

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan SD merupakan pendidikan awal yang formal di Indonesia. Pada pendidikan SD, siswa akan melangkah untuk mulai mengenal ilmu pengetahuan dan cara bersosialisasi dengan lingkungannya, Pendidikan di SD memiliki peran yang besar sebagai pondasi atau dasar ilmu pengetahuan dan dasar penciptaan karakter yang digunakan sebagai modal untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya. Upaya didalam meningkatkan pendidikan yang optimal tentu tidak terlepas dari peran pendidik dan orang tua yang berperan penting didalam mendidik peserta didik. Peran pendidik dan orang tua yang terus dan tiada hentinya membina peserta didik untuk maju didalam mengembangkan bakatnya tersebut, akan menjadikan peserta didik memiliki sikap rasa ingin tahu yang tinggi terhadap ilmu pengetahuan.

Sikap rasa ingin tahu diperlukan peserta didik untuk mendorong agar peserta didik tertarik didalam mempelajari ilmu yang baru ataupun menggali informasi yang dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Samani dan Hariyanto (2012: 104) rasa ingin tahu (*curiosity*) merupakan keinginan untuk menyelidiki dan mencari pemahaman terhadap rahasia alam. Oleh karena itu peran pendidik didalam menumbuhkan sikap rasa ingin tahu peserta didik terhadap pembelajaran diperlukan adanya suasana yang menarik didalam kelas seperti penggunaan model ataupun strategi pembelajaran yang bervariasi, penggunaan media ajar dan lain-

lainnya yang berbeda dengan suasana pembelajaran secara konvensional yang banyak dijumpai di lembaga-lembaga pendidikan. Tetapi terkadang banyak ditemukan faktor-faktor penghambat rasa ingin tahu peserta didik yang nantinya akan berdampak pada ketertarikannya pada pembelajaran.

Pengaruh faktor-faktor penghambat munculnya rasa ingin tahu peserta didik tidak hanya dari dalam diri peserta didik ataupun dari luar peserta didik seperti dalam keluarga dan masyarakat, melainkan ada beberapa faktor yang harus diperhatikan oleh pendidik. Faktor yang paling dominan menghambat peserta didik di dalam upaya meningkatkan atau menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik yaitu di dalam proses belajar mengajar. Di dalam proses belajar mengajar penggunaan model atau media yang kurang tepat serta suasana pembelajaran yang masih secara konvensional, tentu akan menghambat peserta didik di dalam menumbuhkan sikap rasa ingin tahunya terhadap materi pembelajaran sehingga peserta didik menjadi bosan dan tidak adanya ketertarikan pada pembelajaran. Oleh karena itu di dalam mendukung upaya di dalam meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap pembelajaran perlunya penggunaan media dan model pembelajaran yang optimal.

Model pembelajaran yang akan digunakan atau yang akan dikembangkan harus disesuaikan dengan adanya perbedaan karakteristik peserta didik yang bervariasi. Model mempunyai makna lebih luas dari pada strategi, metode, dan teknik. Model pembelajaran adalah sebagai suatu desain yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan peserta didik berinteraksi sehingga terjadinya perubahan/perkembangan pada peserta

didik. Berbagai model pembelajaran seperti tanya jawab, diskusi, demonstrasi, bermain peran, dan lain sebagainya mempunyai kelebihan dan kelemahan yang nantinya perannya sangat penting dalam pembelajaran. Seperti salah satu contoh menerapkan model *discovery learning*.

Model *discovery Learning* yang merupakan salah satu dari model yang menitikberatkan pada suatu proses penemuan yang nantinya meningkatkan proses mental, rasa ingin tahu, dan berpikir logis—kritis pada peserta didik. Menurut Oemar Hamalik (2013) , “ proses mental yang terjadi ketika menggunakan model pembelajaran *Discovery* adalah observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, penentuan, dan inferi “. Dalam pelaksanaan model pembelajaran ini, peserta didik diminta mencari tahu tentang objek melalui pertanyaan-pertanyaan logis-kritis. Pada dasarnya pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning* ini juga menekankan sikap rasa ingin tahu, karena pada model ini peserta didik dituntut untuk menemukan suatu hal yang baru yang dianggap belum dipelajari pada materi-materi sebelumnya dan hal tersebut dapat menumbuhkan sikap rasa ingin tahu yang besar terhadap materi yang akan dipelajarinya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model *discovery learning* ini dapat mengembangkan potensi yang belum muncul terutama sikap rasa ingin tahu peserta didik terhadap pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada peneliti pada studi pendahuluan tanggal 30 Juli 2016 diperoleh keterangan bahwa rendahnya rasa ingin tahu siswa dalam proses pembelajaran hal ini ditandai dengan, tidak berani mengajukan pertanyaan maupun pendapat, cepat merasa bosan dan mengantuk ketika diberikan tugas, pada saat guru meminta siswa untuk

