**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Pendidikan nasional, sebagai salah satu sektor pembangunan nasional dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa, mempunyai visi terwujudnya sistem pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan semua warga negara Indonesia berkembang menjadi manusia yang berkualitas sehingga mampu menjawab tantangan zaman yang selalu berubah. Menurut pendapat Sayidiman Suryohadiprojo, kompas, 21 Juli 2003 berpendapat bahwa “Pendidikan adalah investasi utama suatu bangsa. Inti permasalahan pendidikan di Indonesia adalah rendahnya kesadaran pemimpin bangsa terhadap pendidikan dan rendahnya dana yang dialokasikan untuk pendidikan”. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional 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, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.

Pemerintah telah melakukan berbagai penataan dalam sistem standarnisasi pendidikan, seperti yang dituangkan dalam Peraturan Pemerintah (PP) Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan (SNP); dan PP Nomor 32 Tahun 2013 Tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan. Dalam kedua peraturan tersebut dikemukakan bahwa: “Standar Nasional Pendidikan adalah kriteria minimal tentang sistem pendidikan di seluruh wilayah hukum Negara Kesatuan Republik Indonesia”. Standar Nasional Pendidikan bertujuan menjamin mutu pendidikan nasional dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat. Dalam Standar Nasional Pendidikan (NSP) meliputi delapan standar, yang salah satunya adalah Standar Proses. Standar Proses adalah kriteria mengenai pelaksanaan pembelajaran pada satu satuan pendidikan untuk mencapai Standar Kompetensi Lulusan

Dari sekian banyak unsur sumber daya pendidikan, kurikulum merupakan salah satu unsur yang bisa memberikan kontribusi yang signifikan untuk mewujudkan proses berkembangnya kualitas potensi peserta didik. Jadi tidak dapat disangkal lagi bahwa kurikulum, yang dikembangkan dengan berbasis pada kompetensi sangat diperlukan sebagai instrumen untuk mengarahkan peserta didik kedalam hal yang lebih baik. Dalam pasal 1 butir 19 UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, definisi kurikulum dijelaskan sebagai berikut “Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu”.

Pemerintah Indonesia menggunakan istilah kurikulum pada tahun 1968-an. Setelah kemerdekaan Republik Indonesia, kurikulum yang diterapkan sudah mengalami beberapa pergantian yang dikelompokkan berdasarkan tiga kelompok kurikulum, yakni rencana pelajaran, kurikulum berbasis tujuan, dan kurikulum berorientasi kompetensi. Yaitu pada tahun 1947-1968 (Kurikulum Rencana Pelajaran), 1975-1994 (Kurikulum Berorientasi Pencapaian Tujuan), tahun 2004 (Kurikulum Berbasis Kompetensi), Pada tahun 2006 (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan), dan yang terakhir adalah Kurikulum 2013. Komitmen pemerintah untuk memperbaiki sistem kurikulum pendidikan di Indonesia mulai menunjukkan titik terang. Melalui kementrian pendidikan dan kebudayaan (Kemdikbud), pemerintah melakukan perombakan kurikulum ditiga jenjang sekolah sekaligus, mulai dari tingkat dasar, menengah hingga tingkat atas. Uji publik kurikulum ini pun juga sudah dilakukan. Salah satu alasan kemdikbud mengubah kurikulum adalah menyesuaikan pendidikan dasar dan menengah dengan pendidikan Udang-Undang Pendidikan Tinggi (UU PT). Tidak hanya itu, kegagalan sekolah dalam menerapkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) juga dianggap menjadi alasan hadirnya kurikulum baru ini.

Pada kurikulum 2013, siswa tidak lagi menjadi objek dari pendidikan, tetapi justru menjadi subyek dengan ikut mengembangkan tema dan materi yang ada. dan dengan adanya perubahan ini, tentunya berbagai standar dalam komponen pendidikan akan mengalami perubahan. Mulai dari standar isi, standar proses maupun standar kompetensi lulusan. Perubahan lainnya yaitu terdapat pada skala nilai. Ketentuan itu diatur dalam peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan RI Nomor 18A tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum, khususnya pada lampiran IV tentang Pedoman Umum Pembelajaran yang menetapkan KKM pada kurikulum 2013 adalah 2,66 dengan predikat B (Baik).

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 67 Tahun 2013 menegaskan bahwa Kurikulum 2013 untuk sekolah dasar didesain dengan menggunakan pembelajaran tematik integratif.

