

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Setiap manusia pada dasarnya mempunyai kecenderungan rasa ingin tahu yang berbeda-beda. Ada yang menganggap rasa ingin tahu merupakan suatu kebutuhan serta dianggap penting dalam kehidupan sehari-hari. Namun, ada pula yang menganggap rasa ingin itu merupakan sikap yang biasa saja. Rasa ingin tahu berdasarkan dari Carin (dalam Ismawati et al, 2014: 23) merupakan kebutuhan dan keinginan seseorang mendapatkan jawaban dari berbagai pertanyaan yang timbul di benaknya sehingga menimbulkan rasa ingin tahu yang mendalam dalam dirinya. Dalam kaitannya dengan dunia pendidikan, memiliki rasa ingin tahu sangat penting dan menjadi hal yang terus dikembangkan pengajar agar siswa memiliki rasa keingintahuan akan suatu pengetahuan.

Samani mendefinisikan bahwa rasa ingin tahu adalah salah satu bagian dari delapan belas nilai karakter yang termuat pada pendidikan karakter, seperti moral, budi pekerti, watak serta pendidikan nilai, yang bertujuan untuk menumbuhkan kemampuan para siswa sebagai peserta didik agar dapat memutuskan suatu perkara dengan keputusan yang bijak serta agar dapat mampu mewujudkan tindakan baik dalam kehidupannya sehari-hari. Selain itu, menurut Samani nilai karakter adalah beberapa poin penting yang membentuk karakter sebagai hasil kajian empiris dari Pusat Kurikulum (Samani,dkk 2012:52). Beberapa nilai yang sumbernya dari agama, Pancasila, budaya serta tujuan pendidikan nasional itu ialah : jujur, disiplin, toleransi, kreatif, demokratis, semangat kebangsaan, religius, cinta tanah air, toleransi, bersahabat/ komunikatif, rasa ingin tahu, cinta damai, kerja keras, gemar membaca, mandiri,peduli lingkungan, menghargai prestasi, tanggung jawab, dan peduli sosial.

Pada saat seseorang mempunyai perasaan ingin tahu, maka mereka cenderung akan mencurahkan perhatian kepada beberapa aktivitas selanjutnya akan diproses lebih rinci lagi di dalam perasaan dan benak mereka (Kashdan dkk., 2009). Dengan

rasa ingin tahu, maka peserta didik tidak perlu didorong sedemikian rupa untuk belajar, melainkan mereka bersedia untuk belajar dengan sukarela atau dengan kemauan sendiri. Maka dari itu, menimbulkan rasa untuk ingin tahu dalam diri setiap anak-anak sebagai peserta didik adalah suatu hal penting.

Rasa ingin tahu menurut Markey dan Loewenstein yaitu keinginan untuk mendapatkan informasi tanpa mengharapkan satu imbalan. Rasa ingin tahu muncul dalam setiap diri masing-masing orang, tanpa diketahui kapan waktu jelasnya, melainkan rasa ingin tahu terpicu karena adanya suatu hal mengganjal yang ada dalam benak setiap manusia sehingga bisa muncul secara tiba-tiba. Kemudian rasa ingin tahu yang besar akan sesuatu hal akan mendorong kita mencari jawaban sebagai jalan keluar dari permasalahan yang muncul di benak kita. Proses pembelajaran hendaknya disertai rasa ingin tahu yang tinggi untuk menstimulus kinerja otak sehingga menjadikan anak-anak berpikir dan menggali jawaban dari suatu permasalahan (dalam hal ini berkaitan dengan pengetahuan) dengan sendirinya tanpa ada paksaan dari pihak mana pun. Hal ini merupakan sikap yang menunjukkan eksplorasi karena tergeraknya motivasi dari dalam diri sendiri dari adanya rasa ingin tahu yang muncul dengan sendirinya.

