**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

 Pendidikan adalah 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.

Seperti yang tercantum dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003, tentang sistem pendidikan nasional mengatakan bahwa 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, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Undang-undang No. 14 tahun 2005, tentang guru dan dosen bahwa pembangunan nasional dalam bidang pendidikan adalah upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas manusia Indonesia yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia serta menguasai ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni dalam mewujudkan masyarakat yang maju, adil, makmur, dan beradab berdasarkan Pancasila dan Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945.

Jabaran UUD 1945 tentang pendidikan dituangkan dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 pasal 3 menyebutkan, pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Upaya dalam meningkatkan kualitas suatu bangsa, tidak ada cara lain kecuali melalui peningkatan mutu pendidikan. Berangkat dari pemikiran itu, Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) melalui lembaga UNESCO (*United Nations, Educational, Scientific and Cultural Organization*) mencanangkan empat pilar pendidikan baik untuk masa sekarang maupun masa depan, yakni: (1) *learning to Know;* (2) *learning to do;* (3) *learning to be;* (4) *learning to live together*.

Pendidikan nasional hingga saat masih menghadapi permasalahan yang terkait dengan mutu, sedangkan keberadaan mutu pendidikan sangat erat kaitannya dengan mutu SDM (Sumber Daya Manusia). Sejatinya, Indonesia memiliki potensi yang luar biasa dari sumber daya manusianya, namun kualitas dan mentalitas sumber daya manusia tersebut masih dipertanyakan.

Peningkatan mutu pendidikan nasional merupakan salah satu agenda utama dalam pembangunan pendidikan di negeri ini. Upaya peningkatan mutu pendidikan ini dimaksudkan untuk menjamin bahwa setiap lembaga pendidikan, dalam hal ini sekolah memenuhi tingkatan tertentu dan memenuhi kebutuhan serta harapan pihak-pihak yang berkepentingan. Hal ini didasarkan atas suatu konsep yang menyatakan, bahwa mutu pendidikan akan memberi kontribusi yang signifikan kepada mutu SDM. Sementara sumber daya manusia yang bermutu merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan pembangunan nasional (Bappenas-World bank, 2000)

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.

Pada peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 81A tahun 2013 pasal 1 tentang implementasi kurikulum 2013, yang menyatakan bahwa:

implementasi kurikulum pada Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI), Sekolah Menengah Pertama/ Madrasah Tsanawiyah (SMP/MTs), Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliayah (SMA/MA), dan Sekolah Menegah Kejurusan/Madrasah Aliyah Kejuruan(SMK/MKA), dilakukan secara bertahap mulai tahun ajaran 2013/2014.

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. 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.

Penggunaan kurikulum 2013 bukan tidak mempunyai kendala. Kendala tersebut diantarannya 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 di tingkatkan dengan menggunakan model-model pembelajaran yan kreatif, inovatif, dan bersifat penemuan. Pembelajaran yang bersifat penemuan akan meningkatkan rasa ingin tahu anak terhadap sesuatu yang dipelajarinya, sehingga anak akan menemukan sendiri fakt-fakta yang diamatinya dan kemudian akan sendiri menemukan pemahaman dasar yang dibutuhkannya. Kesalahan pemahaman dasar pada pembelajaran akan menciderai pembelajaran selanjutnya.

Berangkat dari masalah tersebut, penulis mencoba observasi lapangan dan meneliti pembelajaran tematik. Penulis melakukan penelitian pada tema indahnya kebersamaan subtema keberagaman budaya bangsaku kegiatan pembelajaran 4 di kelas IV B semester 1 SDN Asmi Kecamatan Regol Kota Bandung. SDN Asmi ini telah menggunakan kurikulum 2013, sehingga observasi ini sangat relevan terhadap permasalahn 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 indahnya kebersamaan subtema keberagaman budaya bangsaku kegiatan pembelajaran 4 semester 1 di kelas IV B SDN Asmi Kecamatan Regol Kota Bandung Tahun Ajaran 2013/2014. Dari data tersebut penulis mendapatkan data yang nyata dari hasil belajar siswa. Bahwa dari 39 siswa hanya 17% saja yang lulus atau sekitar 7 orang dengan KKM 2,66. Nilai rata-rata kelas pun tidak mencapai 2,50 pada tema indahnya kebersamaan subtema keberagaman budaya bangsaku kegiatan pembelajaran 4.

