**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA BERPIKIR,**

**DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

1. **Kajian Pustaka**
2. **Pembelajaran *Discovery Learning* (Penemuan)**
3. **Pengertian Pembelajaran *Discovery Learning***

Pengertiana *Discovery Learning* menurut Jerome Bruner (2014: 281) adalah model belajar yang mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan dan menarik kesimpulan dari prinsip-prinsip umum praktis contoh pengalaman. Hal yang menjadi dasar ide Jerome Bruner ialah pendapat dari Piaget yamh mengatakan bahwa anak harus berperan secara aktif di dalam belajar di kelas. Untuk itu Burner memakai cara dengan apa yang disebutnya *Discovery Learning,* yaitu murid mengorganisasikan bahan yang di pelajari dengan suatu bentuk akhir.

Menurut Bruner dalam Arends (2008:186), *Discovery Learning* merupakan sebuah metode pengajaran yang menekankan pentingnya membantu siswa untuk memahami struktur atau ide-ide kunci suatu disiplin ilmu, kebutuhan akan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar, dan keyakinan bahwa pembelajaran sejati terjadi melalui personal *Discovery Learning* (penemuan pribadi).

Metode penemuan diartikan sebagai suatu prosedur mengajar yang mementingkan pengajaran, perseorangan, manipulasi objek dan lain-lain percobaan, sebelum sampai kepada generalisasi. Sebelum siswa sadar akan pengertian, guru tidak menjelaskan dengan kata-kata. Metode penemuan merupakan komponen dari praktik pendidikan yang meliputi metode mengajar yang memajukan cara belajar aktif, berorientasi pada proses, mengarahkan sendiri, mencari sendiri, dan reflektif.

Menurut *Ensiklopedia of Educational Research,*“penemuan merupakan suatu strategi yang unik dapat diberi bentuk oleh guru dalam berbagai cara, termasuk mengajarkan berbagai keterampilan menyelidiki dan memecahkan masalah sebagai alat bagi siswa untuk mencapai tujuan pendidikannya” (Suryosubroto, 2009:65).

Dalam Permendikbud Nomor 81A Tahun 2013 pada lampiran menyatakan bahwa: untuk mencapai kualitas yang telah dirancang dalam dokumen kurikulum, kegiatan pembelajaran perlu menggunakan prinsip yang : (1) berpusat pada peserta didik, (2) mengembangkan kreatifitas peserta didik, (3) menciptakan kondisi menyenangkan dan menantang, (4) bermuatan nilai, etika, estetika, logika, dan kinestetika, dan (5) menyediakan pengalaman belajar yang beragam melalui penerapan berbagai strategi dan model pembel;ajaran yang menyenangkan, kontekstual, efektif, efesien, dan bermakna.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *Discovery Learning*  (penemuan) adalah metode pembelajaran yang menitikberatkan pada aktifitas peserta didik dalam belajar. Dalam proses pembelajaran guru hanya bertindak sebagai pembimbing dan fasilitator yang mengarahkan siswa untuk lebih kreatif dalam menemukan solusi dan memecahkan masalah rasa ingin tahunya pada kegiatan pembelajaran.

1. **Keunggulan dan Kelemahan *Discovery Learning***
2. **Keunggulan *Discovery Learning***

Hosnan (2014:287) beberapa keunggulan metode pembelajaran *Discovery Learning* sebagai berikut:

