keragaman budaya, 3) menjawab pertanyaan tentang materi masalah keragaman budaya, 4) memecahkan masalah keragaman budaya secara sistematis, 5) membuat

pertanyaan tentang teks masalah keragaman budaya, 6) menunjukkan kelemahan penggunaan transportasi tradisional, 7) menunjukkan kelebihan penggunaan transportasi tradisional, 8) mendemonstrasikan gaya pada transportasi tradisional, 9) menyusun laporan manfaat gaya otot dalam kehidupan sehari-hari secara sistematis, 10) menyampaikan manfaat gaya otot dalam kehidupan sehari-hari.

Kreativitas belajar tinggi dengan rentang nilai  $\geq 3$ , belajar siswa cukup dengan rentang nilai 2-2,9 dan kreativitas belajar rendah dengan nilai  $< 2$  (Rudyanto, H. E., 2016: 7). Peningkatan kreativitas belajar tematik terpadu, nampak pada banyaknya siswa yang mendapatkan klasifikasi kreativitas belajar tinggi sebanyak 18 siswa (51% dari jumlah 35 siswa) di siklus 1 meningkat sebanyak 31 siswa (88% dari 35 siswa) di siklus 2. Kreativitas belajar siswa dalam tematik terpadu meliputi ketrampilan berpikir luwes, ketrampilan berpikir lancar, ketrampilan berpikir rasional, ketrampilan mengelaborasi, dan ketrampilan menilai.

Peningkatan kreativitas belajar tematik terpadu melalui desain pembelajaran PBL-GI ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Damanik, D. J. (2016) yang tentang peningkatan kemampuan berpikir kreatif melalui model PBL. Temuan yang diperoleh menyatakan meningkatnya kemampuan berpikir kreatif di siklus 1 sebesar 55% dari jumlah siswa menjadi 90% dari jumlah siswa di siklus 2. Begitu pula PTK yang dilakukan oleh Nurfajriyah, D. N., Aeni, A. N., & Jayadinata, A. K. (2016) dengan hasil meningkatnya berpikir kreatif siswa di siklus 1 sebesar 45% dari jumlah siswa menjadi 85% dari jumlah siswa di siklus 2.

Hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa peningkatan kreativitas belajar Tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku, Subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku dan Subtema 2 Indahya Keragaman Budaya di Negeriku Pembelajaran ke 1 diduga dapat diupayakan

melalui PBL-GI siswa kelas 4 SDN Tingkir Tengah 2 semester 2 tahun pelajaran 2018/2019 terbukti, yang ditunjukkan oleh peningkatan banyaknya siswa dengan klasifikasi kreativitas belajar tinggi sebanyak 18 siswa (51% dari jumlah 35 siswa) di siklus 1 meningkat sebanyak 31 siswa (88% dari 35 siswa) di siklus 2.

## KESIMPULAN

Simpulan penelitian ini adalah terdapat peningkatan kreativitas belajar tematik terpadu melalui PBL-GI. Peningkatan kreativitas belajar ditunjukkan oleh besarnya persentase siswa yang mendapatkan kreativitas belajar tinggi di siklus 1 sebanyak 51% dari jumlah 35 siswa meningkat menjadi 88% dari 35 siswa di siklus 2. Kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran tematik terpadu meliputi 1) mengungkapkan gagasan macam-macam masalah keragaman budaya, 2) mengungkapkan faktor-faktor penyebab masalah keragaman budaya, 3) menjawab pertanyaan tentang materi masalah keragaman budaya, 4) memecahkan masalah keragaman budaya secara sistematis, 5) membuat pertanyaan tentang teks masalah keragaman budaya, 6) menunjukkan kelemahan penggunaan transportasi tradisional, 7) menunjukkan kelebihan penggunaan transportasi tradisional, 8) mendemonstrasikan gaya pada transportasi tradisional, 9) menyusun laporan manfaat gaya otot dalam kehidupan sehari-hari secara sistematis, 10) menyampaikan manfaat gaya otot dalam kehidupan sehari-hari.

Saran diberikan untuk Guru kelas IV, agar mencoba mendesain pembelajaran PBL-GI untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa, dan kepada Kepala sekolah agar memotivasi guru untuk melakukan inovasi pembelajaran terutama untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Damanik, D. J. (2016). *Pengaruh Model Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Di Kelas Vii Smp Negeri 10 Medan Tp 20152016* (Doctoral Dissertation, Unimed).
- Esema, D., Susari, E., & Kurniawan, D. (2012). *Problem-Based Learning*. Satya Widya, 28(2), 167-174.
- Ibrahim Bafadal.2013. *Panduan Teknis Pembelajaran Tematik terpadu dengan Pendekatan Sainifik di Sekolah Dasar*.
- Indarwati, D., Wahyudi, W., & Ratu, N. (2014). *Peningkatan Kemampuan Pemecahan*

*Masalah Matematika Melalui Penerapan Problem Based Learning Untuk Siswa Kelas V Sd*. Satya Widya, 30(1), 17-27.

- Fadhilaturrahmi, F. (2018). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Dan GI terhadap Peningkatan Kemampuan Koneksi Matematik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 2(2).
- Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan: *Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar*
- Nurfajriyah, D. N., Aeni, A. N., & Jayadinata, A. K. (2016). *Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Pesawat Sederhana*. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 251-260.
- Rahmadani, N., & Anugraheni, I. (2017). *Peningkatan Aktivitas Belajar Matematika Melalui Pendekatan Problem Based Learning Bagi Siswa Kelas 4 Sd*. *Scholaria Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 7(3), 241-250.
- Rudyanto, H. E. (2016). *Pengembangan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Matematika Open-Ended*. *Premiere Educandum Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 3(02).
- Utami Munandar. 2009. *Mengembangkan Bakat Dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Gramesia Widiasarana Indonesia.
- Wahyuni, S. (2014). *Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ips Melalui Model Group Investigation (Gi) Pada Siswa Kelas Vi Sdn Bandung, Wonosegoro*. *Scholaria Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 4(3), 97-106
- Wardani, N. S. (2011). *Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Ips Sd Melalui Diskusi kelompok*.
- Winarni, E. W., Dadi, S., & Lusa, H. (2017). *Pengaruh Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Discovery Learning Terhadap Pengetahuan Siswa Sekolah Dasar Tentang Peninggalan Sejarah*. *Jurnal Pendidikan Dasar*.