mengajukan pertanyaan hanya beberapa siswa yang merespon dan yang lain terdiam. Pada pembelajaran menggunakan model *discovery learning* ini tidak hanya berpusat kepada pendidik melainkan peserta didik juga aktif didalam mencari atau menemukan sendiri cara didalam menyelesaikan suatu masalah pada materi IPA yang diajarkan. Dan dengan cara tersebut diharapkan dapat meningkatkan sikap rasa ingin tahu peserta didik didalam proses pembelajaran.

Kelebihan model *discovery learning* tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran guna meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Sunarti, Muhamad, Jamhari, dan Lilies yang berjudul meningkatkan hasil belajar IPA dengan menggunakan media gambar untuk kelas IV di SDN Gallengnge desa Lempe kec. Dampal kabupaten Tolitoli. Dari penelitian tersebut dapat dibuktikan bahwa penggunaan media gambar pada siswa kelas IV di SDN Gallengnge dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu juga terdapat fakta dari studi literatur terhadap jurnal penelitian yang dilakukan oleh Purwanti (10108247131) yang berjudul Penerapan Metode Eksperimen dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan Rasa Ingin Tahu Siswa Kelas II di SD Kalibening Kecamatan Dukun Kabupaten Magelang. Hasil penelitian tersebut menerangkan bahwa dengan menerapkan metode eksperimen dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa kelas II SD Kalibening Kecamatan Dukun Kabupaten Magelang. Dan yang terakhir jurnal atau literatur yang dilakukan oleh Sunarti, muhamad, Jamhari, dan Lilies yang berjudul Meningkatkan Hasil Belajar IPA Dengan Menggunakan Media gambar untuk kelas IV SDN Galengnge Desa

Lempe Kecamatan Dampal Selatan Kabupaten Tolitoli. Dari hasil penelitian tersebut menerangkan bahwa dengan menggunakan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Galengnge Desa Lempe Kecamatan Dampal Selatan Kabupaten Tolitoli.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa dengan menggunakan Penerapan Metode Eksperimen dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan Rasa Ingin Tahu Siswa dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa II Di SD Kalibening Kecamatan Dukun Kabupaten Magelang. Dengan demikian, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian yang belum pernah dilakukan sebelumnya dengan judul “Upaya Meningkatkan Rasa ingin Tahu Siswa Melalui Penggunaan Model *Discovery Learning* Dengan Media Gambar (Penelitian Tindakan Kelas IPA Pada Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Kenampakan Matahari pada Pagi, Siang, dan Sore pada Siswa kelas II SD Negeri Jati I Kecamatan Saguling Kabupaten Bandung Barat)”. Dengan tujuan, penggunaan model *discovery learning* ini mampu meningkatkan rasa ingin tahu siswa kelas II pada kompetensi dasar mengidentifikasi kenampakan matahari pada pagi, siang, dan sore.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan hasil dari pengamatan yang peneliti laksanakan sebelumnya, ternyata terdapat beberapa faktor yang ditemukan pada saat proses belajar mengajar dikelas diantaranya yaitu:

1. Tidak berani mengajukan pertanyaan maupun pendapat.
2. Cepat merasa bosan dan mengantuk ketika diberikan tugas.

3. Pada saat guru meminta siswa untuk mengajukan pertanyaan hanya beberapa siswa yang merespon dan yang lain terdiam.

### C. Pembatasan dan Rumusan Masalah

Mengingat akan luasnya permasalahan yang susah dipaparkan pada latar belakang diatas, maka ditentukan batasan-batasan masalah untuk membatasi permasalahan yang akan diteliti sebagai berikut:

#### 1. Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah-masalah yang ditemukan, maka agar penelitian ini lebih terarah dan tidak menyimpang dari pokok masalah yang diangkat, maka batasan masalah yang ditetapkan adalah :

- a. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan adalah pembelajaran yang dilakukan dengan model *Discovery Learning* dengan menggunakan media gambar.
- b. Subjek yang diteliti adalah siswa-siswi kelas II SD Negeri Jati 1 Kecamatan Saguling.
- c. Kompetensi dasar yang akan diberikan adalah mengidentifikasi kenampakan matahari pada pagi, siang, dan sore.