Hal yang senada dikemukakan oleh William James dan Mc Dougall (Loewenstein, 1994, hal. 80) mengatakan bahwa indikasi munculnya rasa ingin tahu adalah dari suatu emosi seseorang berkaitan terhadap rasa ketakutan yang dihasilkan dari rangsangan yang sama. Rasa ingin tahu ini muncul dengan sendirinya disebabkan oleh adanya ketakutan akan hal tidak bisa mengetahui hal terkait yang ingin diketahuinya. Ketakutan muncul selama masa eksplorasi dalam mencari jawaban dari rasa ingin tahu sebagai suatu insting.

Untuk dapat lebih memahami makna dari rasa ingin tahu, maka perlu diberikan indikator sebagaimana ditemukan dalam (dalam Jurnal Kemendiknas, 2010:34) Bahwa anak yang memiliki rasa ingin tahu ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut:

1. Membaca berbagai sumber tambahan yang bisa diperolehnya
2. Senang untuk berdiskusi
3. Bertanya pada orang yang lebih ahli di bidangnya

Untuk mencapai indikator tersebut diperlukan strategi dan model pembelajaran yang bukan hanya sekedar dengan metode ceramah untuk semua pembelajaran. Disini, pembelajaran ialah satu kesatuan system yang saling memiliki keterkaitan serta keterikatan satu dengan lainnya, yang dinamakan dengan tujuan, metode, materi, dan evaluasi yang menjadi focus pembelajaran yang harus diraih dan dilaksanakan Ketika proses belajar dan mengajar sedang berlangsung.

Maka dari itu dibutuhkan model pembelajaran yang efektif serta efisien untuk mencapai tujuan dari pembelajaran yang dimaksud tersebut. Contoh dari model pembelajaran yang efektif adalah guru mencoba melakukan proses pembelajaran dengan lebih menambahkan diskusi antar siswa atau antara siswa dan guru itu sendiri sehingga siswa merasa terpacu dan tertantang dalam melakukan pembelajaran. Hal ini dapat menghambat siswa untuk meningkatkan kemauannya sendiri atau perasaan ingin tahu dari dalam diri sendiri. Maka untuk mengatasi hal tersebut, guru dituntut untuk selalu meningkatkan kualitas profesionalismenya dengan mengikuti perkembangan zaman dalam dunia pendidikan yaitu dengan cara selalu memberi kesempatan untuk bertanya kepada siswa, hubungan erat antara guru dengan siswa dan dengan teman-temannya.

Salah satu dari masalah yang dihadapi dari rendahnya rasa ingin tahu adalah kelemahan guru yang kurang mengimplementasikan pembelajaran yang tepat. Selama ini guru terus memakai metode ceramah dalam proses pembelajarannya. Dengan demikian, siswa kurang didorong untuk bertanya atau membaca buku sehingga proses belajar-mengajar di kelas terkesan selalu diarahkan dengan guru. Siswanya hanya diarahkan untuk mendengar dan menyimak untuk menghafal informasi, dan bukan memahami informasi yang didapat. Dalam kata lain, potensi siswa kurang diasah oleh diri siswanya sendiri serta siswa juga kurang percaya diri dalam mengemukakan pendapatnya.

Terdapat masalah yang biasanya dihadapi yaitu guru yang lebih dominan daripada memberi kesempatan siswa untuk berperan aktif. Guru atau pengajar pada umumnya biasanya menyampaikan materi dengan metode ceramah tanpa adanya respon kepada siswa dan tanpa mengajak siswanya berperan aktif dalam kegiatan

pembelajaran. Hal ini sangat disayangkan mengingat zaman sudah semakin maju, sehingga dibutuhkan kemampuan komunikasi dan berani bertanya untuk menghadirkan adanya interaksi di dalam kelas. Kurangnya partisipasi siswa dalam kelas terjadi karena guru atau tenaga pendidik yang kurang kreatif dalam membawakan dirinya di dalam kelas.

