

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan secara factual adalah aktivitas sekelompok orang dan guru yang melaksanakan kegiatan pendidikan untuk orang-orang muda secara perspektif member petunjuk bahwa pendidikan adalah muatan, arahan, pilihan yang telah ditetapkan sebagai wahana pengembangan masa depan anak didik yang tidak terlepas dari keharusan control manusia. Pemahaman mengenai pendidikan mengacu pada konsep tersebut menggambarkan bahwa pendidikan seperti sifat sasarnya yaitu manusia, mengandung banyak aspek dan sikap kompleks. Karena sifatnya yang demikian kompleks itu, maka tidak suatu batasan pun yang cukup memadai untuk menjelaskan arti pendidikan secara lengkap.

Pendidikan Merupakan suatu proses perubahan perilaku seseorang yang bertujuan untuk mendewasakan anak didik agar dapat hidup mandiri dan sebagai anggota masyarakat dalam lingkungan sekitar dimana individu itu berada. Dalam proses pendidikan banyak sekali terjadi perubahan-perubahan yang meliputi seluruh aspek-aspek pendidikan seperti aspek kognitif, afektif, psikomotorik. Hal ini dijelaskan dalam undang-undang Republic Indonesia no. 20 tahun 2003 tentang system pendidikan nasional bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran agar peserta didik secara

aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, aktivitas, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlakukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional di atas maka tujuan pendidikan di sekolah dasar adalah memberikan bekal kemampuan membaca, menulis dan berhitung. Tujuan ini bersifat menentukan baik atau tidaknya kemampuan-kemampuan lain. Memberikan kemampuan dan keterampilan dasar yang bermanfaat bagi siswa sesuai dengan tingkat perkembangannya.

Lulusan SD tidak semata-mata mengembangkan kemampuan membaca, menulis dan berhitung, melainkan menyiapkan siswa untuk memiliki kemampuan intelektual, pribadi dan sosial. Mempersiapkan siswa untuk mengikuti pendidikan di SLTP mempersiapkan peserta didik yang lebih berperan dalam performa keunggulan dirinya yang tangguh, kreatif, inovatif, mandiri dan professional merupakan cita-cita setiap bangsa dalam membangun sdmnya.

Pendidikan berusaha mengembangkan seluruh aspek kepribadian dan kemampuan manusia , baik dilihat dari aspek kognitif, apektif, dan psikomotor. Pendidikan mempunyai makna yang lebih luas dari pengajaran, tetapi pengajaran merupakan sarana yang ampuh dalam menyelenggarakan pendidikan.

Pada dasarnya, pendidikan di Indonesia tidak lepas dari permasalahan seputar kualitas, kondisi yang kondusif, dan bagaimana cara atau strategi yang digunakan pengajar agar tujuan pembelajaran tercapai secara optimal. Apabila lebih dicermati, sebenarnya akar dari permasalahan pembelajaran adalah cenderung ke strategi mana yang harus digunakan.

Strategi pembelajaran seorang guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan inovatif dengan menggunakan pendekatan, model, metode, dan strategi yang sesuai dengan karakteristik siswa sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan hasil belajar siswa dapat meningkat agar potensi yang dimiliki bisa dikembangkan oleh peserta didik.

Oleh karena itu khususnya dalam pembelajaran IPS di SD dirancang untuk mengembangkan kemampuan siswa agar menjadi anggota masyarakat yang memiliki pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat yang dinamis.

Permendiknas no. 22 tahun 2006 bahwa:

Standar isi dijelaskan ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/sd/MIb sampai SMP/MTs/smp/MTs. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Selain itu pembelajaran IPS menumbuhkan rasa ingin tahu yang besar kepada siswa mengenai sejarah dan kehidupan sosial serta menumbuhkan kesadaran di lingkungan sekitarnya pada diri siswa agar dapat mengetahui macam-macam teknologi transportasi yang ada di lingkungan sekitarnya. Strategi interaktif, guru, peserta didik, dan media alat bantu, merupakan hal yang saling melengkapi, sehingga masing-masing memiliki kedudukan yang sama. Dengan demikian, strategi interaktif sering kali digunakan.

Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah dinilai cukup memegang penting dalam membentuk siswa untuk menjadi makhluk sosial yang berkualitas. Mata pelajaran IPS di sekolah dasar merupakan program pengajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala kesimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Tujuan tersebut dapat dicapai manakala program-program pelajaran IPS di sekolah diorganisasikan secara baik dan juga untuk menumbuhkan Rasa Ingin tahu Siswa terhadap IPS.

Setiap orang amatlah penting mempunyai rasa ingin tahu dan juga pada pengembangan karakter yang harus dimiliki oleh setiap siswa pada jelang sekolah. Namun sangat penting nilai rasa ingin tahu ini ditanamkan sejak dini yaitu sejak sekolah dasar. Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial masih dianggap sulit dan monoton sehingga banyak siswa yang kurang tertarik terhadap Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial itu sendiri, adapun Pengertian Rasa ingin Tahu Menurut Para ahli sebagai berikut:

Sulistiyowati (2012 : 74) berpendapat bahwa :

Rasa ingin Tahu adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apa yang dipelajarinya, dilihan, dan didengar. Indikator kelas; 1) menciptakan suasana kelas yang mengundang rasa ingin tahu, 2) eksplorasi lingkungan secara terprogram, 3) tersedia media komunikasi atau informasi (media cetak atau elektronik).

Nasoetion (Hadi dan Permata, 2013:3) berpendapat Rasa ingin tahu

Suatu dorongan atau hasrat untuk lebih mengerti suatu hal yang sebelumnya kurang atau tidak kita ketahui. Rasa ingin tahu biasanya berkembang apabila melihat keadaan diri sendiri atau keadaan disekelilingnya yang menarik. Dari pengertian hal ini, berarti untuk memiliki rasa ingin tahu yang besar, syaratnya seseorang harus tertarik pada suatu hal yang belum diketahui. Ketertarikan itu ditandai dengan adanya proses yang berpikir aktif, yakni maksimal. Pengaktifan bias diawali dengan pengamatan melalui mata atau mendengar informasi dari orang lain. Saat mendapat data dari berbagai sumber, maka kaitan data tersebut satu sama lain sehingga menimbulkan satu

fenomena, yakni sembarang objek yang memiliki karakteristik yang dapat diamati.

Dengan begitu penelitian ini direkomendasikan sebagai salah satu bentuk inovasi pembelajaran dalam pembelajaran Ips atau pembelajaran lainnya. Sebagai salah satu cara mengatasi masalah-masalah dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar.

Penulis menggunakan model *Discovery Learning* pada pembelajaran IPS dengan materi jual beli dikarenakan model pembelajaran tersebut sesuai dengan materi ajar yang akan disampaikan sehingga akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran nantinya. Selain itu, penerapan model *Discovery Learning* diharapkan dapat mengatasi masalah-masalah yang biasanya terjadi dalam kegiatan belajar mengajar diantaranya:

1. Siswa tidak Kondusif dalam kegiatan pembelajaran . hal ini dikarenakan guru kurang bisa menguasai kelas dan terkesan membiarkan siswa tersebut jadi pembelajaran menjadi tidak fokus.
2. Pembelajaran membosankan siswa menjadi diam dan tidak mau bertanya sehingga tidak muncul Rasa Ingin Tahu siswa.
3. Siswa tidak mau mencari tahu sendiri materi yang sedang diberikan oleh guru sehingga Rasa Ingin Tahu Siswa Tidak Tumbuh.