#### 2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan di atas dan untuk lebih terarah didalam merumuskan masalah, maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: “Apakah Penggunaan Model *Discovery Learning* dengan media gambar ini dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa kelas II SDN Jati 1 pada Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Kenampakan Matahari pada Pagi , Siang , Sore ?”

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka secara khusus pertanyaan dalam penelitian ini difokuskan pada bentuk-bentuk pertanyaan berikut ini:

- a. Bagaimanakah pelaksanaan penerapan model *discovery learning* untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran IPA di kelas II SDN Jati I Kecamatan Saguling Kabupaten Bandung Barat?
- b. Apakah melalui Model *Discovery Learning* dengan media gambar dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran IPA di Kelas II SDN Jati 1 Kecamatan Saguling Kabupaten Bandung Barat ?

### 3. Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah peneliti memilih model *Discovery Learning* dengan media gambar untuk memecahkan permasalahan pada rasa ingin tahu siswa. Adapun gambaran umum langkah-langkah model *Discovery Learning* dengan media gambar pada penelitian ini sebagai berikut:

- a. Pendidik menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
- b. Menyajikan materi sebagai pengantar
- c. Pendidik mengajukan permasalahan kepada peserta didik melalui pertanyaan dan mengidentifikasi masalah tersebut dengan membaca sumber atau referensi yang digunakan untuk memecahkan masalah tersebut
- d. Pendidik meminta peserta didik untuk membentuk kelompok dan melakukan diskusi untuk mencari solusi didalam memecahkan suatu permasalahan yang disajikan oleh pendidik sebelumnya
- e. Peserta didik mempersentasikan hasil hasil diskusi didepan kelas

f. Kesimpulan / rangkuman

#### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian merupakan konsep dasar dalam menentukan hasil dari sasaran yang akan diteliti dan menetapkan cara dalam menyelesaikannya, berikut penjabaran tujuan dari penelitian ini yaitu :

##### 1. Tujuan Umum

Berdasarkan tujuan peneliti yang sebelumnya maka dirumuskan tujuan khusus hasil dari penggunaan model *discovery learning* pada siswa kelas II SDN Jati 1, yaitu sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui pelaksanaan dengan menggunakan model *discovery learning* dengan media gambar untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran IPA pada kompetensi dasar mengidentifikasi kenampakan matahari pada pagi, siang, dan sore.
- b. Melalui model *Discovery Learning* dengan media gambar dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa pada saat pembelajaran IPA di kelas II SDN Jati 1 Kecamatan Saguling Kabupaten Bandung Barat.

##### 2. Tujuan Khusus

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa pada pembelajaran IPA melalui model *Discovery Learning* menggunakan media gambar pada siswa kelas II SDN Jati 1 Kecamatan Saguling Kabupaten Bandung Barat.



## **E. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan Penelitian Tindakan Kelas ini yang dapat memberikan kontribusi untuk berbagai pihak didalam meningkatkan kualitas didalam pembelajaran maka diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya

### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan terhadap dunia pendidikan tentang penggunaan model *Discovery Learning* menggunakan media gambar yang mendukung proses pembelajaran dalam meningkatkan rasa ingin tahu siswa.

### **2. Manfaat Praktis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi lembaga, sekolah, guru, peneliti maupun siswa. Secara rinci manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **a. Bagi Lembaga**

Manfaat dari melakukan penelitian ini bagi lembaga tentu saja dapat menjadi bahan kajian keilmuan yang dapat digunakan sebagai referensi dari hasil yang telah dilakukan oleh peneliti, berikut manfaat bagi lembaga yaitu sebagai berikut yaitu:

- 1) Diharapkan dapat menjadi bahan acuan dalam melakukan penelitian selanjutnya dan memperoleh pengetahuan tentang penggunaan model *Discovery Learning* dalam pembelajaran IPA.
- 2) Dapat dijadikan masukan dalam rangka menentukan sebuah kebijakan dan pembinaan pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.