1. Membantu peserta didik untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif. Usaha penemuan merupakan kunci dalam proses ini, seseorang tergantung bagaimana cara belajarnya.
2. Dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah (*problem solving*).
3. Pengetahuan yang diperoleh melalui metode ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan dan transfer.
4. Strategi ini memungkinkan peserta didik berkembanh dengan cepat dan sesuai dengan kecepatannya sendiri.
5. Menyebabkan peserta didik mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akalnya dan motivasi sendiri.
6. Strategi ini dapat membantu peserta didik memperkuat konsep didinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lainnya.
7. Berpusat pada peserta didik dan guru berperan sama-sama aktif mengeluarkan gagasan-gagasan, bahkan, guru pun dapat bertindak sebagai peserta didik, dan sebagai penelitian di dalam situasi diskusi.
8. Membantu peserta didik menghilangkan skeptisme (keragu-raguan) karena mengarah pada kebenaran yang final dan tertentu atau pasti.
9. Peserta didik akan mengerti konsep dasar dan ide-ide lebih baik.
10. Membantu dan mengembangkan ingatan dan transfer pada situasi proses belajar yang baru.
11. Mendorong peserta didik berpikir dan bekerja atas inisiatif sendiri.
12. Mendorong peserta didik berpikir intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri.
13. Memberikan keputusan yang bersifat intrinsik.
14. Situasi proses belajar menjadi lebih terangsan.
15. Menimbulkan rasa senang pada peserta didik, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil
16. Prose belajar meliputi sesama aspeknya peserta didik menuju pada pembentukan manu8sia seutuhnya.
17. Mendorong keterlibatan keaktifan siswa.
18. Menimbulkan rasa puas bagi siswa. Kepuasan batin ini mendorong ingin melakukan penemuan lagi sehingga minat belajarnya meningkat.
19. Siswa akan dapat mentransfer pengetahuannya ke berbagai konteks.
20. Dapat meningkatkan motivasi.
21. Meningkatkan tingkat penghargaan pada peserta didik.
22. Kemungkinan peserta didik belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar.
23. Dapat mengembangkan bakat dan kecakapan individu.
24. Melatih siswa belajar mandiri.
25. Siswa aktif dalam kegiatan belajar mengajar. sebab ia berpikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir.
26. **Kelemahan *Discovery Learning***

Berikut ini adalah beberapa kelemahan metode pembelajaran *Discovery Learning* Hosnan (2014:288) :

1. Guru merasa gagal mendeteksi masalah dan adanya kesalah pahaman antara guru dengan siswa .
2. Menyita waktu banyak. Guru dutuntut mengubah kebiasaan mengajar yang umumnya sebagai pemberi informasi menjadi fasilitator, motivator, dan pembimbing siswa dalm belajar. Untuk seorang guru, ini bukan pekerjaan yang mudah karena itu guru memerlukan waktu yang banyak, dan sering kali guru merasa belum puas kalu tidak banyak memberi motivasi dan membimbing siswa belajar dengan baik.
3. Menyita pekerjaan guru.
4. Tidak semua siswa mampu melalukan penemuan
5. Tidak berlaku untuk semua topik
   1. Berkenaan dengan waktu, strategi *discovery learning* membutuhkan waktu yang lebih lama dari pada ekspositori.
   2. Kemampuna berpikir rasional siswa ada yang masih terbatas.
   3. Kesukaan dalam menggunakan factor subjektivitas, terlalu cepat pada suatu kesimpulan.
   4. Faktor kebudayaan atau kebiasaan yang masih menggunakn pola pembelajaran lama.
   5. Tidak semua siswa dapat meningkat pembelajaran dengan cara ini. Di lapangan, bebrapa siswa masih terbiasa dan mudah mengerti dengan model ceramah.
   6. Tidak semia topik cocok disampaikan dengan model ini. Umumnya, topik-topik yang berhubungan dengan prinsip dapat dikembangklan dengan model penemuan.

**Langkah –Langkah Persiapan Strategi *Discovery Learning***

Berikut adalah ungkapan Hosnan (2014:289) mengenai langkah-langkah dalam mengaplikasikan model *discovery learning* di kelas, sebagai berikut :

1. Menentukan tujuan pembelajaran
2. Melakukan identifikasi karakteristik peserta didik (kemampuan awal, minat, gaya belajar, dan sebagainya)
3. Memilih materi pelajaran yang akan dipelajari.
4. Menentukan topik-topik yang harus dipelajari peserta didik secara induktif (dari contoh-contoh generalisasi).
5. Mengembangkan bahan-bahan belajar yang berupa contoh-contoh, ilustrasi, tugas, dan sebaginya untuk dipelajari peserta didik.
6. Mengatur topik-topik pelajaran dari yang sederhana ke kompleks, dari yang konkret ke abstrak, atau dari tahap enektif, ikonik sampai simbolik.
7. Melakukan penilaian proses dan hasil belajar peseta didik.
8. **Prosedur Aplikasi Startegi *Discovery Learning***

Menurut Syah (2004:244) dalam mengaplikasikan metode *Discovery Learning* di kelas, ada beberapa prosedur yang harus dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar secara umum sebagai berikut:

1. ***Stimulation* (Stimulasi/Pemberian Rangsangan)**

Pertama-tama pada tahap ini pelajar dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungannya, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. Disamping itu guru dapat memulai kegiatan PBM dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah.