4. Guru dapat menguasai pembelajaran dengan baik tetapi pengajaran dari guru berpusat pada guru (*teacher centered*) dan berlangsung satu arah dengan metode ceramah sehingga pengaruh siswa dalam belajar mengajar cenderung tidak aktif untuk mengemukakan pendapatnya dan malu apabila disuruh maju kedepan sehingga Rasa Ingin Tahu siswa tidak muncul
5. Penggunaan Media yang jarang dipakai dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sehingga tidak memunculkan Rasa Ingin tahu siswa dan siswa banyak yang tidak memperhatikan materi yang sedang dijelaskan.
6. Sikap siswa dalam pembelajaran berlangsung kurang antusias dalam mencari tahu dan mengetahui pengalaman susatu materi sehingga hasil belajarnya dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
7. Penerapan Model-model Pembelajaran ataupun pendekatan pembelajaran yang efektif jarang diterapkan oleh guru sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan pengamatan dan permasalahan yang dihadapi peneliti tepatnya di SDN Sekarwangi 1 kelas III dari hasil yang telah dilakukan melalui observasi nampak. Dari Data hasil nilai ulangan harian pada pembelajaran IPS tentang jual beli kelas 3 tahun pelajaran 2015/2016 juga

terlihat bahwa dari 38 terdiri dari laki-laki 18 orang siswa dan Perempuan 20 orang siswa, hanya 14 Orang siswa dari 38 siswa yang mencapai nilai sebesar 75 keatas, sedangkan KKM yang diterapkan oleh pihak sekolah sebesar 75, ini berarti menunjukkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi Jual Beli baru mencapai 25%. Hal ini menunjukkan bahwa proses belajar mengajar belum terlihat berhasil dan masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Dari permasalahan diatas penulis termotivasi untuk memfokuskan kembali para siswa agar siswa dapat berkonsentrasi dalam kegiatan pembelajarannya dengan menggunakan model *Discovery Learning*. Model *Discovery Learning* ini dapat menumbuhkan Rasa Ingin Tahu siswa dalam kegiatan Pembelajarannya, dengan melibatkan akal dan memotivasi sendiri, sehingga menimbulkan rasa senang pada siswa, karena tumbuhnya aktivitas belajar yang menyenangkan dan rasa ingin tahu siswa menjadi tumbuh serta meningkatnya hasil belajar siswa.

Kegiatan belajar mengajar hendaknya tidak hanya didominasi oleh guru(*Teacher Dominated Learning*) tetap harus melibatkan siswa (*Student Dominated Learning*). Maksud pembelajaran harus melibatkan seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki sehingga mereka dapat menemukan sendiri pengetahuan. Pembelajaran ini disebut dengan penemuan (*Discovery Learning*).

Menurut Jerome Bruner (Baharudin, 2007: 129). Mengatakan bahwa :

Dalam *Discovery Learning* siswa belajar melalui aktif dengan konsep-konsep dan prinsip, dan guru mendorong siswa untuk mempunyai pengalaman tersebut untuk menemukan prinsip-prinsip mereka sendiri. Sehingga *Discovery Learning* yaitu "siswa didorong untuk belajar dengan diri mereka sendiri. Metode *Discovery Learning* dianggap sebagai prosedur mengajar yang mementingkan perseorangan, manipulasi objek sevelum sampai pada generalisasi. Sedangkan brunner menyatakan anak harus berperan aktif didalam belajar. Dengan demikian model *Discovery Learning* adalah suatu pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses kegiatan mental melalui tukar pendapat, dengan berdiskusi, membaca sendiri dan mencoba sendiri, agar anak dapat belajar sendiri.

Diharapkan dengan Model *Discovery Learning* ini dapat menjadikan pengetahuan dan pembelajaran bermakna serta relevan bagi siswa, member kesempatan siswa untuk menemukan dan menerapkan idenya sendiri, gurupun hanya bertindak sebagai pembimbing dan fasilitator yang mengarahkan siswa untuk menemukan konsep, dalil, prosedur. Adapun tahap pembelajaran dari model *Discovery Learning* adalah perumusan masalah, hipotesis, pengumpulan fakta dan penguji hipotesis, generalisasi, dan aplikasi kesimpulan dalam situasi baru. Berdasarkan Uraian diatas, maka peneliti akan menuangkan dalam karya Ilmiah.