Sebuah permasalahan yang tidak mungkin tidak ada sumber penyebabnya, perlu analisis secara mendalam apa peneyebab permasalahan tersebut. Dari berbagai situasi pembelajaran yang penulis teliti, ada beberapa hal yang ditemukan dalam situsi pembelajaran tersebut yaitu: (a) Siswa kurang kondusif dalam kegiatan pembelajaran, hal ini dikarnakan guru tidak bisa menguasai kelas dan terkesan membiarkan; (b) Guru dapat menguasai materi pada tema peduli tehadap lingkungan hidup subtema ayo cintai lingkungan kegiatan pembelajaran 1 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 penggalian 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 bedasarkan 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 kretifitas 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 integratiif, produktif, kreatif dan memiliki sikap 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 keberagaman budaya bangsaku sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning.*

Roestiyah (2001, h. 20) mengatakan, “Model pembelajaran Discovery adalah cara untuk menyampaikan ide atau gagasan lewat penemuan”.

Model pembelajaran *Discovery Learning* adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan mengorganisasi sendiri. Sebagaimana pendapat Bruner, bahwa: “*Discovery Learning can be defined as the learning that takes place when the student is not presented with subject matter in the final form, but rather is required to organize it him self*” (Lefancois dalam Emetembun, 1986, h.103). Dasar ide Bruner ialah pendapat dari Piaget yang menyatakan bahwa anak harus berperan aktif dalam belajar di kelas.

Bruner memakai metode yang disebutnya *Discovery Learning*, dimana murid mengorganisasi bahan yang dipelajari dengan suatu bentuk akhir (Dalyono, 1996, h.41). Model *Discovery Learning* adalah memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan (Budiningsih, 2005, h.43). *Discovery* terjadi bila individu terlibat, terutama dalam penggunaan proses mentalnya untuk menemukan beberapa konsep dan prinsip. *Discovery* dilakukan melalui observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, penentuan dan *inferi*. Proses tersebut disebut *cognitive process* sedangkan *discovery* itu sendiri adalah *the mental process of assimilatig conceps and principles in the mind* (Robert B. Sund dalam Hamalik, 2001, h.219).

Sebagai strategi belajar, *Discovery Learning* mempunyai prinsip yang sama dengan inkuiri *(inquiry*) dan *Problem Solving*. Tidak ada perbedaan yang prinsipil pada ketiga istilah ini, pada *Discovery Learning* lebih menekankan pada ditemukannya konsep atau prinsip yang sebelumnya tidak diketahui. Perbedaannya dengan *discovery* ialah bahwa pada *discovery* masalah yang diperhadapkan kepada siswa semacam masalah yang direkayasa oleh guru, sedangkan pada inkuiri masalahnya bukan hasil rekayasa, sehingga siswa harus mengerahkan seluruh pikiran dan keterampilannya untuk mendapatkan temuan-temuan di dalam masalah itu melalui proses penelitian.

*Problem Solving* lebih memberi tekanan pada kemampuan menyelesaikan masalah. Akan tetapi prinsip belajar yang nampak jelas dalam *Discovery Learning* adalah materi atau bahan pelajaran yang akan disampaikan tidak disampaikan dalam bentuk final akan tetapi siswa sebagai peserta didik didorong untuk mengidentifikasi apa yang ingin diketahui dilanjutkan dengan mencari informasi sendiri kemudian mengorgansasi atau membentuk (konstruktif) apa yang mereka ketahui dan mereka pahami dalam suatu bentuk akhir.

Mengaplikasikan metode *Discovery Learning* secara berulang-ulang dapat meningkatkan kemampuan penemuan diri individu yang bersangkutan. Penggunaan metode *Discovery Learning*, ingin merubah kondisi belajar yang pasif menjadi aktif dan kreatif. Mengubah pembelajaran yang *teacher oriented* ke *student oriented*. Mengubah modus Ekspositori siswa hanya menerima informasi secara keseluruhan dari guru ke modus *Discovery* siswa menemukan informasisendiri.