#### b. Bagi Sekolah

Manfaat penelitian ini bagi sekolah yang merupakan kontribusi yang penting didalam meningkatkan mutu sekolah yang digunakan peneliti, maka dapat dirumuskan secara rinci manfaat dari penelitian ini sebagai berikut :

- 1) Diharapkan dapat memotivasi untuk mengambil kebijakan sebagai upaya peningkatan profesionalisme dan perbaikan yang relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan pelajaran.
- 2) Menumbuhkan kerjasama antar guru yang berdampak positif pada kualitas pembelajaran di sekolah.
- 3) Digunakan sebagai pertimbangan dalam memotivasi guru untuk melaksanakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

#### c. Bagi Guru

Manfaat penelitian ini juga dapat digunakan bagi guru-guru yang mengajar disekolah tersebut dan juga dapat dijadikan sebagai kajian keilmuan tentang penggunaan model *discovery learning* , berikut manfaat penelitian bagi guru yaitu:

- 1) Diharapkan guru mendapat pengalaman secara langsung menggunakan model *Discovery Learning* pada pembelajaran IPA.
- 2) Diharapkan dapat dijadikan sebagai sebuah model pengelolaan kegiatan belajar mengajar yang melibatkan seluruh potensi yang dimiliki siswa.

#### d. Bagi Peneliti

Penelitian ini sangat memberikan manfaat bagi peneliti terutama nanti ketika sudah menjadi guru disalah satu lembaga sekolah dasar tentang cara dalam

mengajar yang efektif dengan menggunakan model *discovery learning* menggunakan media gambar, berikut manfaat bagi peneliti yaitu :

- 1) Diharapkan memiliki pengetahuan dan wawasan tentang penggunaan model *Discovery learning* menggunakan media gambar.
- 2) Diharapkan memiliki pengetahuan mengenai teori pembelajaran yang tepat untuk mengajarkan IPA di sekolah dasar.
- 3) Diharapkan mendapat pengalaman nyata dan dapat menerapkan model *Discovery Learning* dalam pembelajaran IPA ketika menjadi guru di SD tersebut.

e. Bagi Siswa

Penelitian ini memberikan manfaat atau kontribusi didalam mengembangkan kemampuan siswa dan memberikan suasana pembelajaran yang baru ketika proses pembelajaran, berikut manfaat bagi siswa yaitu :

- 1) Diharapkan pembelajaran dengan menggunakan Model *Discovery Learning* ini dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran IPA.
- 2) Melatih siswa untuk dapat memecahkan masalah dengan menggunakan pemikiran secara logis dan sistematis.

#### **F. Kerangka Berpikir atau Skema Pradigma Penelitian**

Proses pembelajaran IPA di SDN Jati 1 Kecamatan Saguling Kabupaten Bandung Barat belum optimal, dikarenakan dalam proses pembelajaran IPA masih dengan cara konvensional, sehingga rendahnya rasa ingin tahu siswa didalam proses pembelajaran. Dan kurangnya penggunaan media yang menarik selama proses pembelajaran berlangsung, yang menyebabkan siswa kurang tertarik dengan