Hasil penelitian Oscar Brahmantya (2014) yang mengemukakan bahwa dari hasil penelitian tindakan kelas (PTK) untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa pada pembelajaran tematik

dikelas IV SD Negeri Asmi Bandung Yaitu sebelum dilaksanakan penelitian selama aktivitas belajar dengan menggunakan model *Discovey Learning* dapat dikatakan aktif dan menjawab pertanyaan, menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru, serta meningkatkan rasa ingin Tahu siswa. hal ini dapat dilihat nilai rata-rata yang diperoleh melalui lembar observasi aktifitas belajar siswa yang dilakukan observer dan penelitian bahwa pada siklus 1 mendapatkan nilai rata-rata 2.00 atau 50% dengan kategori cukup. Dan pada siklus II aktivitas belajar siswa meningkat dari data yang diperoleh dari observer maupun penelitian yang mendapatkan nilai yang rata-rata 3,52 atau 88% dengan kategori yang sangat baik.

Untuk dapat melaksanakan pembelajaran IPS ini dengan menggunakan model *Discovery Learning* maka diperlukannya kerja sama antara guru kelas III dan peneliti yaitu melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan oleh peneliti. Proses dari PTK ini memberikan kesempatan kepada peneliti dan guru kelas III untuk mengidentifikasi masalah-masalah Pembelajaran di SDN Sekarwangi sehingga dapat dikaji dan diteliti, ditingkatkan dan dituntaskan permasalahnya.

Hal ini akan menjadi Latar belakang penulis merencanakan penelitian tindakan kelas yang meningkatkan rasa ingin tahu dan juga hasil belajar peserta didik. Salah satu model yang dianggap dapat

mengatasi masalah tersebut yaitu *Discovery Learning*. yang berjudul :
“Penerapan Model *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Rasa Ingin Tahu dan Hasil Belajar Siswa Materi Kegiatan Jual Beli Pada Pembelajaran IPS (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas III SDN Sekarwangi Karawang) “

B. Identifikasi Masalah

1. Hasil belajar siswa masih rendah, hal ini terlihat dari sebagian besar siswa yang berjumlah 38 orang, siswa memperoleh nilai dibawah KKM sebanyak 24 orang, dan jumlah siswa yang mendapat nilai diatas KKM sebanyak 14 dengan bobot nilai 7,5.
2. Dalam proses pembelajaran peserta didik tidak mau mengeluarkan pendapatnya karena malu, apabila disuruh kedepan kelas siswa tidak berani dan tidak memiliki rasa percaya diri.
3. Aktivitas belajar siswa kurang, hal ini terlihat pada proses Kegiatan Belajar pembelajaran yang berlangsung dikelas dimana siswa tidak mau bertanya karena kurang tertarik dengan pengajaran yang disampaikan.
4. Siswa Tidak mau mencari tahu sendiri materi yang sedang diberikan oleh guru sehingga siswa menerima apa saja yang diberikan oleh guru, sehingga nilai siswa masih rendah. Karena Model Pembelajaran yang dipakai Guru tersebut Monoton sehingga tidak Menimbulkan Rasa Ingin Tahu siswa.

5. Guru tidak paham Karena Guru tersebut Kurang persiapan dalam melakukan Pembelajaran dan kurangnya Pemahaman guru.
6. Guru menggunakan metode ceramah, cara mengajar yang membosankan, monoton, kurang menarik, kurang kreatif yang menyebabkan siswa menjadi kurang aktif, dan kurangnya rasa ingin tahu. Karena Kurangnya Pengetahuan Guru tentang Model-Model Pembelajaran yang aktif, Inovatif dan menyenangkan.
7. Penggunaan Media yang jarang dipakai dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sehingga tidak memunculkan Rasa ingin Tahu siswa dan banyak yang tidak memperhatikan materi yang sedang dipelajari.