 Berdasarkan fakta dan hasil pengamatan, penerapan pendekatan *Discovery Learning* dalam pembelajaran memiliki kelebhihan-kelebihan yaitu: a) Membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif. Usaha penemuan merupakan kunci dalam proses ini, seseorang tergantung bagaimana cara belajarnya; b) Pengetahuan yang diperoleh melalui metode ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan dan transfer; c) Menimbulkan rasa senang pada siswa, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil; d) Metode ini memungkinkan siswa berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatannyasendiri; e) Menyebabkan siswa mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akalnya dan motivasi sendiri; f) Metode ini dapat membantu siswa memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lainnya; g) Berpusat pada siswa dan guru berperan sama-sama aktif mengeluarkan gagasan-gagasan. Bahkan gurupun dapat bertindak sebagai siswa, dan sebagai peneliti di dalam situasi diskusi; h) Membantu siswa menghilangkan skeptisme (keragu-raguan) karena mengarah padakebenaran yang final dan tertentu atau pasti; i) Siswa akan mengerti konsep dasar dan ide-ide lebih baik; j) Membantu dan mengembangkan ingatan dan transfer kepada situasi proses belajar yang baru; k) Mendorong siswa berpikir dan bekerja atas inisiatif sendiri; l) Mendorong siswa berpikir intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri; m) Memberikan keputusan yang bersifat intrinsic; n) Situasi proses belajar menjadi lebih terangsang; o) Proses belajar meliputi sesama aspeknya siswa menuju pada pembentukan manusia seutuhnya; p) Meningkatkan tingkat penghargaan pada siswa; q) Kemungkinan siswa belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar; r) Dapat mengembangkan bakat dan kecakapan individu.

Berangkat dari penelitian terdahulu untuk memperkuat kefektifitasan model pembelajaran yang digunakan penulis oleh Syaifullah jurusan FKIP UNPAS PGSD dengan judul skripsi “penerapan model pembelajaran *discovery learning* untuk meningkatkan pemahaman kosep IPA dan hasil belajar pada materi perubahan wujud zat”. Penelitian tersebut dilaksanakan di kelas IV SDN Kertamukti 1 Kecamatan Cilebar Kabupaten Karawang. Hasil penelitian pada skripsi tersebut menunjukkan peningkatan terhadap pemahaman konsep IPA dan hasil belajar siswa. Model pembelajaran *discovery learning* yang diterapkan pada materi perubahan wujud zat ini sangat berpengaruh sekali terhadap hasil pembelajaran, hal itu di tandai dengan adanya peningkatan terhadap nilai rata-rata kelas, dan akhirnya PTK yang dilaksanakan peneliti dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berhasil meningkatkan pemahaman konsep IPA dan hasil belajar siswa pada materi perubahan wujud zat.

 Untuk dapat melaksanakan pembelajaran pada subtema keberagaman budaya bangsaku dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* maka diperlukan adanya kerjasama antara guru Kelas IV B 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 keberagaman budaya bangsaku diharapkan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa.

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 Ayo Cintai Lingkungan”** (Penelitian Tindakan Kelas ini pada Tema Indahnya Kebersamaan Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Kegiatan Pembelajaran 4 Siswa Kelas IV SDN Asmi Kecamatan Regol Kabupaten Bandung Tahun Ajaran 2013/2014.

