

**BAB II**  
**KAJIAN TEORI DAN JAWABAN TERHADAP**  
**RUMUSAN MASALAH NO. 1**

Rumusan masalah nomor 1 ini berbunyi “Bagaimana langkah-langkah model *Discovery Learning* untuk menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik?” dan diturunkan kedalam beberapa sub teori seperti berikut:

1. Model *Discovery Learning*
2. Prosedur pemakaian model *Discovery Learning*
3. Sikap Rasa ingin tahu siswa

**A. KAJIAN TEORI**

**1. Model *Discovery Learning***

**a. Definisi Model *Discovery Learning***

*Discovery* ialah sesuatu rangkaian aktivitas pendidikan yang mengaitkan secara optimal segala keahlian siswa guna mencari serta melakukan penyelidikan dengan cara sistematis, kritis serta logis sehingga mereka bisa menciptakan sendiri pengetahuan, perilaku serta keahlian sebagai bentuk terdapatnya pergantian sikap (Hanafiah dan Suhana,2010:77). Menurut Oemar Hamalik (Illahi, 2012:9) bahwa *discovery* merupakan proses yang memfokuskan kepada mental para peserta didik dalam banyaknya masalah yang ia lalui dan mempunyai sebuah konsep yang dapat dilaksanakan. Maka dari itu guru mendapatkan konsep yang dimiliki peserta didik itu dengan benar.

*Discovery learning* adalah sebuah langkah guna mendapatkan hal yang baru pada proses pembelajaran. Proses pembelajaran akan berlangsung dengan lancar apabila guru telah merencanakan pembelajaran dengan baik, lalu peserta didik menemukan sendiri sesuatu yang dianggap penting olehnya (Siregar, 2010:30). *Discovery* menurut Sund (Roestiyah, 2008:20) merupakan proses belajar dapat menggabungkan suatu prinsip dan konsep yang dimiliki peserta didik.

*Discovery learning* adalah merancang materi pembelajaran yang akan dipelajari siswa melalui tujuan siswa harus aktif di dalam proses belajar mengajar (Mulyono:2014:63). Selain itu Djamarah (2013:19), menjelaskan bahwa model *discovery learning* merupakan cara olah pikir siswa guna menemukan jawaban sendiri. Pada pembelajaran berbasis penemuan ini guru tidak menyiapkan materi sampai selesai pembelajaran, tetapi peserta didik menemukan dan mencari jawaban secara mandiri melalui prosedur pembelajarannya.

Menurut Burner (Siregar 2012:30), *discovery learning* ialah sebuah proses guna menemukan suatu hal yang belum peserta didik ketahui sebelumnya dalam pembelajaran di kelas. Sedangkan menurut Willam (Suparno 2007:65), menyatakan bahwa *discovery learning* adalah proses dimana guru melakukan pendekatan dan guru melibatkan langsung peserta didik agar memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah sehingga peserta didik mampu menemukan prinsip dalam teori tersebut.

Menurut Saifuudin (2014, hal. 108) mempunyai pendapat jika *discovery learning* ialah model pembelajaran yang sudah banyak dikenal. *Discovery learning* ialah sebuah model pembelajaran yang menekankan terhadap konsep serta arti melalui prosedur pembelajaran untuk menarik kesimpulan. *Discovery learning* yakni metode yang memicu terhadap peserta didik guna melakukan observasi sehingga siswa dapat menarik kesimpulan. Dalam model tersebut peserta didik diarahkan guna menemukan sendiri dan memahami makna apa yang ia temukan. Ciri pokok dari model ini ialah; 1) Menelusuri serta menyelesaikan permasalahan yang dihadapi, menyatukan serta menggeneralisasi ilmu; 2) berorientasi pembelajaran kepada peserta didik; 3) menyatukan hal yang baru dengan hal yang sudah ada.

Model *discovery learning* guru tidak mengekang minat dari peserta didik untuk mencapai kompeten dan keingintahuan mereka terhadap peserta didik. Guru hendaknya memotivasi peserta didik dalam penyelesaian masalah-masalah mereka secara mandiri, daripada mengandalkan jawaban dari guru. Bersumber dari Bruner (Wicaksono, dkk, 2015: 190) *Discovery learning* berguna untuk: 1) kenaikan kemampuan intelektual siswa; 2) perpindahan reward dari tidak baik menjadi baik; 3) pendidikan merata melalui proses menciptakan; 4) perlengkapan buat melatih memori.

Proses *discovery learning* intinya merupakan gimana guru menolong siswa untuk mengorganisasikan materi pembelajaran yang dipahaminya sebagai wujud akhir maupun hasil yang berbentuk tingkatan kemajuan olah pikir yang cocok berdasarkan atas usia perkembangan siswa (Sugiyono dan Hariyanto dalam Mantik 174). Maka sebab itu, peserta didik diminta untuk menemukan sendiri apa yang belum diketahuinya, menekuni, dan memahami bahan ajar dengan pola pikir mereka sendiri, membiarkan siswa memecahkan masalahnya perorangan. Berdasarkan berbagai penafsiran tersebut, sehingga peneliti menarik inti jika model *discovery learning* ialah model pembelajaran yang pada penerapannya memperbolehkan peserta didik buat berpikir sendiri hingga sanggup menciptakan prinsip sesuai atas tujuan pembelajaran.