Stimulasi pada tahap ini berfungsi untuk menyediakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu siswa dalam mengeksplorasi bahan. Dalam hal ini Bruner memberikan stimulation dengan menggunakan teknik bertanya yaitu dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat menghadapkan siswa pada kondisi internal yang mendorong eksplorasi. Dengan demikian seorang Guru harus menguasai teknik-teknik dalam memberi stimulus kepada siswa agar tujuan mengaktifkan siswa untuk mengeksplorasi dapat tercapai.  
**b*.  Problem Statement* (Pernyataan/ Identifikasi Masalah)**

Setelah dilakukan stimulasi langkah selanjutya adalah guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah) (Syah 2004:244), sedangkan menurut  permasalahan yang dipilih itu selanjutnya harus dirumuskan dalam bentuk pertanyaan, atau hipotesis, yakni pernyataan (*statement*) sebagai jawaban sementara atas pertanyaan yang diajukan.  
Memberikan kesempatan siswa untuk mengidentifikasi dan menganalisis permasasalahan yang mereka hadapi, merupakan teknik yang berguna dalam membangun siswa agar mereka terbiasa untuk menemukan suatu masalah.   
**c.  *Data Collection* (Pengumpulan Data)**

Ketika eksplorasi berlangsung guru juga memberi kesempatan kepada para siswa untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis (Syah, 2004:244). Pada tahap ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya  hipotesis. Dengan demikian anak didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan (*collection*) berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan nara sumber, melakukan uji coba sendiri dan sebagainya. Konsekuensi dari tahap ini adalah siswa belajar secara aktif untuk menemukan sesuatu yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi, dengan demikian secara tidak disengaja siswa menghubungkan masalah dengan pengetahuan yang telahdimiliki.  
**d.  *Data Processing* (Pengolahan Data)**

Menurut Syah (2004:244) pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para siswa baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, lalu ditafsirkan. Semua informai hasil bacaan, wawancara, observasi, dan sebagainya, semuanya diolah, diacak, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu (Djamarah, 2002:22). Data *processing* disebut juga dengan pengkodean coding/ kategorisasi yang berfungsi sebagai pembentukan konsep dan generalisasi. Dari generalisasi tersebut siswa akan mendapatkan pengetahuan baru tentang alternatif jawaban/ penyelesaian yang perlu mendapat pembuktian secara logis

**e*.  Verification* (Pembuktian)**

Pada tahap ini siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil data processing (Syah, 2004:244). *Verification* menurut Bruner, bertujuan agar proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya. Berdasarkan hasil pengolahan dan tafsiran, atau informasi yang ada, pernyataan atau hipotesis yang telah dirumuskan terdahulu itu kemudian dicek, apakah terjawab atau tidak, apakah terbukti atau tidak.

**f.  *Generalization* (Menarik Kesimpulan/Generalisasi)**

Tahap generalisasi/ menarik kesimpulan adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi (Syah, 2004:244). Berdasarkan hasil verifikasi maka  dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi. Setelah menarik kesimpulan  siswa harus memperhatikan proses generalisasi yang menekankan pentingnya penguasaan pelajaran  atas makna dan kaidah atau prinsip-prinsip yang luas yang mendasari pengalaman seseorang, serta pentingnya proses pengaturan dan generalisasi dari pengalaman-pengalaman itu.

1. **Sistem Penilaian**

Dalam Model Pembelajaran *Discovery Learning*, penilaian dapat dilakukan dengan menggunakan tes maupun nontes, sedangkan penilaian yang digunakan dapat berupa penilaian kognitif, proses, sikap, atau penilaian hasil kerja siswa. Jika bentuk penialainnya berupa penilaian kognitif, maka dalam model pembelajaran *discovery learning* dapat menggunakan tes tertulis.  Jika bentuk penilaiannya  menggunakan penilaian proses, sikap, atau penilaian hasil kerja siswa, maka pelaksanaan penilaian  dapat menggunakan yang sesuai denga kurikulum 2013 yang telah di srumuskan dan di sediakan.

1. **Pembelajaran Tematik**
2. **Pengertian Pembelajarn Tematik**

Pembelajarn tematik merupakan salah satu model dalam pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu system pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik. Pembelajaran terpadu berorientasi pada praktik pembelajran yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembanga siswa. Teori pembelajran ini dimotori para tokoh Psikologi Gestalt, termasuk Piaget yang menentukan bahwa pembelajran itu harus bermakna dan berorientasi pada kebutuhan dan perkembangan anak. Pendekantan pembelajaran terpadu lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakuakn sesuatu (*learning by doing*).