C. Rumusan Masalah

Rumusan Masalah

Dari Latar Belakang masalah diatas, maka Perumusan Masalah ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

a. Rumusan Masalah Umum

“Mampukah penerapan Model Discovery Learning dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan Meningkatkan Hasil Belajar pada peserta didik dalam pembelajaran IPS tentang Materi Jual Beli?”

b. Rumusan Masalah Khusus

Dalam proses pelaksanaan permasalahannya dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Bagaimana Penyusun Rencana Pembelajaran (RPP) mata pelajaran IPS pada model *Discovery Learning* pada materi jual beli untuk meningkatkan kemampuan rasa ingin tahu dan Hasil Belajar siswa dikelas III meningkat?
2. Bagaimana pelaksanaan penerapan Model *Discovery Learning* untuk meningkatkan kemampuan Rasa Ingin Tahu dan Hasil belajar Siswa dikelas III SD Negeri Sekarwangi karawang?
3. Seberapa besar peningkatan rasa ingin tahu dan hasil Belajar siswa setelah diterapkannya model *Discovery Learning* yang dilaksanakan di kelas III SD Negeri Sekarwangi Karawang?

D. Batasan Masalah

Agar Penelitian lebih terarah dan tidak terlampau luas, maka penelitian dibatasi sebagai berikut :

- a. Penelitian ini menggunakan Model Pembelajaran *Discovery Learning*
- b. Penelitian ini dilaksanakan dikelas III SD pada pembelajaran IPS.
- c. Rasa ingin tahu siswa dan Hasil Belajar yang menjadi fokus penelitian ini. Dan kegiatan yang diamati dapat dilihat pada lembar pengamatan siswa.

E. TUJUAN PENELITIAN

1. Tujuan Umum

Secara umum penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa kelas III SDN Sekarwangi pada Pembelajaran Kegiatan Jual Beli Pada Pembelajaran IPS Menggunakan Model Pembelajaran *Discovery Learning*.

2. Tujuan Khusus

Berdasarkan Permasalahan diatas maka yang dicapai yaitu :

1. Untuk mengetahui apakah Penyusun Pelaksanaan Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan rasa ingin tahu pada diri siswa.
2. Untuk mengetahui perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model Pembelajaran *Discovery Learning* untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa pada kegiatan jual beli pembelajaran IPS dikelas III SD Negeri Sekarwangi.
3. Untuk Mengetahui Rasa Ingin Tahu Siswa Meningkat Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Discovery Learning*.
4. Untuk mengetahui hasil belajar pada siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*.
5. Untuk Mengetahui Aktivitas Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Meningkat.

F. MANFAAT PENELITIAN

Berdasarkan masalah penelitian dan tujuan penelitian yang telah dikemukakan, maka hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat penelitian ini adalah untuk meningkatkan wawasan keilmuan tentang penerapan Model *Discovery Learning* untuk meningkatkan Kemampuan rasa ingin tahu siswa materi kegiatan jual beli pembelajaran IPS kelas III SDN Sekarwangi Karawang. Hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan bagi pengembangan keilmuan oleh guru-gur sekolah dasar dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penelitian

Bagi peneliti manfaat yang diperoleh yaitu menambah wawasan, pengalaman bagaimana cara meningkatkan rasa ingin tahu siswa, mencari data-data referensi dan memunculkan motivasi semangat khususnya dalam penelitian. Menambah pengetahuan dan keterampilan lebih dari sebelumnya tentang model pembelajaran *Discovery Learning* dan bagaimana penerapannya dalam kegiatan pembelajaran.

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat memperoleh wawasan dan pengalaman dalam melakukan dan pelaksanaan pembelajaran yang lebih kreatif dan aktif, meningkatkan profesional guru dalam pembelajaran, dan guru para guru diharapkan dapat menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*.

c. Bagi sekolah

Bagi sekolah penelitian ini dapat diharapkan mampu menambah informasi tentang model-model pembelajaran, meningkatkan mutu dan fungsi SD, sebagai sumber inspirasi bagi sekolah dalam upaya perbaikan kualitas pembelajaran, mendorong sekolah agar berupaya menyediakan sarana dan prasarana.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional ialah suatu definisi yang didasarkan pada karakteristik yang dapat diobservasi dari apa yang sedang didefinisikan atau “mengubah konsep-konsep yang berupa konstruk dengan kata-kata yang menggambarkan perilaku atau gejala yang dapat diamati dan yang dapat diuji dan ditentukan kebenarannya oleh orang lain.

