

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kemajuan sebuah bangsa dan negara. Apabila pendidikan di suatu negara sudah berjalan dengan baik, maka negara tersebut akan melahirkan generasi-generasi muda yang cerdas dan mampu bersaing dengan dunia luar. Hal ini salah satu dari sekian tujuan pendidikan di Indonesia, yaitu menciptakan generasi muda yang mandiri, kreatif, dan cerdas.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 Tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan di sekolah tidak terlepas dari proses belajar mengajar di kelas, terutama perilaku peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran serta guru sebagai pendidik didalam kelas. Guru merupakan tenaga pendidik yang profesional karena dibekali dengan berbagai kemampuan yang berkaitan dengan cara mendidik.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Pasal 1 Ayat 1 Tentang Guru dan Dosen menyatakan: “Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.”

Guru dituntut harus bisa menciptakan suasana kelas yang efektif untuk siswa belajar, karena guru bertugas untuk mendidik dan memberikan pembelajaran. Guru dituntut harus kreatif dalam menguasai kelas pada saat pembelajaran berlangsung sehingga membuat pembelajaran lebih menarik

dan bermakna bagi peserta didik. Hal ini dapat dilakukan dalam penelitian tindakan kelas.

Ada beberapa hal yang telah dilakukan pemerintah dalam meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia ini, misalnya dengan melakukan pengembangan kurikulum KTSP 2006 berkembang menjadi kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan pengembangan yang telah di rintis pada tahun 2004 dan KTSP 2006 yang mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu.

Pengembangan Kurikulum 2013 mengacu pada standar nasional pendidikan. Tujuannya adalah untuk menjamin pencapaian tujuan pendidikan nasional. Standar nasional pendidikan terdiri atas standar isi, proses, kompetensi lulusan, pendidik dan tenaga kependidikan, sarana dan prasarana, pengelolaan, pembiayaan dan penilaian pendidikan. Standar Isi (SI) dan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) merupakan acuan utama bagi satuan pendidikan dalam mengembangkan kurikulum yang sudah berlaku. Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.

Pembelajaran dalam Kurikulum 2013 menuntut adanya perubahan pada penerapan proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Tidak hanya dalam bentuk pembelajarannya saja yang ditampilkan, tetapi baik buruknya perilaku peserta didik juga diawasi dalam kurikulum 2013 serta meningkatkan moral penerus generasi. Dengan demikian, pencapaian standar proses untuk meningkatkan kualitas pendidikan dapat dimulai dari menganalisis setiap komponen yang dapat membentuk dan mempengaruhi proses pembelajaran. Proses pembelajaran akan bermakna jika aktivitas yang dilakukan membuat siswa tertarik dalam kegiatan pembelajaran. Dalam Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014 Pasal 2 Ayat 1 menyatakan:

Pembelajaran dilaksanakan berbasis aktivitas dengan karakteristik:

1. Interaktif dan inspiratif;

2. Menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif;
3. Kontekstual dan kolaboratif;
4. Memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian peserta didik; dan
5. Sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Proses pembelajaran tidak lepas dari penilaian hasil belajar dan model pembelajaran yang digunakan untuk mencapai pembelajaran yang bermakna. Penilaian hasil belajar dilakukan untuk mengukur tingkat pemahaman anak dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Dalam penilaian hasil belajar terdapat penilaian aspek sikap, aspek pengetahuan, dan aspek keterampilan. Dalam Permendikbud Nomor 53 Tahun 2015 Pasal 5 Ayat 1 menyatakan, “Lingkup Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik mencakup aspek sikap, aspek pengetahuan, dan aspek keterampilan”.

Lingkup penilaian hasil belajar dilakukan untuk memperbaiki semua aspek. Tujuan akhir dari penilaian hasil belajar untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik sebagai pengakuan prestasi belajar pada suatu satuan pendidikan. Penilaian hasil belajar oleh pendidik adalah proses pengumpulan informasi atau bukti tentang tercapainya pembelajaran peserta didik dalam kompetensi sikap spiritual dan sikap sosial, kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan yang dilakukan secara terencana dan sistematis.