Mengamati permasalahan yang terjadi, peneliti akan mengkaji penggunaan model *discovery learning* dalam proses belajar dari berbagai literatur yang sesuai. Dengan mengkaji buku yang berhubungan dengan permasalahan diatas. Menurut Hanafiah dan Suhana, (2010:77) teori tentang *discovery* adalah satu rangkaian dari pembelajaran yang mengaitkan kemampuan siswa atau peserta didik untuk menyelidiki dan mencari tahu sesuatu secara kritis, sistematis, dan logis sampai akhirnya mendapatkan menemukan jawaban sendiri terlihat dari adanya perubahan dalam perilaku siswa. *Discovery* ini hendaknya dilakukan dalam kegiatan sehari-hari supaya membawa dampak positif bagi setiap aspek kehidupan.

Mulyono (2014:63) menyatakan bahwa *Discovery Learning* berarti siswa mengorganisasikan bahan yang akan dipelajari, yang pada akhirnya siswa turut serta berperan aktif di setiap proses pembelajaran diantara guru dan siswa. Sedangkan Djamarah (2013:19) berpendapat bahwa *discovery learning* berarti belajar untuk mencari dan menentukan sendiri hasil yang dipahami oleh siswa. Dalam sistem pembelajaran di dalam kelas, guru tidak menyajikan bahan pembelajaran sampai akhir, melainkan setiap dari individu para siswa diberi kesempatan dengan metodenya masing-masing untuk mencari jawaban sendiri.

Rendahnya rasa ingin tahu siswa, juga ditemukan oleh Winda Oktavioni dalam hasil Penelitian yang dilakukan pada tahun 2017. Penelitian tersebut dilakukan dengan latar belakang adanya kenyataan bahwa perasaan ingin tahu siswa terhadap pembelajaran untuk mata pelajaran masih rendah. hal ini dibuktikan dengan perolehan angka hasil observasi hanya sebesar 26,66%. Hasil tersebut merupakan angka yang kecil mengingat kegiatan pembelajaran masih mengedepankan interaksi satu arah. Sedangkan dalam hal, khususnya kegiatan belajar mengajar, peran guru sangatlah penting di kelas. Hingga kesimpulannya proses belajar menjadi kurang menarik karena

peserta didik merasa cepat bosan yang akhirnya berdampak pada rendahnya keinginan peserta didik untuk mencari tahu lebih dalam tentang materi yang baru saja dipelajarinya.

Dari munculnya latar belakang diatas peneliti menetapkan untuk melakukan penelitian dengan menggunakan “Kajian literatur”, dengan judul “**Kajian Tentang Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning dalam Menumbuhkan Sikap Rasa Ingin Tahu Peserta Didik.**”

### **B. Identifikasi masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, bisa diidentifikasi sejumlah masalah yakni seperti berikut:

1. Masih rendahnya rasa ingin tahu peserta didik pada saat mengikuti pembelajaran yang ditandai dengan pasifnya mereka saat melakukan sesi tanya jawab bersama guru.
2. Kurangnya antusias peserta didik yang menjadikan pembelajaran dikelas kurang berjalan dengan baik.
3. Kebanyakan guru belum menyampaikan materi pembelajaran menggunakan metode yang tepat
4. Pada umumnya guru belum menggunakan model-model pembelajaran yang inovatif.
5. Belum optimalnya penggunaan model dan metode pembelajaran saat kegiatan pembelajaran dikarenakan masih konvensional atau berpusat pada guru (*teacher centered*).
6. Rendahnya minat membaca buku peserta didik menjadikan peserta didik itu kurang paham apa yang disampaikan guru ketika pembelajaran berlangsung.
7. Peserta didik didalam kelas tidak aktif bertanya kepada guru, hanya mengandalkan informasi yang diberikan oleh guru saja/

### **C. Batasan Masalah**

Pembatasan masalah yang dilaksanakan pada penelitian yang berjudul “Kajian Tentang Penggunaan Model Pembelajaran *Discovery Learning* dalam Menumbuhkan Sikap Rasa Ingin Tahu Peserta Didik.” ialah seperti di bawah ini:

1. Rendahnya minat belajar peserta didik.
2. Guru masih memakai metode pembelajaran ceramah yang monoton
3. Rasa ingin tahu pada setiap siswa masih rendah

#### **D. Rumusan masalah**

Bersumber dari latar belakang tersebut, maka bisa dirumuskan permasalahan penelitian ini, yakni :

##### **1. Rumusan Umum :**

Atas dasar latar belakang, identifikasi permasalahan, serta batas permasalahan sebagaimana sudah diuraikan, hingga permasalahan utama pada penelitian ini merupakan bagaikan berikut: Bagaimana penggunaan model pembelajaran *discovery learning* dicoba oleh guru serta siswa sehingga bisa meningkatkan perilaku rasa ingin tahu pada siswa?