Implementasi *discovery learning* dalam proses pembelajaran bisa meningkatkan cara berpikir siswa yang lebih ilmiah, mandiri, kreatif dalam memecahkan persoalan-persoalan yang dihadapi dalam pembelajaran (Sagala, 2003, h. 89). Metode *discovery learning* dalam pembelajaran sosiologi berguna untuk meningkatkan minat eksplorasi lingkungan sosial siswa. Menurut Hurlock (1990, h. 114) minat adalah keinginan seseorang sesuai kehendak mereka dan mereka lebih leluasa dalam memilih.

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. Pada kondisi tersebut, 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 untuk peserta didik.

#### **b. Karakteristik Model Discovery Learning**

Ciri yang sangat jelas menimpa *discovery learning* bagaikan tata cara mengajar yakni kalau setelah tingkat-tingkat nama samaran (pemulaan) mengajar, tutorial guru hendaklah lebih menurun dari pada beberapa metode mengajar yang lain. Pada pembelajaran guru mendorong siswa untuk aktif pada prosesnya, guru wajib mengarahkan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran agar pembelajaran dalam kelas peserta didik bisa memahaminya (Sardiman, 2007:145). Dibawah berikut merupakan ciri-ciri pembelajaran *discovery*, yaitu:

1. mengeksplorasi serta membongkar permasalahan buat menghasilkan, mencampurkan, serta menggeneralisasikan pengetahuan;
2. berfokus pada partisipan didik;
3. aktivitas buat mencampurkan pengetahuan baru serta pengetahuan yang telah terdapat.

#### **c. Kelebihan Model Discovery Learning**

Menurut Sardiman (2007, hal. 278) begitu banyaknya model pembelajaran pasti akan memiliki kelebihan serta kekurangan, dibawah ini merupakan kelebihan mode *discovery learning*:

1. Menunjang siswa buat membetulkan serta tingkatkan keterampilan keterampilan serta proses- proses kognitif.

2. Pengetahuan yang didapatkan lewat tata cara ini sangat individu serta jitu sebab memantapkan penafsiran, ingatan serta transfer.
3. Memunculkan rasa bahagia kepada peserta didik, sebab tumbuhnya rasa menyelidiki serta sukses.
4. Tata cara ini membolehkan peserta didik tumbuh dengan kilat serta cocok terhadap kecepatan mereka sendiri.
5. Menimbulkan peserta didik memusatkan aktivitas belajar mereka sendiri dengan mengaitkan akal nya serta motivasi sendiri.
6. Tata cara ini bisa menunjang peserta didik menguatkan konsep dirinya, sebab mendapatkan keyakinan bekerja sama terhadap yang lain.
7. Berfokus kepada peserta didik serta guru berfungsi bersama aktif menghasilkan sejumlah gagasan. Apalagi guru juga bisa berperan bagaikan peserta didik, serta bagaikan periset di dalam suasana dialog.
8. Menunjang peserta didik melenyapkan skeptisme (keraguan) sebab menuju pada kebenaran yang final serta tertentu ataupun tentu.
9. Peserta didik hendak paham konsep dasar serta ide-ide lebih baik.
10. Menunjang serta meningkatkan ingatan serta transfer pada suasana proses belajar yang baru.

Kelebihan dari model ini bisa membuat peserta didik merasa puas karena ia berhasil menuntaskan pembelajaran dan menemukan hal yang baru, peserta didik akan lebih memahami konsep dan menemukan ide-ide baru, memotivasi siswa agar dapat memanfaatkan pembelajaran dengan mengandalkan sumber belajar yang telah tersedia. Model *discovery learning* ini juga bisa meningkatkan kemampuan kognitif yang dimiliki siswa dengan cara siswa memecahkan sendiri masalah yang dihadapinya.

#### ***d. Kekurangan Model Discovery Learning***

Menurut Sardiman (2007, hal 280) setelah ada kelebihan model *discovery* tentunya akan ada kekurangannya juga, berikut dibawah ini merupakan beberapa kekurangan model *discovery learning*:

1. Model ini memunculkan anggapan kalau terdapat kesiapan bayangan buat belajar untuk siswa yang kurang pandai hendak hadapi kesusahan abstrak ataupun berpikir,

mengatakan ikatan diantara konsep- konsep yang tertulis ataupun lisan, sehingga pada gilirannya akan memunculkan frustrasi.

2. Model ini tidak efektif buat mengajar dengan total siswa yang banyak, sebab memerlukan waktu yang lama buat menolong mereka menciptakan teori ataupun pemecahan permasalahan yang lain.
3. Harapan-harapan yang tercantum pada model ini hendak kacau bila berhadapan terhadap peserta didik serta guru yang sudah terbiasa terhadap cara- cara belajar yang lama.
4. Lebih sesuai buat meningkatkan uraian, sebaliknya meningkatkan aspek konsep, keahlian serta emosi secara totalitas kurang menemukan atensi.