Model *Discovery Learning* mengacu kepada teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan siswa mengorganisasi sendiri. Proses pembelajaran harus menggunakan model pembelajaran untuk dapat menjadikan pembelajaran bermakna dalam suatu proses belajar mengajar. Adapun salah satu model pembelajaran yang terdapat dalam kurikulum 2013 yaitu model *Discovery Learning*. “Dalam mengaplikasikan model *Discovery Learning* guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar aktif, sebagaimana pendapat guru harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan dalam Mulyatiningsih (2012, hlm. 235)”. *Discovery Learning* adalah strategi yang digunakan untuk memecahkan masalah secara intensif dibawah pengawasan guru. Dengan

adanya model *Discovery Learning* diharapkan dapat membantu siswa dalam menemukan masalah-masalah yang bisa diselesaikan dengan sendiri. Model *Discovery Learning* memiliki karakteristik yang menjadi ciri khas daripada model pembelajaran yang lainnya. Karakteristik *Discovery Learning* menurut Kuhlthau, Maniotes dan Caspari dalam Yunus Abidin (2013, hlm. 152) sebagai berikut:

1. Melibatkan siswa secara aktif dalam seluruh tahapan pembelajaran dari tahap awal hingga tahap akhir.
2. Pembelajaran senantiasa dihubungkan dengan konteks kehidupan siswa.
3. Pembelajaran dilangsungkan dalam komunitas belajar yang kolaboratif dan kooperatif.
4. Guru dan siswa sama-sama terlibat aktif selama proses pembelajaran.
5. Mentransfer konsep-konsep informasi.
6. Mempresentasikan konsep belajar seumur hidup.
7. Terintegrasi dalam seluruh mata pelajaran, menggunakan berbagai sumber belajar dan menekankan pencapaian proses belajar.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik model *Discovery Learning* yaitu menerapkan kehidupan nyata dalam konteks pembelajarannya yang mana akan membuat siswa belajar secara bermakna. Selain itu, dalam setiap tahapan pembelajaran siswa diajak untuk aktif dalam menemukan masalah-masalah yang muncul sehingga bisa ditemukan solusinya. Selain itu terdapat beberapa keunggulan dari model *Discovery Learning*. Menurut Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana dalam buku Konsep Strategi Pembelajaran (2012, hlm. 79), adapun beberapa keunggulan dari model *Discovery Learning* sebagai berikut:

1. Membantu siswa untuk memperbaiki dan mengembangkan, kesiapan, serta penguasaan keterampilan dalam proses kognitif.
2. Peserta didik memperoleh pengetahuan secara individual sehingga dapat dimengerti dan mengendap dalam pikirannya.
3. Dapat membangkitkan motivasi dan gairah belajar siswa untuk belajar lebih giat lagi.
4. Memberikan peluang untuk berkembang dan maju sesuai dengan kemampuan dan minat masing-masing.
5. Memperkuat dan menambah kepercayaan diri sendiri dengan proses menemukan sendiri karena pembelajaran berpusat pada siswa dengan peran guru yang sangat terbatas.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model *Discovery Learning* melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa dalam mencari dan menyelidiki masalah-masalah sebagai wujud adanya perubahan perilaku dan menggambarkan kesimpulan dari masalah tersebut. Dalam menggunakan model *Discovery Learning*, perlu adanya sikap yang mendukung ketercapaian penyelidikan masalah yang menjadi tujuan dari model tersebut. Adapun salah satu sikap yang menjadi acuan dalam model *Discovery Learning* yaitu sikap teliti. Sikap teliti merupakan salah satu nilai karakter bangsa yang harus dimiliki oleh setiap siswa. Pada setiap jenjang sekolah terutama pada usia sekolah dasar merupakan sasaran utama untuk mengembangkan sikap teliti. Sikap teliti perlu dikembangkan karena menjadi langkah awal dalam keberhasilan belajar siswa khususnya dalam melakukan suatu penemuan dan penyelidikan masalah.

Penggunaan kurikulum 2013 bukan tidak mempunyai kendala. Kendala tersebut diantaranya guru kurang kreatif dalam menggunakan model-model pembelajaran, kegiatan pembelajaran terkesan monoton yang mengakibatkan sikap rasa ingin tahu anak terhadap pembelajaran dan hasil belajar siswa akan rendah. Hal tersebut sangat memprihatinkan apalagi pada pembelajaran-pembelajaran yang memerlukan dasar pemahaman konsep yang menjadi dasar pembelajaran, maka sikap rasa ingin tahu anak harus ditingkatkan dengan menggunakan model-model pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan bersifat penemuan. Pembelajaran yang bersifat penemuan akan meningkatkan rasa ingin tahu anak terhadap sesuatu yang dipelajarinya, sehingga anak akan menemukan sendiri fakta-fakta yang diamatinya dan kemudian akan sendiri menemukan pemahaman dasar yang dibutuhkannya. Kesalahan pemahaman dasar pada pembelajaran akan menciderai pembelajaran selanjutnya.