Sutirjo dan Sri Istuti Mamik (2004: 6) menyatakan bahwa:

Pembelajaran tematik merupakan satu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai, atau sikap pembelajaran, serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema. Dari pernyataan tersebut dapat ditegaskan bahwa pembelajaran tematik dilakukan dengan maksud sebagai upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pendidikan, terutama untuk mengimbangi padatnya materi kurikulum

Penerapan kurikulum 2013 yang menyajikan model pembelajaran tematik integratif, siswa diarahkan untuk memiliki kompetensi sikap, keterampilan, pengetahuan jauh lebih baik, menjadi sosok yang tidak asal menerima atau belajar untuk hafal. Tetapi siswa diharapkan lebih kreatif, inovatif dan lebih produktif

Pembelajaran tematik di sekolah dasar (SD) merupakan suatu hal yang relatif baru, sehingga dalam implementasinya belum sebagaimana yang diharapkan. Masih banyak guru yang merasa sulit dalam melaksanakan pembelajaran tematik ini. Hal ini terjadi antara lain karena guru belum mendapat pelatihan secara intensif tentang pembelajaran tematik ini. Disamping itu juga guru masih sulit meninggalkan kebiasan kegiatan pembelajaran yang penyajiannya berdasarkan mata pelajaran/bidang studi.

Kenyataan dilapangan menunjukkan keberhasilan pendidikan masih kurang. Salah satu faktornya adalah kurang bervariasinya model-model pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru, atau kurang sesuainya pendekatan yang diterapkan guru dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di SD Negeri Asmi Bandung, peneliti melihat kurangnya rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran. Hal ini terlihat dari sikap siswa yang kurang respek terhadap proses pembelajaran, banyaknya siswa yang masih ngobrol ketika guru memulai pembelajaran, rasa mengantuk pada saat proses belajar mengajar, masih banyak siswa yang tidak berani mengajukan pertanyaan maupun menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru, dalam pembelajaran masih mengandalkan instruksi dari guru untuk mempelajari sebuah materi, kurang aktifnya siswa dalam mengikuti pembelajaran, serta siswa yang kurang memiliki sikap kreatif dalam mengemukakan gagasan maupun menciptakan suatu karya. Dengan rendahnya rasa ingin tahu pada siswa tentunya mempengaruhi rendahnya pencapaian hasil proses pembelajaran yang masih di bawah KKM.

Peneliti berasumsi bahwa penyebab kurangnya rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran yang terlihat dari berbagai aspek yaitu karena adanya stigma pada diri siswa bahwa pembelajaran tematik ini merupakan pembelajaran yang terdiri dari berbagai mata pelajaran sehingga terlalu banyak materi pelajaran yang harus mereka fahami, masih belum efektif dan efesiennya pembelajaran tematik, pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan model yang monoton sehingga siswa cepat bosan dan mudah melupakan materi yang diberikan guru, masih menggunakan model pembelajaran yang lama sehingga kurang menumbuh kembangkan kemandirian siswa untuk mencari tahu materi pelajaran, metode ceramah masih sering digunakan guru dalam proses pembelajaran yang dinilai kurang efektif karena hanya melibatkan guru sebagai sumber informasi atau sering disebut dengan pembelajaran berpusat pada guru (*Teacher Centered*), sesuai dengan perkembangan kurikulum siswa juga harus ikut dilibatkan dalam proses pembelajaran (*Student Centered*). Oleh karena itu metode ceramah tersebut kurang menekankan pada keaktifan siswa saat mengikuti pelajaran, kurangnya siswa dalam mengajukan pertanyaan, siswa jarang diajak untuk mengamati suatu fenomena atau permasalahan dalam rangka proses memahami suatu kajian pembelajaran, sehingga itu merupakan salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya rasa ingin tahu siswa pada saat pembelajaran.

Masalah yang dialami guru tersebut bisa saja murid tersebut tidak akan paham, atau karena anak merasa sudah tahu maka ia juga menjadi enggan untuk mengikuti atau sekedar untuk bertanya. Ataupun siswa yang kurang tertarik pada pengetahuan akan cenderung merasa tidak ingin tahu atau paham, dan mereka berfikir pengetahuan itu tidak penting. Karakter rasa ingin tahu ini sangat penting untuk dimiliki siswa karena dengan memiliki karakter rasa ingin tahu siswa akan lebih semangat untuk terus mencari tahu dan mengkaji permasalahan-permasalahan tersebut.