Menurut Muhammaf Azhari (2017: 234) kekurangannya adalah (1) tata cara ini memunculkan anggapan kalau terdapat kesiapan bayangan buat belajar. Untuk siswa yang kurang pandai, hendak hadapi kesusahan berfikir ataupun mengatakan ikatan diantara konsep-konsep, yang tertulis ataupun lisan, sehingga pada gilirannya hendak memunculkan frustrasi, (2) tata cara ini tidak efektif buat mengajar dengan total peserta didik yang banyak, sebab memerlukan waktu yang lama buat menolong mereka menciptakan teori ataupun pemecahan permasalahan yang lain, (3) harapan-harapan yang tercantum pada tata cara ini bisa buyar berhadapan terhadap peserta didik serta guru yang sudah terbiasa terhadap cara-cara belajar yang lama, (4) pengajaran *discovery* lebih sesuai buat meningkatkan uraian, sebaliknya aspek konsep, keahlian serta emosi secara totalitas kurang menemukan atensi, (5) tidak sediakan kesempatan buat berpikir yang hendak ditemui oleh peserta didik sebab sudah diseleksi terlebih dulu oleh guru. (Jurnal Pendidikan Universitas Garut Muhammad Vol. 09; No. 01; 2016; 9-22).

## **2. Prosedur Aplikasi Model *Discovery Learning***

Berdasarkan dari Syah (2004:244) dalam mengimplementasikan metode *Discovery Learning* di kelas, terdapat sejumlah prosedur yang harus dilakukan pada aktivitas pembelajaran yakni seperti di bawah ini:

- 1) Stimulation (Stimulasi/Pemberian Rangsangan)

Pertama-tama dalam tahapan ini siswa diarahkan untuk memikirkan tentang kebingungannya menghadapi materi, lalu guru membiarkan peserta didik menemukan sendiri jawabannya tanpa diberitahu oleh guru.

#### 2) Problem Statement (Pernyataan/ Identifikasi Masalah)

Sesudah melaksanakan stimulasi langkah berikutnya ialah guru memberi banyak kesempatan terhadap siswa guna menjawab pertanyaan sementara yang sejalan dengan materi atau bahan ajar. Jadi peserta didik menemukan terlebih dahulu jawaban sementara.

#### 3) Collection (Pengumpulan Data)

Dalam tahapan ini guru mengumpulkan sebanyak-banyaknya jawaban yang telah siswa temukan pada tahap sebelumnya, yaitu jawaban sementara. Guru mengumpulkan dan memilih jawaban yang sudah siswa cari dan dipilih yang sesuai dengan materi bahan ajar.

#### 4) Processing (Pengolahan Data)

Dalam proses ini guru mengolah data yang sudah terkumpul berdasarkan hasil observasi, wawancara dan bacaan. Semua informasi yang telah guru peroleh akan diolah sebagaimana jawaban yang siswa miliki itu benar.

#### 5) Verification (Pembuktian)

Dalam tahapan ini peserta didik akan menemukan, mencari dan memeriksa secara baik untuk membuktikan bahwa jawaban semmentaranya tersebut sudah benar atau belum sesuai terhadap temuan dan dihubungkan terhadap hasil data prosseing.

#### 6) Generalization (Menarik Kesimpulan/Generalisasi)

Tahap menarik kesimpulan merupakan proses dimana kesimpulan yang telah dijadikan jawaban utama yang berlaku secara umum untuk seluruh permasalahan yang sudah dipelajaripada proses pembelajaran tersbut. Berdasarkan generalisasi peserta didik harus mampu menyimpulkan agar mereka memahami makna pembelajaran yang terjadi pada hari itu dan memahami konsepnya.

Menurut Hosnan (dalam Uum Murfiah, 207:23) Beberapa langkah model pembelajaran penemuan terbimbing ialah seperti di bawah ini:

- a. Membuat rumusan permasalahan yang hendak diberikan terhadap peserta didik dengan posisi data yang diberikan secukupnya.
- b. Dari data tersebut peserta didik mengolah sesuai dengan kemampuannya..
- c. Peserta didik menyusun, mencari dan menjawab soal yang diberikan guru sesuai dengan hasil perkiraan jawaban yang telah dimiliki guru.
- d. Setelah dijawab dan dicari, siswa memikirkan kembali jawaban apakah sesuai atau tidak dengan soal yang telah diberikan oleh guru.
- e. Guru hendaknya menyusun kembali soal, setelah siswa menemukan apa yang ia dapat, guru langsung memberikannya lagi soal tambahan.

Jadi, beberapa langkah pembelajaran melalui model *discovery learning* yakni (1) Guru merancang dan memberi permasalahan yang akan diberikan dan diselesaikan oleh peserta didik, (2) peserta didik mencari terlebih dahulu jawaban sementara yang sesuai dengan data yang diberikan oleh guru, (3) Guru membagi beberapa kelompok, (4) guru membimbing peserta didik agar memperkuat jawaban sementara yang dimiliki peserta didik, (5) guru membimbing siswa untuk menyimpulkan hasil pengamatannya, serta (6) membimbing siswa supaya mengomunikasikan hasil temuannya.