Menurut Rusmana (2012:254) Model pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memeberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Dikatakan bermakna karena dalam pembelajran tematik, siswa akan meamhami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya. Fokus perhatian dalam pembalajaran tematik terletak pada proses yang di tempuh siswa saat berusaha memahami isi pembelajaran sejalan dengan bentuk-bentuk keterampilan yang harus dikembangkannya.

1. **Karakteristik Model Pembelajaran Tematik**

Sebagai suatu model pembelajaran di sekolah dasar, pembelajaran tematik memiliki karakteristik karakteristik Rusmana (2012:258) sebagai berikut:

1. Berpusat Pada Peserta Didik

Pembelajaran tematik berpusat pada peserta didik (*student centered*). Hal ini sesuai dengan pendekatan belajara modern yang lebih banyak menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar, sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator, yitu memberikan kemudahan-kemudahan pada peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar.

1. Meberikan pengalaman langsung

Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung pada peserta didik (*direct experiences*). Dengan pengalaman langsung ini, peserta didik dihadapkan pada suatu yang yata (konkret) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.

1. Pemisahan mata oelajaran tidak begitu jelas

Dalam pembelajran tematik pemisahan antarmata pelajaran mejadi tidak begitu jelas. Focus pembelajaran di arahkan pada pembehasan tema-tema yang paling dekat denga kehidupan manusia.

1. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran

Pelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dan suatu proses pembelajaran. Dengan demikain, siswa dapat memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini di perlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang di hadapi dalam kehidupan sehari-hari.

1. Bersipat fleksibel

Pembelajran tematik bersipat luwes (fleksibel) dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan peserta didik dan keadaan lingkungn dimana peserta didik berada.

1. Hasil belajar sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik

peserta didik diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya dengan minta dan kebnutuhannya.

1. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.
2. **Rambu-Rambu Pembelajran Tematik**

Rusamana (2012:259) mengungkapkan dalam pelaksaan pembelajaran tematik yang harus di perhatikan guru adalah sebagai berikut.

1. Tidak semua mata pelajaran harus dipadukan.
2. Dimungkinkan terjadi penggabungan kompetensi dasar lintasan semester.
3. Kompetensi dasar yang tidak dapat dipadukan, jangan dipaksakan untuk dipadukan. Kompetensi dasar yang tidak di integrasikan dibelajarkan secara tersendiri.
4. Kompetensi dasar yang tidak tercakup pada tema tertentu hatus tetap diajarkan baik melalui temalain mau pun di sajaikan secara tersendiri.
5. Kegiatan pembelajaran di tekankan pada kemampuan membaca, menulis, dan berhitung serta menanaman nilai-nilai moral.
6. Tema-tema yang dipilih disesuaikan dengan karakteristik siswa, minta, lingkungan, dan daerah setempat.
7. **Rasa Ingin Tahu**
8. **Pengertian Rasa Ingin Tahu**

Nasoetion (Hadi dan Permata, 2010:3) 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 sekeliling yang menarik. Dari pengertian ini, berarti untuk memiliki rasa ingin tahu yang besar, syaratnya seseorang harus tertarik pada suatu hal yang belum diketahui. Keterkaitan itu ditandai dengan adanya proses yang berpikir akti, yakni digunakannya semua panca indera yang kita miliki secara maksimal. Pengaktifan bisa diawali dengan pengamatan melalui mata atau mendengar informasi dari orang lain. Saat mendapatkan data dari berbagai sumber, maka kaitkan data tersebut satu sama lain sehingga menimbulkan suatu fenomena , yakni sembarang objek yang memiliki karakteristik yang dapat diamati.

Sulistyowati (2012 : 74) berpendapat 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) ekplorasi lingkungan secara terprogam, 3) tersedia media komunikasi atau informasi (media cetak atau elektronik).