Ronny Kountur (2009; 97) menyatakan bahwa :

Definisi operasional adalah definisi yang memberikan penjelasan atas suatu variable dalam bentuk yang dapat diukur.

Agar tidak terjadi salah persepsi terhadap judul penelitian ini, maka perlu didefinisikan hal-hal sebagai berikut :

1. Pembelajaran IPS

Kurikulum 2006 menjelaskan ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi:

(1) manusia, tempat, dan lingkungan, (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan, (3) sistem sosial dan budaya,(4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan. Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup pembelajaran IPS di SD yaitu: (1) manusia, tempat, dan lingkungan, (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan, (3) sistem sosial dan budaya, (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan. Dengan adanya ruang lingkup, diharapkan guru dalam menyampaikan materi disesuaikan dengan jenjang pendidikan anak.

Menurut Sapriya (2009: 19) bahwa IPS adalah:

Pelajaran “Ilmu Pengetahuan Sosial”, disingkat IPS, merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi identik dengan istilah “social studies”

Yang dimaksud Pembelajaran IPS pada Penelitian ini adalah Ilmu yang mempelajari Ruang Lingkup sosial.

2. Discovery Learning

Richard (Djamarah, 2006: 20) menyatakan bahwa :

“*Discovery Learning* adalah suatu cara mengajar yang melibatkan siswa dalam proses kegiatan mental dimana siswa dibimbing untuk berusaha mensintesis, menemukan, atau menyimpulkan prinsip dasar dari materi yang sedang dipelajari”.

Menurut Jerome Bruner (Baharudin, 2007: 129). Mengatakan bahwa:

Dalam *Discovery Learning* siswa belajar melalui aktif dengan konsep-konsep dan prinsip, dan guru mendorong siswa untuk mempunyai pengalaman tersebut untuk menemukan prinsip-prinsip mereka sendiri. Sehingga *Discovery Learning* yaitu”siswa didorong untuk belajar dengan diri mereka sendiri.

Sund (Oscar, 2014:12) berpendapat bahwa :

Discovery Learning proses mental dimana siswa mengasimilasikan suatu konsep atau suatu prinsip. Yang dimaksud dengan proses mental tersebut antara lain ialah mengamati, mencerna, mengerti, menggolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan dan sebagainya.

Yang dimaksud *Discovery Learning* dalam penelitian ini adalah:

Dapat Disimpulkan Bahwa *Discovery learning* adalah suatu pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses kegiatan mental melalui tukar pendapat, dengan berdiskusi, membaca sendiri dan mencoba sendiri, agar anak dapat belajar sendiri.

3. Rasa Ingin tahu

Sulistiyowati (2012 : 74) berpendapat bahwa :

Rasa ingin Tahu adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apa yang dipelajarinya,

dilihan, dan didengar. Indikator kelas; 1) menciptakan suasana kelas yang mengundang rasa ingin tahu, 2) eksplorasi lingkungan secara terprogram, 3) tersedia media komunikasi atau informasi (media cetak atau elektronik).

Nasoetion (Hadi dan Permata, 2013:3) berpendapat Rasa ingin tahu adalah

Suatu dorongan atau hasrat untuk lebih mengerti suatu hal yang sebelumnya kurang atau tidak kita ketahui. Rasa ingin tahu biasanya berkembang apabila melihat keadaan diri sendiri atau keadaan sekelilingnya yang menarik. Dari pengertian hal ini, berarti untuk memiliki rasa ingin tahu yang besar, syaratnya seseorang harus tertarik pada suatu hal yang belum diketahui. Ketertarikan itu ditandai dengan adanya proses yang berpikir aktif, yakni maksimal. Pengaktifan bias diawali dengan pengamatan melalui mata atau mendengar informasi dari orang lain. Saat mendapat data dari berbagai sumber, maka kaitan data tersebut satu sama lain sehingga menimbulkan satu fenomena, yakni sembarang objek yang memiliki karakteristik yang dapat diamati.