### **3. Sikap Rasa Ingin Tahu**

#### **a. Definisi Sikap Rasa Ingin Tahu Peserta Didik**

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. 23) 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 secara umum 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 sebagai tingkah laku manusia agar terus menstimulus otaknya. Di sini mereka dipaksa untuk mencari tahu jawaban, entah dari dirinya sendiri ataupun dari orang lainnya. Rasa ingin tahu muncul dari rasa penasaran yang mendalam. Sehingga biasanya pada 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.

Berdasarkan Kemdikbud dalam Sahlan dan Teguh (2012:39) rasa ingin tahu ialah suatu sikap dari seseorang untuk meningkatkan rasa penasarannya terhadap sesuatu hal yang belum pernah diketahui. Bersumber dari Samani dan Hariyanto (2012:119) rasa ingin tahu adalah proses pemahaman diri untuk menyelidiki dan mencari makna mengenai peristiwa yang sedang dialami saat ini. Berdasarkan pengertian tersebut dapat dikatakan bahwa segala sesuatu yang ada pada diri siswa itu menyangkut pada sikap dan rasa penasarannya untuk menyelidiki dan mencari tahu informasi baru atau menambah ilmu yang sudah ia miliki.

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. Hal itu sesuai dengan pendapat yang disampaikan Kashdan, et al. yang dikutip oleh Hulme, et al., (2013). Dewey, sebagai halnya dikutip dari Reio, et al., (2006), membedakan rasa ingin tahu (*curiosity*) pada tiga tipe, yakni: (a) *physical curiosity*, (b) *social curiosity*, dan (c) *intellectual curiosity*. Jenis rasa ingin tahu yang digunakan pada penelitian ini adalah *intellectual curiosity* berupa sikap ingin tahu yang muncul sebab didapatkannya informasi yang dilihat ataupun didengar.

Pendapat lain dikemukakan oleh Hopkins dan Craig (2015, hal. 1), bahwa rasa ingin tahu berarti ketika siswa fokus pada pemahaman disitulah rasa ingin tahunya muncul. Rasa ingin tahu pada diri siswa dihubungkan dengan fokus belajar dan motivasi siswa dalam pencarian jawaban. Bersumber dari Suhardi (2014:85) mempunyai pendapat jika rasa ingin tahu merupakan emosi yang dihubungkan terhadap sikap mendalami secara alamiah serupa eksplorasi, investigasi, serta belajar. Rasa ingin tahu ada dalam pengalaman manusia serta hewan, Sebutan tersebut pula bisa dipakai buat menampilkan sikap itu sendiri yang diakibatkan oleh emosi ingin tahu, sebab emosi ini mewakili keinginan buat mengenali sejumlah hal baru, rasa mau ketahui dapat diibaratkan bensin ataupun kendaraan ilmu serta disiplin lainnya pada riset yang dicoba oleh manusia.

Menurut Sumani dan Harianto (dalam Yurintantri, 2013:11) menerangkan jika rasa ingin tahu ialah kemauan buat menyelidiki serta mencari uraian atas rahasia alam ataupun kejadian sosial yang tengah berlangsung. Sebaliknya Raka (dalam Yurintantri, 2013: 11) menerangkan jika rasa ingin tahu merupakan atensi mencari kebaruan, keterbukaan kepada pengalaman baru, menyimpan atensi kepada sejumlah hal ataupun pengalaman baru memandang bermacam perihal ataupun topik bagaikan hal- hal menarik menjelajahi serta menciptakan suatu.

Penafsiran rasa ingin tahu bersumber pada sebagian penafsiran diatas bisa disimpulkan jika rasa ingin tahu ialah keahlian bawaan makhluk hidup, mewakili keinginan buat mengenali sejumlah hal baru melalui tujuan buat mengembngkan keahlian siswa. Meningkatkan rasa ingin tahu hendak membentuk sifat tiap peserta didik jadi individu yang senantiasa haus akan ilmu. Sehingga, tetap menekuni sejumlah hal yang baru buat memperdalam pengetahuannya.

### **b. Karakteristik Sikap Rasa Ingin Tahu**

Mustari (2011: 109) mempunyai pendapat jika anak harus memiliki kebebasan untuk dapat mengembangkan rasa ingin tahunya agar semakin luas. Sebagai guru kita tentu bisa mendorong dan memotivasi anak agar rasa ingin tahunya meningkat. Guru membimbing peserta didik guna mencari jawaban-jawaban atas permasalahan yang sedang dihadapi. Guru harus harus membangkitkan rasa semangat pada diri peserta didik. Biasanya peserta didik dikatakan berprestasi ketika ia sering bertanya di dalam kelas. Sebagai halnya disampaikan Putra (2013:30) jika anak ketika mempunyai rasa ingin tahu yang sangat tinggi ia akan terus mencari hal-hal yang belum ia ketahui.