Dari permasalahan tersebut, penulis mencoba observasi lapangan dan meneliti pembelajaran tematik. Penulis melakukan penelitian pada Tema Tempat Tinggalku subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku di kelas IV semester 2 SDN Asmi Kecamatan Regol Kota Bandung. SDN Asmi ini telah

menggunakan kurikulum 2013, sehingga observasi ini sangat relevan terhadap permasalahan yang penulis sampaikan di atas

Penelitian tersebut menemui beberapa masalah dan yang paling *urgen* seperti tidak tepatnya guru dalam memilih model pembelajaran yang digunakannya, sehingga sikap rasa ingin tahu siswa terhadap materi pembelajaran yang dipelajari sangat rendah dan kemudian terjadi kesalahan pemahaman konsep pada anak. Hal tersebut menyebabkan seringkali tidak sinkron dengan apa yang disampaikan guru dan hal ini tentu berdampak pada hasil belajar yang kurang baik. Penulis juga melakukan wawancara langsung kepada wali kelas untuk menguatkan apa yang penulis dapatkan di kelas. Data yang wali kelas tunjukkan pada penulis adalah data hasil belajar pada tema tempat tinggalku subtema keunikan daerah tempat tinggalku semester 2 di kelas IV SDN Asmi Kecamatan Regol Kota Bandung Tahun Ajaran 2015/2016. Dari data tersebut penulis mendapatkan data yang nyata dari hasil belajar siswa. Bahwa dari 32 siswa hanya 17% saja yang lulus atau sekitar 7 orang dengan KKM 75. Nilai rata-rata kelas pun tidak mencapai 70 pada tema tempat tinggalku subtema keunikan daerah tempat tinggalku.

Sebuah permasalahan yang tidak mungkin tidak ada sumber penyebabnya, perlu analisis secara mendalam apa penyebab permasalahan tersebut. Dari berbagai situasi pembelajaran yang penulis teliti, ada beberapa hal yang ditemukan dalam situasi pembelajaran tersebut yaitu: (a) Siswa kurang kondusif dalam kegiatan pembelajaran, hal ini dikarenakan guru tidak bisa menguasai kelas dan terkesan membiarkan; (b) Guru dapat menguasai materi pada tema tempat tinggalku subtema keunikan daerah tempat tinggalku dengan baik tetapi pengajaran dari guru hanya berpusat pada guru (*teacher centered*) dan berlangsung satu arah yaitu dengan metode ceramah sehingga pengaruh siswa dalam kegiatan belajar mengajar cenderung pasif dan tidak ada penggalan kemampuan siswa atas apa yang sudah diperolehnya setelah pembelajaran selesai; (c) Penggunaan model pembelajaran yang digunakan tidak bisa membantu siswa dalam memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif. Hal demikian terjadi karena model pembelajaran yang digunakan bukan berdasarkan penemuan.

Model pembelajaran yang bersifat penemuan akan menguatkan pengertian, ingatan, dan transfer, hal itu didasari karena pembelajaran yang bersifat penemuan akan menimbulkan rasa senang karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan penyelidikan itu berhasil; (d) Terjadi lemahnya pemahaman konsep pada siswa. Jika dibiarkan maka kesalahan konsep dalam pembelajaran tidak akan terhindarkan dan akhirnya akan mempengaruhi hasil belajar siswa

Terlihat jelas timbulnya permasalahan yang sudah dijabarkan diatas. Penulis menyimpulkan bahwa penyebab utama dalam permasalahan ini adalah kreatifitas guru dalam menggunakan model pembelajaran sehingga rendahnya rasa ingin tahu siswa pada pembelajaran tersebut yang berdampak pada rendahnya hasil belajar. Model pembelajaran adalah prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Penggunaan model pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran akan berdampak pada keberhasilan pembelajaran secara menyeluruh, hal demikian tentu saja harus didukung oleh guru yang kreatif dalam menerapkan model pembelajaran tersebut.