Permasalahan tersebut dapat berdampak pada menurunnya rasa ingin tahu siswa, maka peneliti berusaha merubah metode pembelajaran yang diterapkan guru sebelumnya yang biasanya bersifat monoton, hal ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama pada pembelajaran tematik. Peneliti berusaha untuk melakukan perubahan dengan menggunakan model yang lebih inovatif untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan

Berangkat dari pemasalahan kurangnya rasa ingin tahu siswa kelas IV SD Negeri Asmi Bandung terhadap pembelajaran tematik, maka peneliti mencari alternativ pemecahan masalah yaitu dengan menggunakan pendekatan yang dapat meningkatkan rasa ingi tahu peserta didik. Salah satu model yang dianggap dapat mengatasi masalah tersebut yaitu model pembelajaran *Discovery Learning*.

*Discovery Learning* adalah suatu pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses kegiatan mental melalui tukar pendapat, dengan berdiskusi, membaca sendiri dan mencoba sendiri, agar anak dapat belajar sendiri. (online). http.//ilmuanmuda.wordpres.com

Melalui pembelajaran *Discovery Learning*, siswa dapat terlibat dalam penyelidikan suatu hubungan, mengumpulkan data, dan menggunakannya untuk menemukan hukum atau prinsip yang berlaku pada kejadian tersebut. Pelaksanaannya pembelajaran *Discovery Learning* lebih banyak diterapkan, karena dengan petunjuk guru siswa akan bekerja lebih terarah dalam upaya mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Diharapkan dengan model *Discovery Learning* ini dapat menjadikan pengetahuan dan pembelajaran bermakna serta relevan bagi siswa, memberi kesempatan siswa untuk menemukan dan menerapkan idenya sendiri, gurupun hanya bertindak sebagai pembimbing dan fasilitator yang mengarahkan siswa untuk menemukan konsep, dalil, prosedur. Pembelajaran dengan *Discovery Learning* ini mengacu pada keingintahuan siswa, memotivasi mereka untuk melanjutkan pekerjaan hingga mereka menemukan jawabannya. Siswa juga belajar memecahkan masalah secara mandiri dan keterampilan berfikir kritis karena mereka harus menganalisis dan menangani informasi. Dan dengan itu siswa dapat meningkatkan sikap rasa ingin tahu mereka terhadap pembelajaran tematik yang diberikan guru. Adapun tahap pembelajaran dari model *Discovery Learning* adalah perumusan masalah, hipotesis, pengumpulan fakta dan menguji hipotesis, generalisasi, dan aplikasi kesimpulan dalam situasi baru.

Atas dasar latar belakang tersebut di atas, maka penulis memandang penting dan perlu untuk mengadakan penelitian dengan judul ” PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN RASA INGIN TAHU PADA PEMBELAJARAN TEMATIK”

(Penelitian Tindakan Kelas Pembelajaran Tematik Pada Tema Indahnya Kebersamaan Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Di Kelas IV SD Negeri Asmi Bandung)”

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 memahami materi yang diberikan guru. Hal tersebut dikarenakan **siswa tidak diberikan kesempatan untuk mencari tahu dengan sendirinya atas materi pembelajaran.**
2. Sebagian besar siswa bersifat pasif dan menerima apa saja yang diberikan guru. Hal tersebut dikarenakan **pembelajaran yang diberikan masih bersifat searah.**
3. Pembelajaran yang kurang interaktif. Hal tersebut dikarenakan **tidak digunakannya model pembelajaran****oleh guru, sehingga guru masih mendominasi kegiatan pembelajaran.**
4. **Rumusan Masalah Dan Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disampaikan penulis di atas, maka diperoleh rumusan masalah dan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. **Rumusan Masalah**

Atas dasar latar belakang dan identifikasi masalah sebagaimana telah diutarakan di atas, maka masalah utama dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: “Apakah penerapan model *Discovery Learning* dapat meningkatkan rasa ingin tahu pada peserta didik dalam pembelajaran Tematik?”.

Permasalahan tersebut merupakan permasalahan pokok yang kemudian akan dijadikan kajian utama dalam penelitian tindakan kelas ini.