Mustari (2011 : 103) berpendapat bahwa kurioritas (rasa ingin tahu) adalah emosi yang dihubungkan dengan perilaku mengorek secara alamiah seperti eksplorasi, investigasi, dan belajar. Rasa ingin tahu terdapat pada pengalaman manusia dan binatang, Istilah itu juga dapat digunakan untuk menunjukkan perilaku itu sendiri yang disebabkan oleh emosi ingin tahu, karena emosi ini mewakili kehendak untuk mengetahui hal-hal baru, rasa ingin tahu bisa diibaratkan bensin” atau kendaraan ilmu dan disiplin lain dalam studi yang dilakukan oleh manusia

Rasa ingin tahu yang kuat merupakan motivasi kaum ilmuwan. Sifatnya yang bersifat heran dan kagum, rasa ingin tahu telah membuat manusia ingin menjadi ahli dalam suatu bidang pengetahuan. Manusia itu seringkali bersifat ingin tahu, namun tetap saja ada yang terlewati dari perhatian mereka. Rasa ingin tahu dapat digabungkan dengan kemampuan untuk berpikir abstrak, membawa pada peniruan, fantasi dan imajinasi yang akhirnya membawa pada cara manusia berpikir yaitu abstrak, sadar diri atau secara sadar.

Rasa ingin tahu ini membuat bekerjanya kedua jenis otak, yaitu otak kiri dan otak kanan, yang satu adalah kemampuan untuk memahami dan mengantisipasi informasi, sedang yang lain adalah menguatkannya dan mengencangkan memori jangka panjang untuk informasi baru yang mengejutkan.

Dari pengertian di atas peneliti berpendapat bahwa rasa ingin tahu adalah sebuah sikap yang dimiliki oleh setiap individu untuk mempelajari sesuatu hal yang belum mereka ketahui untuk dipelajari lebih dalam, agar nantinya dapat bermanfaat bagi dirinya sendiri, orang lain atau lingkungan sekitar.

1. **Pendidikan Rasa Ingin Tahu**

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.

1. **Sumber Rasa Ingin Tahu**

Hadi dan Permata (2010 : 6-8) berpendapat ada tiga sumber rasa ingin tahu yaitu :

1. Kebutuhan

Rasa ingin tahu, muncul dari kesadaran kita akan kondisi masyarakat yang terdapat di sekitar ataupun sesuatu yang kita alami sehari-hari. Rasa penasaran dan inginn tahu biasa kita alami jika ada suatu persoalan yang belum terselesaika, yang misalnya karena mayarakat tidak mampu menanganinya. Ketidakmampuan ini biasanya disebabkan karena pengetahuan dan sumber daya yang minim. Kondisi yang demikian dapat mendorong kita untuk mencari jawaban atau solusi persoalan tersebut. Disinilah rasa ingin tahu mulai beraksi. Orang akan mencari cara utnuk mengatasi persoalan tersebut. Cara mengatasi persoalan tersebut bisa dilakukan dengan membaca berbagai sumber yang berhubungan ataupun bertanya kepada orang yang berkapasitas.

1. Keanehan

Keanehan berasal dari kata dasar aneh. Kata ini memiliki makna sesuatu yang dianggap tidak sesuai dengan apa yang umum dilihat maupun dirasakan karena berlawanan dengan kebiasaan atau aturan yang disepakati. Rasa ingin tahu, bisa muncul kalau orang tersebut memandang ada suatu hal yang dianggap salah secara umum, namun tetap berlangsung di masyarakat. Misalnya, ada suatu perilaku masyarakat yang bertentangan dengan nilai-nilai moral, hukum, ataupun agama.

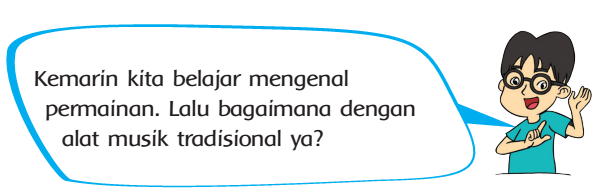
1. **Materi Tema Indahnya Kebersamaan Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Pembelajaran 4**

Penelitian akan dilaksanakan pada Tema Indahnya Kebersamaan Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku di kelas IV SDN Leuwiliang pada pembelajaran 4 dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai yaitu *Discovery Learning* atau model penemuan. Berikut adalah uraian materi pada pembelajaran tersebut :

1. **Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku pada Pembelajaran 4**

Di pembelajaran 4 subtema keberagaman budaya bangsaku yang berfokus pada pembelajarannya adalah IPA, PPKN dan IPS. Semuanya dirangkai menjadi sebuah pembelajaran yang runtut dan bermakna.





**Alat Musik Tradisional**

Selain kaya akan budaya, tarian, dan makanan khas daerah, Indonesia juga kaya akanjenis alat musik. Berikut adalah contoh alat musik yang dimiliki oleh berbagai suku di Indonesia. Cara memainkannya berbeda-beda. Kecapi berasal dari Jawa Barat, dimainkan dengan cara dipetik. Angklung juga berasal dari Jawa Barat, dimainkan dengan cara digetarkan. Saluang berasal dari Sumatera Barat dimainkan dengan cara ditiup. Kendang dari Jawa Barat dan tifa dari Papua dimainkan dengan cara dipukul.