Pemilihan model pembelajaran dibutuhkan kejelian seorang guru, karena model pembelajaran harus disesuaikan dengan materi yang akan digunakan pada proses pembelajaran. Hal itu dilandasi oleh tidak semua model pembelajaran cocok dengan materi-materi pembelajaran yang menjadikan sebuah keharusan mengkaji terlebih dahulu model pembelajaran terhadap materi yang akan digunakan.

Menyikapi permasalahan di atas, menjadi guru SD yang kreatif dan pemilihan model pembelajaran yang tepat menjadi senjata terbaik baik dalam memajukan pendidikan di Indonesia, karena salah satu tujuan pendidikan di Indonesia adalah untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia di Indonesia untuk menjadi manusia yang seutuhnya, yaitu pribadi yang integratif, produktif, kreatif dan memiliki sikap kepemimpinan dan berwawasan keilmuan sebagai warga negara yang bertanggung jawab.

Menurut kenyataan permasalahan yang sudah peneliti jabarkan tadi, maka peneliti ingin merancang suatu model pembelajaran yang dapat

merangsang rasa ingin tahu siswa pada subtema keunikan daerah tempat tinggalku sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*.

Untuk dapat melaksanakan pembelajaran pada subtema keunikan daerah tempat tinggalku dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* maka diperlukan adanya kerjasama antara guru Kelas IV dan peneliti yaitu melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan oleh peneliti. Proses dari PTK ini memberikan kesempatan kepada peneliti dan guru kelas IV untuk mengidentifikasi masalah-masalah pembelajaran yang terjadi di SDN Asmi kecamatan Regol Kota Bandung sehingga dapat dikaji, ditingkatkan dan dituntaskan permasalahannya. Dengan demikian proses pembelajaran pada subtema keunikan daerah tempat tinggalku diharapkan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan hasil belajarsiswa.

Atas dasar latar belakang tersebut di atas, maka penulis memandang penting dan perlu untuk mengadakan penelitian dengan judul: “Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* untuk Menumbuhkan Rasa Ingin Tahu dan Hasil Belajar Siswa pada Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku” (Penelitian Tindakan Kelas ini pada Tema Tempat Tinggalku Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku Siswa Kelas IV SDN Asmi Kecamatan Regol Kabupaten Bandung Tahun Ajaran 2016/2017).

B. Identifikasi Masalah

Atas dasar uraian dan latar belakang masalah ternyata siswa kelas 4 SDN Asmi kecamatan Regol Kabupaten Bandung Tahun Ajaran 2016/2017 maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Rendahnya pemahaman konsep pembelajaran bagi siswa dikarenakan model pembelajaran yang digunakan tidak bisa menumbuhkan rasa ingin tahu siswa pada pembelajaran sehingga kesalahan konsep dalam pembelajaran tak terhindarkan.
2. Kegiatan pembelajaran tidak menyenangkan bagi siswa, sehingga siswa tidak bersemangat menjalankan proses pembelajaran.

3. Sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diharapkan. Hal tersebut dikarenakan siswa tidak diajak untuk melakukan pengamatan/penyeledikan langsung atas obyek materi pembelajaran.
4. Pembelajaran tidak interaktif. Hal tersebut dikarenakan siswa tidak didorong untuk secara langsung berinteraksi dengan objek yang dipelajari dan berinteraksi dengan teman sebayanya untuk mendiskusikan hasil penyelidikan-nya.

C. Pembatasan Masalah

Dilihat dari hasil identifikasi masalah, rumusan masalah, dan pertanyaan-pertanyaan penelitian yang telah diuraikan, diperoleh dari gambaran permasalahan yang begitu luas. Maka dalam penelitian ini penulis memandang perlu memberi batasan masalah sebagai berikut :

1. Model yang digunakan dalam pembelajaran adalah model *Discovery Learning*.
2. Dari sekian banyak pokok bahasan pada pembelajaran tematik kelas IV, dalam penelitian ini hanya akan mengkaji atau menelaah pembelajaran tematik dengan tema Tempat Tinggalku subtema keunikan Daerah tempat tinggalku Semester 2 di Kelas IV SDN Asmi Kecamatan Regol Kota Bandung.
3. Objek dalam penelitian ini hanya akan meneliti pada siswa SD Asmi kelas IVD di SDN Asmi Kecamatan Regol Kota Bandung.
4. Menumbuhkan rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tema Tempat Tinggalku subtema keunikan tempat tinggalku ditunjukkan dengan adanya perubahan positif pada aspek afektif, psikomotor, dan kognitif yang dinyatakan dengan peningkatan persentase rata-rata indikator setiap siklus dan diukur dengan menggunakan lembar kerja siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan latar belakang masalah di atas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Rumusan Masalah Umum

Apakah model pembelajaran *Discovey Learning* dapat menumbuhkan rasa ingin tahudan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik dengan tema tempat tinggalku subtema keunikan daerah tempat tinggalku pada siswa kelas IVD semester 2 di SDN Asmi Bandung.