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 sikap rasa ingin tahu siswa sebelum siswa meng-ikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*?
2. Bagaimana respon siswa selama siswa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*?
3. Bagaimana aktivitas belajar siswa selama siswa meng-ikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*?
4. Bagaimana aktivitas guru selama guru melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*?
5. Bagaimana sikap rasa ingin tahu siswa setelah siswa mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*?
6. **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. Dari beberapa tema dan subtema yang ada pada pembelajaran tematik, dalam penelitian ini hanya mengkaji atau menelaah pembelajaran pada tema 1 Indahnya Kebersamaan dan Sub Tema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku.
2. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning.*
3. Rasa ingin tahu siswa yang menjadi fokus pada penelitian ini. Dan kegiatan yang diamati dapat dilihat pada lembar pengamatan siswa.
4. Obyek dalam penelitian ini hanya akan meneliti pada siswa SD kelas IV di SD Negeri Asmi Kecamatan Regol Kabupaten Bandung.
5. **Tujuan Penelitian**

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dibuat, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. **Tujuan Umum**

Secara umum Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk meningkatkan rasa ingin tahu pada diri siswa di kelas IV SD pada pembelajaran tematik dengan tema Indahnya Kebersamaan melalui penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning*.

1. **Tujuan Khusus**

Berdasarkan permasalahan diatas maka PTK yang dicapai yaitu :

1. Untuk mengetahui apakah dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan rasa ingin tahu pada diri siswa.
2. Untuk mengetahui respon siswa selama mengikuti pembelajaran di kelas dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* di kelas IV SD.
3. Untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*.
4. Untuk mengetahui aktivitas guru selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*.
5. Untuk mengetahui gambaran peningkatan rasa ingin tahu pada diri siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Discovery learning.*
6. **Manfaat Penelitian**

Berdasarkan masalah penelitian dan tujuan penelitian yang telah dikemukakan, maka hasil penelitian ini diharapkan memililki manfaat sebagai berikut:

1. **Manfaat Teoritis**

Secara teoritis manfaat penelitian ini adalah untuk meningkatkan wawasan keilmuan tentang penerapan Model pembelajaran *Discovery Learning* untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran tematik di kelas IV SD Negeri Asmi Bandung. Hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan bagi pengembangan keilmuan oleh guru-guru sekolah dasar dalam proses pembelajaran.

1. **Manfaat Praktis**
2. **Bagi Peneliti**
3. Menambah wawasan serta pengalaman bagaimana cara meningkatkan rasa ingin tahu siswa, mencari data-data referensi serta memunculkan motivasi untuk lebih semangat khususnya dalam kegiatan penelitian.
4. Menambah pengetahuan dan keterampilan lebih dari sebelumnya tentang model pembelajaran *Discovery Learning* dan bagaimana penerapannya dalam kegiatan pembelajaran.
5. **Bagi Siswa**
6. Meningkatkan rasa ingin tahu siswa pada pembelajaran Tematik, dan diharapkan semua itu dapat diperoleh siswa secara penuh dengan diterapkannya model pembelajaran *Discovery Learning*.
7. Untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mengikuti seluruh pembelajaran sebagai dasar untuk penugasan.
8. Meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.
9. **Bagi Guru**
10. Dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran Tematik pada siswa kelas IV sekolah dasar. Serta dapat memperoleh wawasan dan pengalaman dalam melakukan perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran Tematik yang lebih kreatif dan efektif,
11. Meningkatkan professional guru dalam pembelajaran, dan para guru diharapkan dapat menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*.
12. Memperbaiki proses belajar mengajar dan hasil pembelajaran siswa.
13. Menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar.
14. **Bagi Sekolah**
15. Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang sering dialami oleh peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.
16. Sebagai bahan acuan bagi guru lain yang belum melaksanakan penelitian tindakan kelas.
17. Sebagai bahan refleksi guru yang merupakan pilar utama dalam rangka mencerdaskan bangsa.
18. Sebagai sumber inspirasi bagi sekolah dalam upaya perbaikan kualitas pada pembelajaran tematik.
19. Mendorong sekolah agar berupaya menyediakan sarana dan prasarana.
20. **Paradigma Atau Kerangka Pemikiran**

Dalam pembelajaran tematik memiliki beberapa tujuan yang penting. Salah satunya adalah bertujuan untuk lebih bergairah dalam belajar, karena mereka dapat berkomunikasi dalam situasi yang nyata seperti bertanya, bercerita, menulis sekaligus mempelajari mata pelajaran lainnya dalam satu tema. Dengan kata lain bahwa siswa tidak hanya sekedar hafal mengenai konsep yang diajarkan guru, tetapi siswa lebih dapat mencari tahu dengan sendirinya untuk dapat memecahkan suatu permasalahan dalam konsep pembelajaran tersebut.