Rasa ingin tahu ialah perilaku yang menampilkan keingintahuan dengan semakin dalam kepada seluruh suatu serta berupaya buat memperkaya wawasannya dengan terdapatnya rasa ingin tahu pada diri peserta didik hingga peserta didik hendak mempunyai keinginan buat menekuni suatu yang baru, diwujudkan atas perilaku yang kokoh buat mengenali suatu perihal yang belum terungkap tidak hanya itu juga didukung pula atas ketertarikan terhadap sejumlah hal baru serta sejumlah hal yang baru di temui.

Menurut Loewenstein (1994), rasa ingin tahu yang dimiliki setiap anak dapat timbul dengan tiba-tiba, tak terduga namun bisa menjadi semangat yang baru untuk anak mengeksplere pengetahuannya. Perasaan akan kekurangan dan ketertarikan bisa menjadi dasar rasa ingin tahu siswa muncul saat pembelajaran.

### **B. Jawaban Terhadap Masalah**

Berlandaskan atas kajian teori diatas, model *discovery learning* tersebut dilandaskan dari pemikiran bahwa bila keunggulan intelektual yang dipunyai seorang kepada seluruh yang ia ketahui tergantung kepada kelengkapan uraian tiap-tiap, hingga tentang tersebut menampilkan jika perbandingan keunggulan individu seorang terhadap seluruh yang ia ketahui tergantung pada apa yang dia ditemui buat dirinya sendiri.

Model *Discovery Learning* kegiatan stimulasi dalam langkah pembelajarannya akan mendorong siswa lebih meningkatkan rasa ingin tahunya. Kegiatan pembelajarannya harus didasari oleh tujuan yang jelas sehingga penerapannya nanti

peserta didik akan lebih memahami makna pembelajaran. Pada tahap *problem statement* akan lebih meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Aktivitas yang dimiliki siswa yaitu ada aktivitas olah pikir dan tingkah laku. Dengan adanya permasalahan dalam pembelajaran peserta didik akan menemukan sendiri jawaban sementara dan akan diperkuat oleh jawaban guru.

Peserta didik diminta untuk mengumpulkan data berupa jawaban-jawaban yang ia temukan lalu diolah mejadi sebuah jawaban yang sesuai. Dalam data prossesing, guru memberikan peserta didik kesempatan untuk lebih meningkatkan kemampuan kognitifnya dalam menemukan jawaban dan melakukan pembuktian bersama-sama bahwa jawaban tyang telah ditemukan itu sudah benar.

Berdasarkan definisi yang sudah diuraikan di atas sehingga bisa diambil kesimpulan jika *Discovery Learning* adalah prosedur bagaimana langkah-langkah sipeserta didik menemukan jawabannya dengan bimbingan guru didalam kelas.

Model *discovery learning* lebih menekankan siswa untuk berlatih secara mandiri di dalam kelas sebisa mungkin tanpa bantuan orang lain. Model ini jika dipergunakan dalam pembelajaran memang sangat menita waktu, tetapi bisa diminimalisir jika semua bisa diatur dan guru dalam pembelajaran harus sudah menyiapkan segala hal yang sudah dirancang.

Penerapan penguatan kepribadian rasa ingin tahu wajib diiringi dengan model pendidikan yang pas. Sehingga kepribadian tersebut secara bertahap ataupun bertepatan terimplementasi dalam sikap siswa. Buat memandang tumbuhnya rasa ingin tahu, hingga dibutuhkan sebagian penunjuk. Penunjuk tersebut menampilkan sikap peserta didik dalam pendidikan yang merepresentasikan timbulnya kepribadian rasa ingin tahu. Rasa ingin tahu bisa diketahui melalui timbulnya sebagian sikap peserta didik berbentuk ( 1) Memakai sebagian perlengkapan indera buat menyelidiki modul modul, ( 2) Mengajukan persoalan mengenai objek serta kejadian. ( 3) Menunjukkan hasrat kepada hasil percobaan.

### **C. Pembahasan Terhadap Rumusan Masalah**

Pada bagian ini peneliti hendak membahas hasil jawaban peneliti yang didukung oleh riset terdahulu. Hasil penemuan teks ditemui kalau beberapa langkah