##### **2. Rumusan Khusus**

Agar permasalahan dalam penelitian ini bisa dipecahkan hingga penulis merumuskan sebagian rumusan permasalahan khusus bagaikan berikut:

- 1) Bagaimana langkah- langkah pemakaian model *discovery learning* sebaiknya dicoba oleh guru dalam pembelajaran sehingga rasa mau ketahui siswa berkembang?
- 2) Bagaimana respons siswa sebaiknya bila belajar memakai model *discovery learning*?
- 3) Sikap rasa ingin tahu semacam apa saja yang butuh berkembang pada siswa bila belajar memakai model *discovery learning*?

#### **E. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian**

##### **1. Tujuan Penelitian**

Secara umum penelitian ini mempunyai tujuan guna meningkatkan rasa ingin tahu partisipan didik lewat model *Discovery Learning*. Ada pula tujuan dari penelitian ini merupakan:

- 1) Untuk mengenali langkah- langkah pemakaian model *discovery learning* dilaksanakan oleh guru pada pembelajaran sehingga rasa ingin tahu peserta didik berkembang.

- 2) Untuk mengenali respons siswa sepatutnya bila belajar memakai model *discovery learning*.
- 3) Untuk mengenali perilaku rasa ingin tahu apa saja yang berkembang pada siswa dengan belajar memakai model *discovery learning*.
- 4) Untuk mengenali metode siswa mencari tahu tentang perihal yang lagi dipelajari.

## **2. Manfaat Penelitian`**

### **a. Manfaat Teoritis**

Berdasarkan hasil penelitian ini, hendak ditemui kajian pemakaian model *discovery learning* dalam meningkatkan rasa ingin tahu siswa ialah dalam penggunaan model serta perilaku rasa ingin tahu.

### **b. Manfaat Praktis**

Arti dari dilaksanakannya penelitian tersebut diharapkan penelitian ini bisa berguna untuk:

1. Pendidik, bisa berikan pencerahan untuk tenaga pendidik dalam melakukan aktivitas belajar mengajar di kelas dan menaikkan atensi pendidik
2. Peserta didik, berikan motivasi supaya siswa sanggup meneladani gurunya serta bisa mengaplikasikan apa yang mereka bisa di sekolah buat kehidupannya kelak
3. Lembaga pendidikan, bagaikan bahan rujukan dan tolak ukur buat lebih tingkatkan mutu Pendidikan di Indonesia

## **F. Definisi Variabel**

Guna menghindarkan timbulnya perbedaan pendapat terkait beberapa hal yang dimaksudkan pada penelitian ini, sehingga peneliti memberi definisi variabel sebagai berikut:

1. Pembelajaran tematik di sekolah dasar, ialah pendidikan terpadu yang mengaitkan sebagian mata pelajaran sehingga membagikan pengalaman bermakna untuk siswa.
2. Model *Discovery Learning* ialah metode dari model pembelajaran yang lebih mengarah dan mengutamakan proses ketimbang hasil agar lebih
3. Sikap Rasa Ingin Tahu Peserta Didik menurut Hopkins dan Craig (2015:1) merupakan satu hal yang bisa diraih oleh peserta didik jika peserta didik terus mau menggali dari apa yang menjadi keingintahuannya.