2. Rumusan Masalah Khusus

Mengingat rumusan masalah umum sebagaimana yang telah diuraikan diatas masih terlalu luas sehingga belum secara spesifik menunjukkan batas-batas mana yang harus diteliti, maka rumusan masalah tersebut peneliti jabarkan kedalam pertanyaan penelitian yaitu sebagai berikut:

- a. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* untuk menumbuhkan Rasa Ingin Tahu siswa pada subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku di kelas IVD semester 2 di SDN Asmi Bandung?
- b. Bagaimana peningkatan rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran sebelum mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* pada subtema keunikan daerah tempat tinggalku di kelas IVD semester 2 di SDN Asmi Bandung?
- c. Bagaimana peningkatan rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* pada subtema keunikan daerah tempat tinggalku di kelas IVD semester 2 di SDN Asmi Bandung?
- d. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* pada subtema keunikan daerah tempat tinggalku di kelas IVD semester 2 di SDN Asmi Bandung?

- e. Bagaimana hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* pada subtema keunikan daerah tempat tinggalku di kelas IVD semester 2 di SDN Asmi Bandung?

E. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Penelitian Umum

Secara umum penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu dan meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Asmi pada subtema keunikan daerah tempat tinggalku dengan menggunakan model *Discovery Learning*.

2. Tujuan Penelitian Khusus

Sesuai dengan permasalahan diatas, Tujuan penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Ingin mengetahui rasa ingin tahu siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *discovery learning* pada tema Tempat Tinggalku subtema keunikan daerah tempat tinggalku di kelas IVD semester 2 di SDN Asmi Bandung ?
- b. Ingin mengetahui hasil belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *discovery learning* pada tema Tempat Tinggalku subtema keunikan daerah tempat tinggalku di kelas IVD semester 2 di SDN Asmi Bandung?
- c. Ingin mengetahui peningkatan rasa ingin tahu siswa dan hasil belajar setelah menggunakan model pembelajaran *discovery learning* pada tema Tempat Tinggalku subtema keunikan daerah tempat tinggalku di kelas IVD semester 2 di SDN Asmi Bandung ?
- d. Ingin mengetahui keterampilan guru dalam penggunaan model pembelajaran *discovery learning* pada tema Tempat Tinggalku subtema keunikan daerah tempat tinggalku di kelas IVD semester 2 di SDN Asmi Bandung?

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dapat dicapai melalui penelitian yang dilaksanakan adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangsih khususnya pada tema Tempat Tinggalku subtema keunikan daerah tempat tinggal semester 2 di kelas IV dan yang paling utama mampu meningkatkan perkembangan pengajaran melalui penerapan model pembelajaran *discovery learning*. Dengan manfaat teoritis tersebut, diharapkan pembelajaran di kelas IV tema Tempat Tinggalku subtema keunikan daerah tempat tinggal semester 2 pada umumnya akan memperoleh pengembangan bahan ajar secara nyata yang telah dirancang akan dapat tercapai.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini secara langsung memberikan manfaat praktis bagi sekolah, guru, dan peserta didik. Adapun manfaat praktis tersebut diantaranya sebagai berikut:

a. Bagi Sekolah

- 1) Diharapkan mampu memberikan kontribusi dan kualitas pembelajaran yang baik untuk sekolah pada umumnya.
- 2) Diharapkan dapat menumbuhkan dan meningkatkan kerja sama antar guru dengan warga sekolah.
- 3) Diharapkan dapat menjadi penentu kebijakan dalam upaya meningkatkan prestasi belajar siswa khususnya pada tema Tempat Tinggalku subtema keunikan tempat tinggal.

b. Bagi Guru

- 1) Sebagai alternatif dari penerapan model pembelajaran di kelas, sehingga proses belajar mengajar di kelas menjadi lebih bervariasi, serta tidak monoton dan tidak terpaku pada model pembelajaran tertentu.