model discovery learning yang bisa meningkatkan rasa ingin tahu siswa merupakan: (1) stimulation (pemberian rangsang/ stimulasi) ialah siswa dihadapkan kepada suatu yang memunculkan kebimbangan, setelah itu dilanjutkan buat tidak berikan generalisasi, supaya mencuat kemauan buat melakukan penyelidikan sendiri. Guru bisa mengawali dengan memberikan persoalan, anjuran membaca novel, serta belajar yang lain yang menuju pada persiapan pemecahan permasalahan. (2) problem statement (identifikasi permasalahan/ statment), ialah guru membagikan peluang terhadap peserta didik buat mengenali permasalahan- permasalahan yang relevan terhadap materi pelajaran, setelah itu salah satunya diseleksi serta diformulasikan pada wujud hipotesis, (3) informasi collection (pengumpulan informasi). Dalam sesi ini peserta didik diberikan peluang buat mengumpulkan bermacam data yang relevan, membaca kepustakaan, melakukan pengamatan terhadap objek, wawancara, melaksanakan uji coba sendiri buat menanggapi persoalan ataupun meyakinkan benar ataupun tidaknya hipotesis, (4) Informasi processing (pengolahan informasi), ialah pengolahan informasi ialah aktivitas mencerna informasi serta data yang sudah didapatkan peserta didik lewat wawancara, observasi serta lain-lain. Sesi tersebut berperan bagaikan pembuatan konsep serta generalisasi, sehingga peserata didik hendak memperoleh pengetahuan baru dari alternatif jawaban yang butuh menemukan pembuktian dengan logis, (5) verification (pembuktian). Dalam sesi tersebut peserat didik melakukan pengecekan dengan teliti buat meyakinkan benar ataupun tidaknya hipotesis yang diresmikan tadi melalui penemuan alternatif serta dikaitkan terhadap hasil pengolahan informasi, (6) generalization (mengambil kesimpulan). Sesi tersebut merupakan proses mengambil suatu kesimpulan yang bisa dijadikan prinsip universal serta berlaku buat seluruh peristiwa ataupun permasalahan yang sama, dengan mencermati hasil verifikasi.

Dengan digunakannya panca indera yang dimiliki peserta didik, ia mampu menumbuhkan rasa ingin tahunya melallui tahap pembelajaran *discovery learning*. Siswa juga dapat mempelajari dan memecahkan masalah yang dihadapinya. Keduanya bisa dilakukan dengan relevan dengan adanya proses berpikir. Informasi dari orang lain bisa membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Rasa ingin tahuialah pembangkit perasaan seseorang untuk mencari tahu dengan perasaan bergemuruh. Jika dalam

keadaan sekeliling siswa itu menarik, bisa memicu tumbuhnya rasa ingin tahu pada dirinya. Setiap manusia pada hakikatnya mempunyai rasa ingin tahu yang benar-benar tinggi.

Rata-rata rasa ingin tahu siswa masih terus harus dioptimalkan dan masih harus terus-menerus dikembangkan oleh guru terhadap siswa. Pada proses selanjutnya guru perlu menumbuhkan rasa ingin tahu yang ada dalam diri siswa agar persoalan dapat terjawab. Setelah menggunakan model *discover learning* guru dapat melihat antusias dan aktifnya siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Melalui pembelajaran yang tepat rasa ingin tahu peserta didik akan terus tumbuh dan berkembang.

Peserta didik akan membuka jalan pikirannya dan menemukan hal yang baru dan menantang serta menarik perhatian siswa untuk memperlajarnya lebih dalam. Dikarenakan rasa ingin tahu peserta didik cenderung rendah sehingga mereka melewatkan beberapa hal menarik dalam hidupnya. Rasa bosan akan terabaikan jika rasa ingin tahu yang dimiliki itu tinggi. Bila siswa antusias dan rela dengan apa yang ia kerjakan, maka intensitas rasa ingin tahunya akan terus meningkat. Sehingga, saat pembelajaran dikelas guru menggunakan model *discovery learning* akan membuat siswa mengembangkan dan membangun rasa ingin tahunya..

Hasil analisis yang dilaksanakan oleh peneliti searah terhadap hasil riset yang dilaksanakan Sugiarti, dkk. (2019) bahwa berdasarkan sintaks model pembelajaran *discovery* yang menjadikan siswa antusias dalam pembelajaran dimulai dari fase stimulus, dimana guru memberikan stimulus dan siswa menanggapi. Peserta didik pada awal mulanya kesusahan mengerjakan sintaks model *discovery*, paling utama memaknai sintak awal ialah stimulasi. Namun lewat arahan guru, hingga akhirnya mereka bisa menyelesaikan tiap sintaks secara baik dari pertemuan ke pertemuan berikutnya. Lewat proses belajar-mengajar menggunakan model ini siswa menghadapi proses belajar-mengajar menggunakan pendekatan saintifik. Mereka diminta supaya turut menciptakan, mencerna serta menanggapi sendiri hasil belajar mereka yang dicoba lewat teori serta praktikum. Siswa merasakan pembelajaran yang benar-benar memiliki makna sebab teori terpadu terhadap aplikasi sehingga mereka kilat serta tahan lama pada ingatan hasil belajar mereka, rasa ingin tahu terus menjadi bertambah