## **G. Landasan Teori atau Telaah Pustaka**

### ***1. Model Discovery Learning***

Model *discovery learning* yakni model yang mengatur system pembelajaran dengan mendorong siswa atau peserta didik menggali sendiri ilmu dari proses diskusi antara siswa dengan pengajar hingga akhirnya ditemukannya jawaban dari permasalahan yang dicari oleh para siswa. Dan ini tidak hanya dilakukan oleh satu siswa, melainkan semuanya harus ikut berpartisipasi dalam satu kelas untuk mencapai dengan menggali hasil temuan yang berkaitan dengan ilmu pelajaran.

Metode *discovery learning* merupakan satu temuan dalam metode pembelajaran yang bukan statis, melainkan dinamis mengikuti perkembangan zaman sehingga setiap dari yang tergabung di dalamnya harus kreatif dalam menyampaikan dan mengutarakannya agar menjadi proses timbal balik yang menghasilkan hasil yang positif serta menghasilkan jawaban yang sesuai. Sehingga dalam hal ini siswa secara mandiri dituntut mampu menggali dan mencapai informasi yang hendak disampaikan guru. Sekarang tidak lagi guru atau pengajar yang harus selalu menyampaikan ceramah materi karena itu tidak akan membuat siswa berkembang, sedangkan siswa zaman sekarang dituntut harus kreatif dan aktif dalam menyelesaikan permasalahan, salah satunya dalam kaitannya dengan ilmu pengetahuan.

Keterlibatan aktif ini menjadi satu dampak positif dimana guru nantinya hanya akan menyediakan rancangan jadwal ajar, dan thanya menyampaikan materi secara garis besarnya. Materi ini hanya disiapkan sebagai stimulus yang bisa menyajikan pertanyaan bagi siswa yang berada dikelas untuk dapat berperan aktif dan focus dalam mengikuti kegiatan belajar-mengajar. Karena jika masih terus menggunakan materi ceramah yang dari dulu disampaikan oleh tenaga pengajar, maka hal itu merupakan satu hal yang akan dianggap membosankan dan tidak membuat otak peserta didik berkembang. Karena disini, belajar mengharapkan siswanya untuk menemukan sesuatu, bukan mendengarkan sesuatu yang kurang efektif dan efisien.

Dalam hal ini mengartikan *discovery learning* sebagai suatu langkah baru untuk para guru dan tenaga pengajar lainnya berinovasi dalam menyampaikan materi untuk dikembalikan pada siswa dikemas dalam bentuk pertanyaan dan diskusi, bukan lagi



dalam segala macam bentuk pernyataan yang terkesan kaku. Disini, pembelajaran harus bersifat dinamis sehingga siswa diharapkan terbiasa dalam memecahkan masalah semenjak di bangku sekolah, hingga akhirnya bisa diimplementasikan dalam membuat keputusan dalam kehidupannya. Dengan *discovery learning*, peluang untuk bertanya dan menjawab suatu hal antar siswa menjadi hal yang sangat rutin dijalankan sebagaimana menggali potensi diri dalam setiap siswa dalam pemecahan masalah.

Selain itu, *discovery learning* merupakan proses yang dijalankan terus menerus untuk siswa berperan aktif sehingga siswa secara tidak langsung diminta mencari arti, konsep, dan hubungan akan ilmu pengetahuan dengan proses yang dicari sendiri oleh peserta didik. Dalam kondisi ini, guru atau pengajar hanya selaku fasilitator di dalam kelas, sehingga guru harus kreatif mungkin dalam memancing siswa pandai berdiskusi dan menyampaikan pendapatnya sendiri di hadapan teman-temannya sendiri dan guru itu sendiri. Proses sederhana ini menjadi proses pembelajaran yang cukup signifikan jika dijalankan dengan serius sehingga siswa nantinya akan sudah terbiasa dalam menggali sendiri dari keingintahuan menjadi pendapat yang dikemukakannya menjadi sebuah jawaban.

Jadi, singkatnya, proses *discovery learning* menjadikan satu konsep di mana guru ikut terlibat dalam proses belajar-mengajar, namun tidak seluruhnya terkait. Di sini siswa yang menjadi patokan utama dalam meraih dan menggali sendiri ilmu pengetahuan dari hasil pencariannya. Metode ceramah tidak lagi dibutuhkan karena hanya akan terkesan monoton dan tidak memiliki efek timbal balik yang positif bagi siswa.