- 2) Sebagai bahan perbandingan dengan model pembelajaran yang biasa diterapkan, yang pada akhirnya terlihat kemajuan tingkat pemahaman yang dimiliki peserta didik.
 - 3) Sebagai pengetahuan baru bagi guru untuk dapat menggali kekreatifannya dan keinovatifannya dalam mengembangkan dan mengimplementasikan strategi untuk mencapai kualitas pembelajaran dalam proses belajar mengajar.
- c. Bagi Peserta Didik
- 1) Untuk pengetahuan tambahan bahwa ada model pembelajaran yang lebih menarik dan aktif dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional yang biasa diterapkan oleh guru.
 - 2) Untuk menambah rasa ingin tahu dan hasil belajar dengan penerapan model pembelajaran yang sudah diterapkan.
 - 3) Untuk menambah keaktifan siswa dalam proses belajar berlangsung melalui penerapan model pembelajaran yang menarik.

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya salah pengertian terhadap istilah-istilah yang terdapat dalam variable penelitian ini, maka istilah-istilah tersebut dapat didefinisikan sebagai berikut :

1. Sulistiyawati (2012 : 74) mendefinisikan Rasa Ingin Tahu adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apa yang dipelajarinya, dilihat, 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)
2. Hasil Belajar adalah Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Nana Sudjana (2009: 3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.

3. Menurut Sund dalam Zainal Aqib (2015, hlm. 118) mendefinisikan *Discovery Learning* adalah proses mental dimana siswa mampu mengasimilasikan sesuatu konsep atau prinsip yang dimana proses mental tersebut yaitu mengamati, mencermati, mengerti, menggolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, memuat kesimpulan, dan sebagainya. Adapun yang dimaksud dengan prinsip antara lain: logam apabila dipanaskan akan mengembang. Dalam teknik ini siswa dibiarkan menemukan sendiri atau mengalami proses mental itu sendiri, guru hanya membimbing dan memberikan instruksi.

H. Sistematika Skripsi

Berdasarkan buku panduan penyusunan skripsi FKIP UNPAS, di dalam skripsi harus membahas 5 bab yaitu: bab I pendahuluan, bab II kajian teori dan kerangka pemikiran, bab III metode penelitian, bab IV hasil penelitian dan pembahasan, dan bab V kesimpulan dan saran.

Bab I pendahuluan membahas tentang latar belakang masalah dimana peneliti menjabarkan semua masalah yang ditemukan di lapangan. Kemudian masalah-masalah diidentifikasi menjadi satu atau dua masalah yang akan diteliti lebih lanjut. Setelah itu harus adanya rumusan masalah yang dibuat berdasarkan batasan masalah, agar lebih jelas tujuan dari penelitian sehingga dapat berjalan dengan lancar dan berhasil. Dari penelitian yang peneliti lakukan dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru, dan sekolah. Adanya definisi operasional yaitu pengertian yang terdapat pada istilah-istilah variable penelitian ini. Bagian akhir dari bab I adalah struktur organisasi skripsi yang merupakan deskripsi atau gambaran dari keseluruhan skripsi.

Bab II kajian teori dan kerangka pemikiran membahas tentang kajian teori dan kaitannya dengan pembelajaran yang akan diteliti, yang mana harus minimal 2 teori dan kesimpulan sendiri, hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan variable penelitian yang akan diteliti, kerangka pemikiran dan diagram/skema paradigma penelitian, dan asumsi dan hipotesis penelitian atau pertanyaan penelitian.

Bab III metode penelitian, membahas tentang metode penelitian, setting penelitian (tempat dan waktu penelitian) desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, prosedur penelitian. Membuat rancangan pengumpulan data, misalnya peneliti membuat instrumen penilaian untuk mengumpulkan data melalui wawancara guru, angket, lembar observasi, dan sebagainya sesuai kebutuhan peneliti. Kemudian membuat rancangan analisis data yaitu cara menghitung hasil pengumpulan data.

Bab IV hasil penelitian dan pembahasan, membahas tentang hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dan pembahasan hasil pelaksanaan siklus 1, 2. Dan 3 secara rinci. Bab V kesimpulan dan saran, membahas tentang kesimpulan peneliti berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan dan saran berupa masukan dari peneliti kepada siswa, guru, sekolah dan peneliti lain.

Struktur organisasi skripsi tersebut menjadi acuan penulis dalam menulis skripsi ini.