dari tiap pertemuan. Tahap kedua, problem statement, siswa diberi tanggung jawab buat menciptakan ataupun mengenali permasalahan. Dikala mengenali permasalahan hendak mencuat rasa mau ketahui pada partisipan didik kepada teori- teori yang dijadikan dasar untuk memastikan suatu permasalahan. Tahap ketiga informasi collection dalam tahap tersebut siswa diberik peluang buat melaksanakan penelusuran buku ajar, melakukan pengamatan terhadap objek, lewat media maupun melaksanakan eksperimen di laboratorium buat mengumpulkan informasi. Rasa ingin tahu siswa timbul sebab motivasi siswa buat menciptakan jawaban. Tahap tersebut melatih siswa buat memakai tata cara ilmiah dalam menuntaskan permasalahan, sehingga tidak gampang yakin pada suatu yang belum tentu kebenarannya. Kenyataan yang telah terdapat bisa terbantahkan serta ditukar dengan kenyataan baru sebab kebenaran pada eksperimen lebih relatif. Eksperimen pula melatih kerjasama diantara siswa. Siswa wajib menyampingkan ego. Tahap keempat informasi processing, dalam tahapan tersebut, siswa melaksanakan dialog kelompok menimpa hasil dari pengumpulan informasi yang sudah didapatkan, maupun dari hasil eksperimen yang dicoba. Melalui dialog kelompok siswa hendak lebih mengingat apa yang didiskusikan dari pada menerima uraian dari guru. Perihal ini interaksi terhadap area bisa membetulkan uraian serta memperkaya wawasan. Tahap kelima, verification, siswa melaksanakan pembuktian, revisi serta membenaran atas hasil yang didapatkan lewat persentasi serta dialog kelas. Aktivitas tersebut menimbulkan perilaku yakin diri, keahlian mengganti pemikiran pada jawaban sebab menjajaki beberapa bukti dari data yang sudah dipelajari. Atas kegiatan tersebut siswa mendapatkan peemahaman sesuatu konsep yang sudah dipelajari. Sesi keenam, berbentuk sesi generalization, siswa mengambil kesimpulan hasil pendidikan. Kedudukan guru cuma menolong memusatkan kesimpulan bagaikan acuan yang jelas hasil belajar mereka, siswa meninggalkan kelas dengan mempunyai serta menguasai kesimpulan modul yang sama. Dengan memakai model *discovery learning* bisa menambahkan rasa ingin ketahui peserta didik dalam kategori cukup.

Hasil penelitian yang dilakukan peneliti sebelumnya diperkuat oleh Ahmad Riyan Fauzi, dkk (2019) hasilnya menjelaskan bahwa stimulasi berarti mengawali

aktivitas pembelajaran dengan mengajukan persoalan, anjuran membaca buku, serta aktivitas pembelajaran yang lain yang menuju kepada persiapan pemecahan permasalahan. Identifikasi permasalahan berarti berikan peluang buat mengenali sebanyak bisa jadi jadwal permasalahan yang relevan terhadap materi pembelajaran, setelah itu salah satunya diseleksi serta diformulasikan pada wujud hipotesis. Pengumpulan informasi mempunyai arti berikan peluang terhadap peserta didik buat mengumpulkan data sebanyak-banyaknya yang relevan buat meyakinkan benar ataupun tidaknya hipotesis. Pengolahan informasi mempunyai arti mencerna informasi serta data yang sudah didapatkan peserta didik lewat wawancara, observasi, serta sebagainya kemudian ditafsirkan. Verifikasi berarti melaksanakan pengecekan secara teliti buat meyakinkan benar ataupun tidaknya hipotesis yang diresmikan tadi, dikaitkan terhadap hasil informasi processing. Generalisasi mempunyai arti mengambil suatu kesimpulan yang bisa dijadikan prinsip universal serta berlaku buat seluruh peristiwa ataupun permasalahan yang sama, dengan mencermati hasil verifikasi. Pada tahapan itu rasa ingin tahu bisa timbul pada langkah stimulasi. Dalam sesi ini peserta didik diminta supaya turut buat berhubungan melalui tanya jawab kepada media yang dipakai. pasti perihal ini hendak memicu peserta didik buat terus bertanya serta bertanya. Semacam disebutkan tadinya, sikap buat terus bertanya merupakan penanda timbulnya kepribadian rasa ingin tahu. Rasa mau ketahui pula bisa muncul pada pengumpulan informasi. Sehingga terlihat jelas *discovery* bisa merangsang tumbuhnya rasa ingin tahu.

Hasil analisis yang dilaksanakan peneliti sesuai hasil riset yang dilaksanakan Endang Widi Winarni (2019) menunjukkan ika lewat sesi: (1) stimulasi bisa membangkitkan rasa ingin tahu, (2) melalui rasa ingin tahun menjadikan peserta didik sanggup mengenali permasalahan, (3) bersumber pada identifikasi permasalahan peserta didik jadi terencana dalam pengumpulan informasi serta bisa peluang seluas-luasnya dalam mengumpulkan data, (4) pengumpulan informasi yang cermat serta objektif bisa menguatkan dalam pengolahan informasi, partisipan didik menanggapi kasus bersumber pada hasil pengolahan informasi, (5) hasil pengolahan informasi dijadikan dasar dalam pembuktian, peserta didik dengan mandiri bisa meyakinkan

hipotesis bersumber pada hasil pengolahan informasi, serta (6) mengambil kesimpulan, peserta didik sanggup mengambil kesimpulan bersumber pada hasil pembuktian. Melalui serangkaian proses itu, partisipan didik: (1) mempunyai peluang belajar temuan dengan cara aktif, (2) menciptakan pola temuan pada konteks konkrit ataupun abstrak; (3) sudah belajar membuat rumusan strategi tanya jawab serta melakukan kerja sama dengan efisien; dan (4) menciptakan sejumlah konsep serta sejumlah prinsip yang dipelajari lewat temuan lebih bermakna.