### **3. Konsep Rasa Ingin Tahu**

Pendidikan menjadi satu proses yang dikatakan berhasil berkaitan erat dengan banyak faktor, yakni peserta belajar, peran guru, dan proses pembelajaran. Forbes bahwa ia mengatakan rasa ingin tahu sebagai salah satu sikap dari semua pemimpin yang inovatif, mereka menggunakan kesuksesan Steve Jobs sebagai suatu contoh. Jobs tidak ingin tahu karena dia ingin menjadi sukses, tapi dia menjadi sukses karena dia sangat ingin tahu (Taberner & Siggins, 2015, hal. Melalui rasa ingin tahu, peserta didik tidak perlu didorong sedemikian rupa untuk belajar. Mereka dapat mengalami

pembelajaran dengan sendirinya. Oleh karena itu, menimbulkan rasa ingin tahu peserta didik adalah sesuatu yang penting.

Rasa ingin tahu umumnya mendorong orang menjadi mencari jalan keluarnya, yakni mencari jawaban dari hal yang dipertanyakan dalam benaknya. Rasa ingin tahu menjadi hal yang positif jika tidak menimbulkan dampak negative bagi dirinya sendiri dan orang di sekitarnya. Rasa ingin tahu ini pada dasarnya menantikan jawaban, sehingga butuh dinamakannya mencari jawaban dari hal yang tidak diketahui dari perasaan ingin tahu tersebut.

Rasa ingin tahu ini dikategorikan sebagai sebuah tingkah laku manusia agar terus menstimulus otaknya. Di sini mereka dipaksa untuk mencari tahu jawaban, entah dari dirinya sendiri ataupun dari orang lain. Rasa ingin tahu muncul dari rasa penasaran yang mendalam. Sehingga biasanya dalam hal ini orang mau menanyakan untuk mencari jawabannya kepada orang lain agar rasa ingin tahu hilang menjadi suatu pengetahuan yang akhirnya ia miliki.

Pemahaman ini merupakan konsep dari emosi alamiah seseorang yang tidak dibuat-buat. Rasa ingin tahu murni muncul dalam benak Ketika seseorang ingin mengetahui dan menguasai satu pelajaran menjadikannya pengetahuan yang meluas. Pemahaman ini didasarkan pada gejala alam dan gejala sosial yang terjadi di sekitarnya yang membuat perasaan ingin tahu muncul menjadi hal yang positif dalam perkembangan ilmu pengetahuan. Dari rasa ingin tahu dapat menciptakan temuan baru yang belum ditemukan di masyarakat sehingga baik halnya untuk rasa ingin tahu dikembangkan dalam diri setiap anak, dari kecil bahkan sampai sudah dewasa karena rasa ingin tahu dalam ilmu pengetahuan menjadi hal yang positif dan dibutuhkan untuk perkembangan.

Seperti halnya pelaksanaan kurikulum 2013 juga menekankan pada pengembangan karakter pada siswa. Salah satunya adalah karakter rasa ingin tahu yang didefinisikan sebagai kesediaan untuk mengeksplorasi sesuatu yang belum diketahui, menemui hal-hal baru, dan menerima ketidakpastian. Dalam hal menerima ketidakpastian, akan membuat seseorang mencari jalan keluar untuk mencari metode yang tepat dalam setiap permasalahan yang dihadapi. Permasalahan dihadapi bukan

hanya dengan satu metode saja, melainkan ada berbagai cara untuk manusia bisa menguraikan permasalahan yang sedang terjadi dan mengklasifikasikannya untuk dibenahi dan ditindaklanjuti sesuai dengan jalan keluar yang diyakini dan dipahaminya.