Menurut pendapat Richard (Djamarah, 2006:20), “*Discovery Learning* adalah suatu cara mengajar yang melibatkan siswa dalam proses kegiatan mental dimana siswa dibimbing untuk berusaha mensintesis, menemukan, menyimpulkan prinsip dasar dari materi yang dipelajari.

Model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang sangat inovatif dalam proses pembelajaran. Melalui model pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan di dalam kelas maupun di luar kelas. Siswa dapat berkembang sesuai dengan potensi yang ada dalam diri siswa, serta dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa. Karena model pembelajaran ini menuntut untuk siswa yang menemukan permasalahan dengan sendirinya.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa untuk menumbuhkan rasa ingin tahu pada siswa terhadap pembelajaran tematik di kelas memerlukan dukungan dari semua komponen yang ada. Oleh karena itu diterapkannya model pembelajaran *Discovery Learning* sebagai salah satu cara dalam meningkatkan rasa ingin tahu pada siswa. Secara sistematis, kerangka pemikiran ini dapat digambarkan pada skema berikut:

Rendahnya Rasa Ingin Tahu pada Pembelajaran

Model pembelajaran yang kurang relevan

Pembelajaran berpusat pada guru (teacher centered)

Guru kurang kreatif

Model Pembelajaran Discovery Learning

Instrumen

Tes

Nontes

Tertulis

Lembar observasi siswa

Angket

Data Nilai

Model Pembelajaran Discovery Learning dapat meningkatkan Rasa ingin tahu siswa

**Bagan 1.1.**

**Kerangka Berfikir Atau Paradigma Penelitian**

1. **Asumsi**

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

1. Siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit jika mendiskusikan masalah-masalah tersebut dengan teman (Slavin, 1995: 227)
2. Dressel berpendapat bahwa Pengalaman pembelajaran yang direncanakan tidak hanya membekali siswa dengan padangan terpadu mengenai pengetahuan umum (melalui pembelajaran model, system, dan struktur kebudayaan), tetapi juga memotivasi dan mengembangkan kekuatan siswa untuk memahami hubungan baru dan menciptakan model, sitem dan struktur baru (Trianto, 2013: 148)
3. Pikiran kreatif dan imajinatif secara otomatis akan semakin menaikkan tensi rasa ingin tahu peserta didik yang lebih tinggi. Terlebih lagi kebebasan berfikir yang memadai akan mendorong dipenuhinya rasa ingin tahu tersebut (Suyadi, 2012: 105)
4. **Hipotesis**

Hipotesis merupakan suatu jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Suharsimi Arikunto, 2006: 71).

Berdasarkan kerangka atau paradigma penelitian dan asumsi sebagaimana telah dikemukakan di atas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah: “Penerapan model *Discovery Learning* dapat meningkatkan rasa ingin tahu pada peserta didik dalam pembelajaran Tematik”.

1. **Definisi Operasional**

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

1. Dalam konteks implementasi kurikulum, dapat dipahami bahwa pembelajaran tematik adalah salah satu model pembelajaran terpadu (*integrated learning*) pada jenjang taman kanak-kanak (TK/RA) atau sekolah dasar (SD/MI) untuk kelas awal (kelas 1, 2 dan 3) yang didasarkan pada tema-tema tertentu yang kontekstual dengan dunia anak (Trianto, 2013: V).
2. *Discovery Learning* adalah suatu proses, suatu jalan/cara dalam mendekati permasalahan bukannya suatu produk atau item pengetahuan tertentu. demikian di dalam pandangan Bruner, belajar dengan penemuan adalah belajar untuk menemukan, dimana seorang siswa dihadapkan dengan suatu masalah atau situasi yang tampaknya ganjil sehingga siswa dapat mencari jalan pemecahan (Markaban, 2006: 9).
3. Rasa Ingin Tahu adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apa yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar. Rasa ingin tahu merupakan perasaan alami atau naluri alami yang dimiliki oleh setiap manusia maupun hewan dimana mereka memiliki perasaan penasaran di dalam dirinya terhadap berbagai hal yang mendorong untuk melakukan pengamatan dan penyelidikan dengan mengamati lingkungan sekitar untuk mencari jawaban yang ada dalam pikiran mereka dan rasa penasaran tersebut. Adapun yang menjadi cirri dari adanya rasa ingin tahu tersebut adalah: aktif, kreatif, perhatian, terbuka, banyak bertanya, tidak cepat dan membosankan.