Bagaimana cara menghasilkan bunyi yang lebih keras atau lebih pelan?



Segala macam bentuk bunyi berasal dari benda yang bergetar. Getaran dari suatu benda akan mengakibatkan udara di sekitarnya bergetar. Getaran tersebut menimbulkan gelombang bunyi di udara. Benda-benda yang bergetar dan menghasilkan bunyi disebut sumber bunyi.

Bunyi dapat merambat melalui benda padat, cair, dan gas. Akan tetapi, bunyi tidak dapat merambat pada ruang hampa. Bunyi hanya dapat didengar pada frekuensi antara 20 sampai dengan 20.000 Hz yang disebut frekuensi audioatau frekuensi pendengaran manusia. Di bawah frekuensi 20 Hz disebut frekuensi infrasonik. Di atas 20.000 Hz disebut ultrasonik

1. **Kerangka Berpikir**

Meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* pada Tema indahnya Kebersamaan Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku pada pembelajaran 4 di kelas IV SDN Leuwliang kabupaten Sumedang tahun ajaran 2014/2015 yang menjadi subjek penelitian ini mengenai meningatkan rasa ingin tahu peserta didik dalam Tema indahnya Kebersamaan Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku pada pembelajaran 4 di kelas IV SDN Leuwliang kabupaten Sumedang.

Saat inikondisi siswa kelas IV SDN Leuwiliang dalam kerja sama kelompok di dalam kelas, kurang memiliki rasa toleransi, kebersamaan dan bersifat individualis. Para siswa juga kurang bersosialisasi, keberanian dan berkomunikasi, tidak saling membantu belajar materi akademis, Ini berpengaruh terhadap aktivitas mereka dikelas yang tidak kondusif. Dan rasa ingin tahu yang mereka miliki kuarang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik hanya menunggu pemahaman dan menyamapian materi ari guru saja tidak mau mencari tahu sendiri dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, pada saat pembelajaran dilaksanakan guru lebih dominan menggunakan metode ceramah. Sehingga nilai yang diperoleh masih ada yang berada di bawah nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang sudah ditentukan.

Sehingga dari uraian tersebut apabila ditelaah secara dalam, sangatlah jelas bahwa hubungan yang erat antara menngatkan rasa ingn tahu peserta didik tentang Tema indahnya Kebersamaan Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku pada pembelajaran 4 di kelas IV SDN Leuwliang kabupaten Sumedang dengan penerapan model pembelajaran *Discovery Learning*. Adapun hubungan langsung sebab akibat bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* diperkirakan mampu meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik dalam Tema indahnya Kebersamaan Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku pada pembelajaran 4 di kelas IV SDN Leuwliang kabupaten Sumedang, adapun hubungan tersebut dapat digambarkan dengan bagan berikut:

Hasil

Masalah

Kurangnya keberanian peserta didik dalam menumbuhkan rasa ingin tahunya dalam materi Tema indahnya Kebersamaan Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku pada pembelajaran 4.

menngkatnya rasa ingin tahu peserta didik tentang Tema indahnya Kebersamaan Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku pada pembelajaran 4.

Solusi

Penerapan Model *Discovery learning.*

BAGAN 2.1

BAGAN KERANGKA BERPKIR

1. **Hipotesis Tindakan**
2. Jika perencanaan pembelajaran disusun dengan menggunakan sintax model *Discovery Learning* maka kerja sama dan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Leuwiliang pada Tema Indahnya Keberagaman subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Pembelajaran 4 dapat meningkat.
3. Jika pembelajaran pada Tema Indahnya Keberagaman subtema Keberagaman Budaya Bangsaku dengan menggunakan langkah-langkah model *Discovery Learning* maka Rasa ingin tahu peserta didik kelas IV SDN Leuwiliang dapat meningkat.
4. Jika pembelajaran pada Tema Indahnya Keberagaman subtema Keberagaman Budaya Bangsaku dengan menggunakan model *Discovery Learning* maka kerja sama peserta didik kelas IV SDN Leuwiliang dapat meningkat.
5. Jika pembelajaran pada Tema Indahnya Keberagaman subtema Keberagaman Budaya Bangsaku dengan menggunakan model *Discovery Learning* maka hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Leuwiliang dapat meningkat.