Hasil riset ini searah terhadap riset dari Fauzi dan Atok (2017) jika rasa ingin tahu bisa timbul dalam langkah stimulasi sebab sesi tersebut peserta didik diminta supaya turut buat berhubungan melalui tanya jawab kepada media yang dipakai sehingga hendak memicu peserta didik supaya terus bertanya serta bertanya. Pemakaian model pembelajaran discovery learning bisa tingkatkan perilaku rasa ingin tahu yang meliputi: mengemukakan lebih dari satu gagasan/ komentar; menunjukkan perilaku bersemangat dalam melaksanakan pengamatan serta pengumpulan informasi; mengajukan persoalan bersumber pada informasi serta kenyataan yang terdapat; serta memastikan jawaban atas permasalahan bersumber pada sebagian gagasan yang timbul.

Hasil temuan diatas diperkuat oleh penelitian oleh Winda Oktavioni (2017) menunjukkan bahwa pemberian rangsangan pertama- tama dalam sesi ini siswa dihadapkan kepada suatu yang memunculkan kebimbangan, setelah itu dilanjutkan buat tidak berikan generalisasi, supaya mencuat kemauan buat melakukan penyelidikan sendiri. Selain itu, guna bisa mengawali aktivitas pembelajaran melalui mengemukakan persoalan, anjuran membaca buku, serta kegiatan pembelajaran yang lain yang menuju kepada persiapan pemecahan permasalahan. Stimulasi dalam tahapan ini berperan buat sediakan keadaan interaksi belajar yang bisa meningkatkan serta menolong siswa untuk mengeksplorasi materi. Identifikasi permasalahan serta membuat rumusan hipotesis: Sehabis dicoba stimulasi, tahapan berikutnya merupakan guru berikan peluang kepada peserta didik buat mengenali sebanyak bisa jadi agenda- agenda permasalahan yang relevan terhadap materi pembelajaran, setelah itu salah satunya diseleksi serta diformulasikan pada wujud hipotesis. Pengumpulan informasi:

Kala eksplorasi terjadi, pembelajaran pula berikan peluang terhadap siswa buat melakukan pengumpulan data sebanyak mungkin yang relevan buat meyakinkan benar ataupun tidaknya hipotesis. Sesi tersebut berperan buat menanggapi persoalan atau membuktikan benar ataupun tidaknya hipotesis, dengan begitu siswa diberikan peluang buat melakukan pengumpulan bermacam data yang relevan, membaca referensi, melakukan pengamatan terhadap objek, wawancara terhadap narasumber, melaksanakan uji coba sendiri serta lain-lain. Pengelolaan informasi: Pengolahan informasi ialah aktivitas mencerna informasi serta data yang sudah didapatkan seluruh siswa lewat wawancara, observasi, serta lainnya, kemudian ditafsirkan. Seluruh data hasil teks, wawancara, observasi serta lainnya, seluruhnya dilakukan pengolahan, dilakukan pengacakan, dilakukan pengklasifikasian, ditabulasi, apalagi apabila butuh dilakukan penghitungan menggunakan metode tertentu dan ditafsirkan pada tingkatan keyakinan tertentu. embuktian: Dalam sesi ini, siswa melaksanakan pemeriksaan dengan cara teliti buat meyakinkan benar ataupun tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi terhadap penemuan alternatif, dikaitkan terhadap hasil informasi. Tidak hanya, itu mempunyai tujuan supaya proses pembelajaran berlangsung dengan baik serta kreatif bila guru membagikan peluang terhadap siswa buat menciptakan sesuatu konsep, teori, ketentuan serta uraian lewat beberapa contoh yang dia temukan pada kehidupannya. Mengambil kesimpulan: Sesi generalisasi/ mengambil kesimpulan merupakan proses mengambil suatu kesimpulan yang bisa dijadikan prinsip universal serta berlaku buat peristiwa ataupun permasalahan yang sama. Bersumber pada hasil verifikasi, hingga diformulasikan prinsip- prinsip yang mendasari generalisasi.

Berdasarkan hasil temuan dan hasil hasil riset terdahulu, bisa diambil kesimpulan jika langkah-langkah model *discovery learning* dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa. Dalam pembelajaran siswa karakternya selalu ingin mencari tahu. Mencari tahu hal-hal yang membuat ia penasaran. Melalui model *discovery learning* yang sejatinya adalah model yang mengutamakan mencari sesuatu sendiri, memikirkan jawaban-jawaban masalah sendiri dalam pembelajaran, guru hanya membimbing jalannya pembelajaran dikelas. Siswa lebih detail lagi mencari tahu segala hal yang membuatnya penasaran, sehingga rasa ingin tahu ia meningkat.