1. **Identifikasi Masalah**

 Atas dasar latar belakang masalah sebagaimana telah diutarakan di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diharapkan. Hal tersebut dikarena-kan siswa tidak diajak untuk melakukan pengamatan/ penyeledikan langsung atas obyek materi pembelajaran.
2. 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.
3. Guru masih mendominasi kegiatan pembelajaran sementara siswa pasif. Hal tersebut dikarenakan guru kurang memahami metode pembelajaran yang relevan terhadap materi yang diajarkan, sehingga proses pembelajaran 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 penggalian kemampuan siswa atas apa yang sudah diperolehnya setelah pembelajaran selesai.
4. Rendahnya pemahaman konsep pembelajaran pada siswa. Hal ini dikarenakan model pembelajaran yang digunakan tidak bisa menumbuhkan rasa ingin tahu siswa pada pembelajaran dan akhirnya kesalahan konsep dalam pembelajaran tak terhindarkan
5. Kegiatan pembelajaran tidak menyenangkan bagi siswa, sehingga siswa tidak bersemangat dalam menjalankan proses pembelajaran.
6. **Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian**
7. **Rumusan Masalah**

Atas dasar latar belakang dan identifikasi masalah sebagaimana telah diutarakan di atas, maka masalah utama dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Apakah penggunaan model pembelajaran *discovery learning* dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa kelas IV B SDN Asmi Kecamatam Regol Kota Bandung pada pembelajaran tematik dengan tema indahnya kebersamaan subtema keberagaman budaya bangsaku kegiatan pembelajaran 4?

1. **Pertanyaan Penelitian**

Mengingat rumusan masalah utama sebagaimana telah diutarakan di atas masih terlalu luas sehingga belum secara spesifik menunjukkan batas-batas mana yang harus diteliti, maka rumusan masalah utama tersebut kemudian dirinci dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran pada subtema keberagaman budaya bangsaku sebelum siswa mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning?*
2. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning?*
3. Bagaimana respon siswa selama siswa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning?*
4. Bagaimana aktivitas belajar siswa selama siswa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning?*
5. Bagaimana aktivitas guru selama guru melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning?*
6. Bagaimana peningkatan rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning?*
7. Bagaimana hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning?*
8. **Pembatasan Masalah**

Memperhatikan hasil diidentifikasi masalah, rumusan masalah dan pertanyaan-pertanyaan penelitian yang telah diutarakan, diperoleh gambaran dimensi permasalahan yang begitu luas. Namun, menyadari adanya keterbatasan waktu dan kemampuan, maka dalam penelitian ini penulis memandang perlu memberi batasan masalah secara jelas sebagai berikut.

1. Rasa ingin tahu dan hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini adalah aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.
2. Dari sekian banyak pokok bahasan pada pembelajaran tematik kelas IV B, dalam penelitian ini hanya akan mengkaji atau menelaah pembelajaran pembelajaran tematik dengan tema indahnya kebersamaan subtema keberagaman budaya bangsaku pembelajaran 4 Semester I di Kelas IV B SDN Asmi Kecamatan Regol Kota Bandung.
3. Objek dalam penelitian ini hanya akan meneliti pada siswa SD Asmi kelas IV B di SDN Asmi Kecamatan Regol Kota Bandung.
4. Menumbuhkan rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tema indahnya kebersamaan subtema keberagaman budaya bangsaku kegiatan pembelajaran 4 ditunjukkan dengan adanya perubahan positif pada aspek afektif, psikomotor, dan kognitif yang dinyatakan dengan peningkatan persentase rata-rata indikator setiap sikuls dan diukur dengan menggunakan lembar observasi.
5. **Tujuan dan Manfaat Penelitian**
6. **Tujuan Penelitian**

 Sesuai dengan permasalahan di atas, tujuan penulis pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Ingin mengetahui besarnya rasa ingin tahu siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *discovery learning* pada tema indahnya kebersamaan subtema keberagaman budaya bangsaku kegiatan pembelajaran 4 semester 1 di kelas IV B?
2. Ingin mengetahui hasil belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *discovery learning* pada tema indahnya kebersamaan subtema keberagaman budaya bangsaku kegiatan pembelajaran d semester 1 di kelas IV B?
3. Ingin mengetahui keterampilan guru pada penggunaan model pembelajaran *discovery learning* pada tema indahnya kebersamaan subtema keberagaman budaya bangsaku kegiatan pembelajaran 4 semester 1 di kelas IV B?
4. Ingin mengetahui motivasi dan respon siswa selama penggunaan model pembelajaran *discovery learning* pada tema indahnya kebersamaan subtema keberagaman budaya bangsaku kegiatan pembelajaran 4 semester 1 di kelas IV B?
5. Ingin mengetahui aktifitas siswa selama penggunaan model pembelajaran *discovery learning* pada tema indahnya kebersamaan subtema keberagaman budaya bangsaku kegiatan pembelajaran 4 semester 1 di kelas IV B?
6. Ingin mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar setelah menggunaan model pembelajaran *discovery learning* pada tema indahnya kebersamaan subtema keberagaman budaya bangsaku kegiatan pembelajaran 4 semester 1 di kelas IV B?
7. **Manfaat Penelitian**