## **H. Metode Penelitian**

### **1. Jenis dan Pendekatan Penelitian**

Pendekatan penelitian dalam penelitian ini adalah memakai pendekatan deskriptif kualitatif. Jenis penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah kepustakaan yakni dengan mengumpulkan data ataupun karya tulis ilmiah dari buku-buku terkait yang memiliki hubungan dengan objek penelitian pada penelitian ini. Telaah Pustaka dilakukan untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang ada untuk mendapatkan hasil yang mendalam dari berbagai sumber yang terkait untuk mencapai penelitian ini dalam menyelesaikan permasalahan penelitian sehingga pada akhirnya menjadi data yang relevan.

### **2. Sumber data**

Sumber data yang diperlukan dalam proses penelitian ini adalah berbagai dokumen, kamus, jurnal, majalah, yang akan dipakai pada pembahasan ilmiah penelitian ini. Sebagai penelitian dengan kepustakaan, maka terdapat 2 sumber data yang digunakan yaitu seperti di bawah ini:

a. Sumber data primer adalah sumber referensi utama yang menjadi acuan dalam riset.

Sumber utama data primer pada riset ini ialah:

- 1) Malau, Jawane. (2006). Model-Model Pembelajaran. VOL 2. Hal 17-34
- 2) Raharja, Steven. Ronny Whibawa, Martinus. Lukas, Samuel. (2017). *Mengukur Rasa Ingin Tahu Siswa*. Jurnal Pembelajaran Sekolah. Hal 154-155
- 3) Kementrian, Tim (2013). *Konsep Model Pembelajaran Discovery Learning*. Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan.

b. Sumber data sekunder, sumber rujukan pendukung serta tambahan untuk sumber data primer. Sumber sekunder yang dipakai pada riset ini merupakan harian ataupun postingan hasil riset terdahulu yang relevan dengan variabel penelitian ialah model discovery learning serta rasa ingin tahu siswa.

### 3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dipakai pada penelitian ini adalah seperti berikut:

1. Editing, yaitu membaca berbagai literature, memeriksa kembali data primer dan sekunder yang didapatkan terutama berdasarkan segi kelengkapan, kejelasan makna serta keselarasan makna diantara yang satu dengan lainnya.
2. Organizing, yakni mengorganisasikan data ada yang sudah didapatkan oleh peneliti kemudian dikaitkan terhadap kerangka yang dibutuhkan.
3. Penemuan hasil penelitian (*finding*), yakni memperoleh kesimpulan berupa hasil jawaban dari rumusan masalah dengan menganalisis hasil dalam menetapkan, mengatur serta menggolongkan data yang menggunakan asas-asas, konsep, serta cara telah ditetapkan sebelumnya.

### 4 Analisis Data

Analisis data yang dicoba pada penelitian ini merupakan analisis isi ialah riset nantinya hendak dicoba dengan pembahasan yang terperinci buat memperoleh satu data yang diperlukan dalam tercapainya penelitian ini, diantaranya yakni seperti di bawah ini:

1. Reduksi data, yaitu dilakukan pemilihan data yang tepat agar tidak terlalu banyak yang dipakai, melainkan inti-intinya dan dilakukan transformasi data untuk focus pada penelitian bukan pada sumber.
2. Display data, yakni memberikan pemahaman lebih lanjut
3. Kesimpulan, yaitu memberi hasil penarikan kesimpulan akhir dari seluruh data yang sudah ada dan telah diteliti.

### G. Sistematika Pembahasan

#### BAB I Pendahuluan

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian
- D. Definisi Variabel
- E. Landasan Teori atau Telaah Pustaka

## F. Metode Penelitian

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian
2. Sumber data (Sumber Primer dan Sekunder)
3. Teknik Pengumpulan Data (Editing, Organizing, Finding)
4. Analisis Data (Deduktif/Induktif/Interpretatif/Historis)

## G. Sistematika Pembahasan

### BAB II Kajian Untuk Masalah 1

A. Sub Bab 1

B. Sub Bab 2

### BAB III Kajian Untuk Masalah 2

A. Sub Bab 1

B. Sub Bab 2

c. Dst

### BAB IV Kajian Untuk Masalah 3

A. Sub Bab 1

B. Sub Bab 2

c. Dst

### BAB V Penutup

A. Kesimpulan

B. Saran-saran

Daftar Pustaka