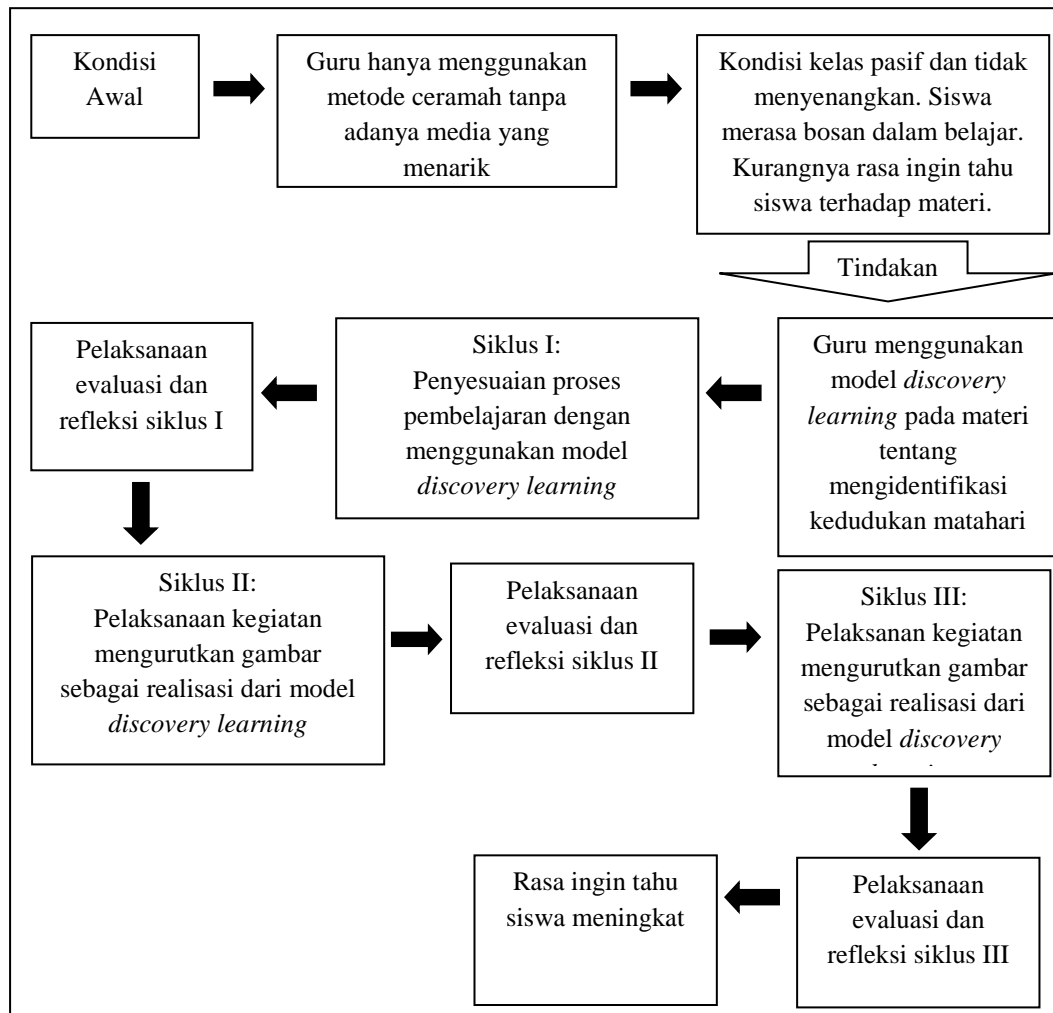
materi yang diajarkan. Menurut Suparno (2007 : 83), menjelaskan tentang proses model *discovery learning* yang meliputi sebagai berikut:

- 1) Mengamati: peserta didik melakukan pengamatan pada gejala alam atau persoalan yang dihadapi.
- 2) Menggolongkan: peserta didik mengklasifikasi dan melakukan *interferensi* terhadap data-data yang diperoleh.
- 3) Memprediksi: peserta didik diajak untuk dapat memperkirakan mengapa suatu gejala dapat terjadi.
- 4) Mengukur: peserta didik melakukan pengukuran terhadap objek yang diamati sehingga memperoleh data yang lengkap dan akurat untuk dapat mengambil kesimpulan.
- 5) Menguraikan atau menjelaskan: peserta didik dibantu untuk menjelaskan atau menguraikan dari data hasil pengukuran yang dilakukan.
- 6) Menyimpulkan: peserta didik mengambil kesimpulan dari data-data yang didapatkan.

Melalui penggunaan model *discovery learning* dengan media gambar di Kelas II SD Negeri Sinarsaluyu Kecamatan Saguling Kabupaten Bandung Barat, diharapkan dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA. Menurut Kuniasih & Sani (2014: 66-67) mengemukakan beberapa kelebihan dari model *discovery learning* , yaitu:

- a. Menimbulkan rasa senang pada siswa, karena tumbuhnya rasa menyolediki dan berhasil.
- b. Mendorong siswa berpikir dan bekerja atas inisiatif sendiri.

- c. Siswa akan mengerti konsep dasar dan ide-ide lebih baik.
- d. Siswa belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar.