Mustari (2011: 109) berpendapat bahwa :

Untuk mengembangkan rasa ingin tahu pada anak, kebebasan si anak itu sendiri harus ada untuk melakukan dan melayani rasa ingin tahunya. Kita tidak bisa begitu saja menghardik mereka kita tidak tahu atau malas saat bertanya. Yang lebih baik adalah kita berikan kepada mereka cara-cara untuk mencari jawaban. Misalnya, apabila pertanyaan tentang Bahasa Inggris, berilah kepada anak itu kamus; apabila pertanyaan tentang pengetahuan, berilah mereka Ensiklopedia; dan begitu seterusnya.

Yang dimaksud Rasa ingin Tahu Pada Penelitian ini adalah Dapat Disimpulkan Bahwa rasa Ingin tahu adalah Sikap yang berupaya ingin mengetahui hasil dan sikap. Rasa ingin tahu pada setiap orang amatlah penting dan juga pada pengembangan karakter yang harus dimiliki oleh setiap

siswa pada jelang sekolah. Namun sangat penting nilai rasa ingin tahu ini ditanamkan sejak dini yaitu sejak sekolah dasar.

4. Hasil belajar

Purwanto (2011:46) Berpendapat Bahwa:

Hasil belajar adalah perubahan perilaku peserta didik akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Lebih lanjut lagi ia mengatakan bahwa hasil belajar dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Hamalik (2003:155) Berpendapat Bahwa:

Hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat di amati dan di ukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat di artikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu.

Menurut Benjamin Bloom dalam (Nana Sudjana, 2009: 22-23) Berpendapat bahwa:

Hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah yaitu:

- 1) Ranah Kognitif, yaitu berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan, ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- 2) Ranah Afektif, yaitu berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penelitian, organisasi, dan internalisasi.
- 3) Ranah Psikomotorik, yaitu berkenaan dengan hasil belajar kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perceptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan

kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif. Tiga ranah yang dikemukakan oleh Benyamin Bloom yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik merupakan ranah yang dapat dilakukan oleh siswa. Ketiga ranah tersebut dapat diperoleh siswa melalui kegiatan belajar mengajar. Pada penelitian ini yang diukur adalah ranah kognitif saja karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai materi pelajaran.

Dapat Disimpulkan Hasil Belajar Pengertian Hasil Belajar Adalah Terjadinya Perubahan Tingkah Laku Pada Diri Seseorang Dalam Berbagai Aspek setelah Menerima Pengalaman. Seorang anak yang cenderung memiliki keingin tahuan yang tinggi cenderung memiliki tingkat kecerdasan yang lebih tinggi dibandingkan anak biasa. dan rasa ingin tahu memunculkan ide yang membuat anak menemukan bakat menjadi lebih cerdas dan bahkan dapat masuk digolongkan anak jenius. Maka dari itu sangat penting meningkatkan rasa ingin tahu anak.

H. Struktur Organisasi Skripsi

Gambaran mengenai keseluruhan skripsi dan pembahasannya dapat dijelaskan dalam berikut:

2. Bab 1 Pendahuluan

Bagian pendahuluan menjelaskan mengenai:

- a. Latar belakang melakukan penelitian
- b. Identifikasi masalah
- c. Rumusan masalah
- d. Tujuan penelitian

- e. Manfaat penelitian
 - f. Definisi operasional
 - g. Struktur organisasi skripsi.
3. Bab II Kajian Teoriris
- Bagian ini membahas mengenai:
- a. Pustaka
 - b. Hipotesis penelitian
4. Bab III Metode Penelitian
- Bagian ini membahas mengenai:
- a. Komponen dari metode penelitian yaitu lokasi dan subjek populasi/sampel penelitian
 - b. Desain penelitian.
5. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, terdiri dari:
- a. Profil subjek dan objek penelitian
 - b. Hasil Belajar dan Pembahasan.
1. Bab V Kesimpulan dan Saran, terdiri dari:
- a. Kesimpulan
 - b. Saran