Banyak manfaat yang bisa di ambil dalam penelitian ini, seperti manfaat teoritis dan praktis . Adapun manfaat tersebut sebagai berikut.

1. **Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangsih khususnya pada tema indahnya kebersamaan subtema keberagaman budaya bangsaku kegiatan pembelajaran 4 semester 1 di kelas IV B dan yang paling utama mampu meningkatkan perkembangan pengajaran melalui penerapan model pembelajaran *discovery learning.*

Dengan manfaat teoritis tersebut, diharapkan pembelajaran di kelas IV B tema indahnya kebersamaan subtema keberagaman budaya bangsaku kegiatan pembelajaran 4 semester 1 pada umumnya akan memperoleh pengembangan bahan ajar secara nyata yang telah dirancang akan dapat tercapai

1. **Manfaat Praktis**

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

1. **Bagi Peneliti**
2. Penelitian ini dapat memberikan gambaran dan pengetahuan tentang model pembelajaran *discovery learning* pada tema indahnya kebersamaan subtema keberagaman budaya bangsaku kegiatan pembelajaran 4 semester 1 di kelas IV B.
3. Memberikan pengalaman dalam melakukan penelitian tindakan kelas yang berguna untuk perbaikan pembelajaran selanjutnya.
4. Memberikan masukan dalam mempersiapkan diri sebagai pendidik di masa yang akan datang.
5. Memberikan arahan pengembangan diri dan keprofesionalan seorang guru professional.
6. **Bagi Guru**
7. 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.
8. Sebagai bahan perbandingan dengan model pembelajaran yang biasa diterapkan, yang pada akhirnya terlihat kemajuan tingkat pemahaman yang dimiliki peserta didik.
9. Sebagai pengatahuan baru bagi guru untuk dapat menggali kekreatifannya dan keinovatifannya dalam mengembangkan dan mengimplementasikan strategi untuk mencapai kualitas pembelajaran dalam proses belajar mengajar.
10. **Bagi Peserta Didik**
11. Untuk pengetahuan tambahan bahwa ada model pembelajaran yang lebih menarik dan aktif dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional yang biasa diterapkan oleh guru.
12. Untuk menambah motivasi, minat dan hasil belajar dengan penerapan model pembelajaran yang sudah diterapkan.
13. Untuk menambah keaktifan siswa dalam proses belajar berlangsung melului penerapan model pembelajaran yang menarik.
14. **Bagi Sekolah**
15. Diharapkan mampu memberikan kontribusi dan kualitas pembelajaran yang baik untuk sekulah pada umunya.
16. Diharapakan dapat menumbuhkan dan meningkatkan kerja sama antar guru dengan warga sekolah.
17. Diharapkan dapat menjadi penentu kebijakan dalam upaya meningkatkan prestasi belajar siswa khususnya pada tema indahnya kebersamaan subtema keberagaman budaya bangsaku kegiatan pembelajaran 4.
18. **Kerangka Pemikiran**

Menurut Uma Sekam (dalam Sugiyono 2012, h.91) Kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah di identifikasikan sebagai masalah yang penting”. Kerangka berpikir menjelaskan tentang bagaimana hubungan masalah dengan solusi secara umum, dan bagaimana proses yang dilakuakan peneliti dalam mencapai keberhasilan penggunaan solusi pada permasalahan yang ditemuinya.

Agar penelitian penulis ini dapat dipahami, maka penulis akan menjelaskan dalam sebuah diagram sebagai berikut.