**Bagan 1.1. Alur Kerangka Berpikir Model *Discovery Learning***

*Sumber : Eman Rezaldi (2016: 26)*

## G. Asumsi dan Hipotesis

Pada penelitian ini peneliti akan melakukan asumsi dan hipotesis yang menjadi dasar atau konsep pemikiran dalam melakukan penelitian, dibawah ini merupakan penjelasan dari asumsi dan hipotesis dari penelitian tersebut, yaitu sebagai berikut:

## 1. Asumsi atau anggapan dasar

Asumsi merupakan suatu dasar penelitian yang akan memberikan arahan dalam mengerjakan penelitian yang telah diakui kebenarannya dan merupakan landasan dalam menentukan hipotesis. Adapun yang menjadi anggapan dasar dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Menurut Mustari (2011:103) mengemukakan bahwa rasa ingin tahu merupakan sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apa yang dipelajari, dilihat, dan didengar. Sehingga dapat disimpulkan berdasarkan teori diatas bahwa rasa ingin tahu merupakan salah satu kunci keberhasilan siswa dalam berprestasi.
- b. Menurut Hosnan (2014: 282) mengemukakan bahwa *discovery learning* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan. Dan konsep dari menggunakan model *discovery Learning* ini siswa dituntut untuk berusaha sendiri mencari pemecahan masalah serta yang menyertainya, menghasilkan pengetahuan yang benar-benar bermakna (Ratna Wilis Dahar 2006:79).

## 2. Hipotesis

Berdasarkan hasil kajian yang telah diuraikan diatas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah : “Dengan Penggunaan Model *Discovery Learning* dengan Media Gambar , maka rasa ingin tahu siswa kelas II SD Negeri jati 1 Kecamatan Saguling Kabupaten Bandung Barat tahun ajaran 2015/2016,

dapat meningkat 75% dari jumlah seluruh siswa kelas II SDN Jati II pada aspek afektif siswa.

## **H. Definisi Operasional**

Berdasarkan uraian di atas untuk menghindari kesalahan pemahaman dalam menafsirkan istilah yang berkaitan dengan judul atau kajian penelitian. Maka peneliti merumuskan istilah dari setiap variabel judul, sebagai berikut:

### **1. Upaya**

Menurut Tim Penyusun Departemen Pendidikan Nasional (2008:1787), “upaya adalah usaha, akal, atau ikhtiar untuk mencapai suatu maksud memecahkan persoalan, mencari jalan keluar, dan sebagainya”. Adapun maksud dari upaya disini adalah upaya penulis selaku guru merangkap peneliti untuk mencoba dan mencari cara terbaik dan bermanfaat agar dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa kelas II SDN Jati I Kecamatan Saguling Kabupaten Bandung Barat, pada mata pelajaran IPA pada kompetensi dasar mengidentifikasi kenampakan matahari pada pagi, siang, dan sore.

### **2. Meningkatkan/Peningkatan**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka, 2007:1250) kata “meningkatkan” adalah kata kerja dengan arti yaitu, menaikkan (derajat, taraf, dsb); mempertinggi; memperhebat (produksi, dsb); mengangkat diri; memegahkan diri.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa didalam makna kata “meningkatkan” tersirat adanya unsur proses yang bertahap, dari tahap terendah, tahap menengah dan tahap akhir atau tahap puncak. Sedangkan yang

dimaksudkan penulis dalam penelitian ini adalah meningkatkan rasa ingin tahu siswa yang kurang dan rendah, ditingkatkan agar rasa ingin tahu siswa muncul dalam proses pembelajaran sehingga mendorong hasil belajar yang lebih tinggi dan memuaskan.

### 3. Siswa

Menurut Djamarah dan Aswan (2010:113) mengemukakan bahwa siswa adalah orang yang dengan sengaja datang ke sekolah. Berdasarkan uraian teori tersebut mengenai pengertian siswa dapat disimpulkan bahwa siswa adalah orang yang dengan sengaja belajar di sekolah untuk mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran pada suatu jalur pendidikan baik formal (dari tingkat sekolah dasar, sekolah menengah pertama, dan sekolah menengah atas), maupun pendidikan nonformal.

### 4. Rasa Ingin Tahu

Menurut Samani, dkk (2012:104) rasa ingin tahu merupakan keinginan untuk menyelidiki dan mencari pemahaman terhadap rahasia alam. Dari pengertian menurut para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu merupakan sebuah sikap yang dimiliki oleh setiap individu untuk mempelajari suatu hal yang belum mereka ketahui untuk dipeleajari lebih dalam, agar nantinya dapat bermanfaat bagi dirinya sendiri, orang lain atau lingkungan sekitar. Dengan adanya rasa ingin tahu yang tinggi membuat siswa ingin terus mempelajari suatu hal yang membuatnya aneh dan baru menurutnya sehingga dapat merangsang dalam memperoleh hasil belajar yang maksimal yang merupakan tujuan utama dari belajar itu sendiri.



## 5. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Menurut sudut pandangan E. Kosasih (2014, hal.83) tentang model pembelajaran *discovery* yaitu merupakan model yang mengarahkan siswa untuk menemukan sesuatu melalui proses pembelajaran yang dilakoninya. Berdasarkan hasil kajian menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa model *discovery learning* menuntut siswa untuk aktif dalam membangun pengetahuan sendiri. Guru tidak menyajikan materi secara utuh, tetapi guru hanya menyajikan suatu fakta atau kasus yang mencerminkan suatu konsep atau prinsip, kemudian siswa dibimbing untuk menyimpulkan prinsip dari pelajaran tersebut. Dalam pembelajaran penemuan dibutuhkan seorang guru yang memiliki pemahaman penuh tentang materi pembelajaran, pedagogik, dan perkembangan siswa sehingga guru mampu menciptakan lingkungan belajar yang koheren dengan pengetahuan yang pernah didapat dengan yang akan dipelajari.

## 6. Media Gambar

Menurut Sadiman Arief S. (2003:21) mengemukakan bahwa media gambar adalah suatu gambar yang berkaitan dengan materi pelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa. Berdasarkan hasil kajian menurut para ahli tentang media gambar dapat disimpulkan bahwa media gambar merupakan media jenis visual yang hanya dapat dilihat saja, akan tetapi tidak mengandung unsur suara atau audio. Media gambar ini sendiri diwujudkan secara visual kedalam bentuk 2 (dua) dimensi sebagai curahan ataupun pemikiran yang bermacam-macam misalnya seperti: potret, slide, lukisan, film, strip, opaque proyektor dan sebagainya.

## **I. Struktur Organisasi Skripsi**

Struktur organisasi skripsi berisi rincian tentang urutan penulisan dari setiap bab dan bagian bab dalam skripsi, mulai dari bab I hingga bab V. Bab I berisi uraian tentang pendahuluan yang merupakan bagian awal dari skripsi yang terdiri dari :

1. Latar Belakang Masalah
2. Identifikasi Masalah
3. Rumusan Masalah
4. Batasan Masalah
5. Tujuan Penelitian
6. Manfaat Penelitian
7. Kerangka Pemikiran atau Diagram Skema Paradigma Penelitian
8. Definisi Operasional
9. Struktur Organisasi Skripsi

Bab II berisi uraian tentang kajian teori dan analisis dari pengembangan materi pelajaran yang diteliti. Kajian teori mempunyai peran yang sangat penting. Kajian teori berfungsi sebagai landasan teoritik dalam menyusun pertanyaan penelitian, tujuan serta pengembangan dari materi pelajaran yang diteliti, Bab II Terdiri dari, pembahasan teori-teori dan konsep serta turunannya dalam bidang yang dikaji.

Bab III berisi penjabaran yang rinci mengenai metode yang digunakan dalam penelitian di lapangan yaitu menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari :

1. *Setting* penelitian ( tempat penelitian )
2. Subjek Penelitian
3. Metode penelitian
4. Desain Penelitian
5. Tahapan Pelaksanaan PTK
6. Rancangan Pengumpulan Data
7. Pengembangan Instrumen Penelitian
8. Rancangan Analisis Data
9. Indikator Keberhasilan ( proses dan *output* )

Bab IV berisi tentang hasil penelitian dan pembahasan, bagian ini membahas mengenai deskripsi hasil penelitian, temuan penelitian, dan pembahasan penelitian.

Bab V menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian. Ada dua alternatif cara penulisan kesimpulan yakni dengan cara butir demi butir atau dengan uraian padat, bab V terdiri dari :

1. Simpulan
2. Saran