**Gambar 1.1 Kerangka Berpikir**

Rendahnya sikap rasa ingin tahu &

Hasil Belajar

ModelPembelajaran Tidak Relevan

Guru kurang Kreatif

Pembelajaran hanya berpusat pada guru

Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Instrumen

Angket

Tulis

Wawancara

Observasi

Data Nilai

Model Pembelajaran *Discovery Leraning* dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa

1. **Asumsi**

Berdasarkan kerangka atau paradigma penelitian sebagaimana diutarakan di atas, maka beberapa asumsi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penggunaan model pembelajaran *discovery learning* memiliki banyak manfaat dalam proses pembelajaran. Belajar merupakan proses mental di mana murid mampu mengasimilasikan suatu konsep atau prinsip. Proses mental yang dimaksud adalah mengamati, menggolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur dan  membuat kesimpulan. Pada teknik ini murid dibiarkan menemukan sendiri atau mengalami proses mental itu sendiri, guru hanya membimbing dan memberikan instruksi. Kata penemuan sebagai model mengajar merupakan penemuan yang dilakukan oleh murid, murid menemukan sendiri sesuatu hal yang baru, ini tidak berarti yang ditemukannya benar-benar baru, sebab sudah diketahui orang lain. Roestiyah (2001, h.20). Model pembelajaran*Discovery Learning*  adalah cara untuk menyampaikan ide atau gagasan lewat penemuan.
2. Penggunaan model pembelajaran *discovery learning* berkaitan dengan proses mental siswa. Siswa dituntut untuk mengamati sesuatu kemudian mengidentifikasi, berhipotesis, menjelaskan, mengukur, dan akhirnya siswa menyimpulkan hasil dari semua proses-proses yang sudah dijalani tersebut. Setelah proses yang telah dilakukan tadi, siswa akan dengan sendirinya membentuk sebuah pemahaman konsep sehingga model pembelajaran *discovery learning* ini sangat cocok untuk digunakan dalam meningkatkan rasa ingin tahu siswa. Sund (dalam Suryosubroto, 2002, h.179) mengungkapkan bahwa *discovery*adalah proses mental dimana siswa mengasimilasikan sesuatu konsep atau sesuatu prinsip. Proses mental tersebut misalnya: mengamati, menggolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, dan membuat kesimpulan.
3. **Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kerangka atau paradigma penelitian dan asumsi sebagaimana telah dikemukakan di atas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah: “Penggunaan model pembelajaran *discovery learning* dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa kelas IV B SDN Asmi Kecamatan Regol Kota Bandung pada tema indahnya kebersamaan subtema keberagaman budaya bangsaku kegiatan pembelajaran 4.

1. **Defenisi Operasional**

Untuk menghindari terjadinya salah pengertian terhadap istilah-istilah yang terdapat dalam variabel penelitian ini, maka istilah-istilah tersebut kemudian didefinisikan sebagai berikut.

1. **Rasa Ingin Tahu,** adalah menurut Rosa (2008) suatu perasaan yang bergejolak bisa membangkitkan rasa penasaran manusia atau orang. Rasa ingin tahu dapat mencul apabila kita melihat sesuatu. Adanya rasa ingin tahu seseorang dapat menyelidiki dan memecahkan masalah yang membuatnya penasaran, sehingga manusia dapat merasa puas dengan apa yang telah dicapainya.
2. **Hasil Belajar,** adalahmenurut Sudjana (2001, h. 3) mengatakan,“Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik”.
3. **Pembelajaran,** adalah menurut Trianto (2010, h.17) pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan”. Pembelajaran secara simpel dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pembelajaran dalam makna kompleks adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarhkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangkain mencapai tujuan yang diharapkan.
4. **Model Pembelajaran *Discovery Learning,*** adalah menurut Bruner (dalam Dahar, 1989, h.103) mengemukakan bahwa *discovery*merupakan belajar penemuan yang sesuai dengan pencarian pengetahuan secara aktif oleh manusia, dan dengan sendirinya memberikan hasil yang paling baik.