apa sesungguhnya yang ada (*know what*), bagaimana sesuatu terjadi (*know how*), dan mengapa demikian (*know why*) terhadap segala hal. Seringkali orang merasa tidak puas apabila yang ingin diketahui tidak terjawab.

Berdasarkan uraian di atas sikap rasa ingin tahu merupakan salah satu aspek yang ada dalam diri manusia. Seseorang yang akan melakukan suatu kegiatan kehidupannya tentu harus memiliki sikap rasa ingin tahu untuk menandakan seseorang ingin berkembang dan berhasil dalam hidupnya. Menurut Kusnaedi (2013:41) rasa ingin tahu adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat atau didengar. Kurniawan (2013:14) berpendapat rasa ingin tahu adalah suatu dorongan atau hasrat untuk lebih mengerti suatu hal yang sebelumnya kurang atau tidak kita ketahui. Rasa ingin tahu biasanya berkembang apabila melihat keadaan diri sendiri atau keadaan sekeliling yang menarik. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu adalah sifat yang menunjukkan sebuah hasrat kepenasaran terhadap suatu hal, sehingga mengundang pertanyaan-pertanyaan dalam diri seseorang untuk mendapatkan jawaban atas hal yang ingin diketahuinya. Sikap ini membuat manusia mencari suatu pengetahuan sendiri dengan cara mencari informasi. Adapun ciri-ciri sikap rasa ingin tahu yang dibatasi dalam penelitian ini adalah: (1) selalu menanyakan kembali terkait materi yang belum dipahami, (2) selalu menanggapi pertanyaan dan jawaban yang dikemukakan oleh teman, (3) selalu mencari dan mencatat hal-hal yang belum diketahui/ mencari informasi dari berbagai sumber dan (4) berpartisipasi aktif dalam kelompok.

Jika dikaitkan pada bidang pendidikan, rasa ingin tahu ini harus dimiliki oleh siswa. Khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Menurut Lisda dalam Aris Syamsul Bahri (2014), bahasa adalah alat komunikasi berbagai informasi, pengalaman, perasaan, dan saling meningkatkan kemampuan intelektual. Menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam memperlajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imaginative yang ada dalam dirinya. Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia. Standar kompetensi mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, keterampilan berbahasa dan sikap positif terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia.

Adapun tujuan dari mata pelajaran bahasa Indonesia menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yaitu supaya peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis
2. Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa Negara
3. Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan
4. Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial
5. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa
6. Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

 Pembelajaran bahasa Indonesia sangat berperan dalam proses pendidikan juga perkembangan bahasa. Bahasa sangat penting dan mempunyai hubungan yang luas dan terkait dengan kehidupan manusia dan pemanfaatannya dalam berkomunikasi, untuk itu pelajaran Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang wajib diajarkan di Sekolah Dasar (SD) dengan tujuan agar peserta didik sejak dini memiliki kemampuan dasar berbahasa sebagai bekal menjalani kehidupan sehari-hari. Dikaitkan dengan hal tersebut, maka rasa ingin tahu dalam suatu proses pembelajaran bahasa Indonesia sangat penting, dari rasa ingin tahu ini, siswa akan selalu berusaha bertanya dan mencari informasi baru tentang apa yang akan dipelajari dengan mengajukkan pertanyaan-pertanyaan, dan membandingkan apakah hal-hal baru itu mempunyai persamaan atau perbedaan yang pada akhirnya akan memperoleh cara-cara belajar yang tidak membosankan, banyak cara untuk mencari informasi, dan kreatif dalam pembelajaran sehingga hasil belajar siswa akan meningkat. Menurut Munandar (2002:14), Kreativitas adalah hasil dari interaksi antara individu dan lingkungannya seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan dimana ia berada dengan demikian baik berubah di dalam individu maupun di dalam lingkungan dapat menunjang atau dapat menghambat upaya kreatif.

Menurut Mayesty dalam Aris Syamsul Bahri (2014), menyatakan “bahwa anak-anak secara alamiah pada dasarnya kreatif, ini berarti bahwa apa yang mereka lakukan adalah unik dan berguna bagi diri mereka sendiri bahkan juga berguna bagi orang lain”.

Dari pengertian kreatif yang dijabarkan oleh beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kreatif adalah kemampuan dalam diri seseorang untuk dapat mengembangkan suatu hal menjadi ide-ide yang baru dan berguna bagi dirinya juga bagi oranglain.

Sound (1975) dalam Slameto (2004 : 147-148) menyatakan bahwa individu dengan potensi kreatif dapat dikenal melalui pengamatan ciri-ciri sebagai berikut:

1. Hasrat keingintahuan yang cukup besar
2. Bersifat terbuka terhadap pengalaman baru
3. Panjang akal
4. Keingintahuan untuk menemukan dan meneliti
5. Cenderung lebih menyukai tugas yang berat dan sulit
6. Cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan
7. Memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas
8. Berpikir fleksibel
9. Menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban lebih banyak
10. Kemampuan membuat analisis dan sintesis
11. Memiliki semangat bertanya serta meneliti
12. Memiliki daya abstraksi yang cukup baik
13. Memiliki latar belakang membaca yang cukup luas.

Dilihat dari ciri-ciri individu atau siswa kreatif di atas, dapat diambil batasan ciri-ciri siswa kreatif untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bersifat terbuka terhadap pengalaman baru
2. Panjang akal
3. Memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas
4. Memiliki semangat bertanya serta meneliti

Batasan-batasan di atas, mempengaruhi terhadap konsep pembelajaran bahasa Indonesia pada sub bab menulis surat. Selain itu, bahas Indonesia mempengaruhi kepada kreativitas siswa yang mana bahasa Indonesia sangat penting dalam kehidupan bermasyarakat. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, tanggal 14 Mei 2015 dengan guru kelas V di SDN Cibanteng Kabupaten Bandung, fenomena yang terjadi selama proses pembelajaran di kelas berlangsung diantaranya adalah pertama, siswa kurang memiliki minat atau motivasi terhadap pembelajaran bahasa Indonesia. Kedua, rasa ingin tahu siswa terhadap materi pembelajaran juga kurang. Ketiga, siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga guru cenderung menguasai kelas sedangkan siswa hanya duduk dan diam mendengarkan penjelasan dari guru, meskipun ada beberapa siswa yang aktif, kebanyakan diantara mereka pemalu sehingga guru kesulitan untuk merangsang keaktifan siswa. Keempat kurangnya kreatif dalam proses belajar di kelas pada pembelajaran, sehingga hasil belajarnya juga menjadi kurang maksimal.

Hal-hal tersebut ditandai oleh rendahnya keterampilan bertanya siswa terhadap materi ajar pada saat guru menjelaskan sehingga guru tidak tahu apakah siswa telah mengerti atau tidak dan guru selalu menganggap pembelajarannya berhasil karena tidak ada pertanyaan dari siswa yang membuat guru berpikir siswanya sudah paham, kebanyakan dalam proses pembelajaran siswa hanya diam dan jarang ada yang bertanya ketika guru memberikan kesempatan untuk bertanya. Selain itu, hal tersebut juga ditandai dengan penemuan guru bahwa menulis kerap kali menjadi suatu hal yang kurang diminati dan kurang mendapat respon yang baik dari siswa. Siswa tampak mengalami kesulitan ketika harus menulis. Siswa tidak tahu apa yang harus dilakukan ketika pembelajaran menulis dimulai. Mereka mengalami kesulitan dalam mengungkapkan gagasan dan merangkainya menjadi sebuah kalimat. Rangkaian kalimat yang mereka susun tidak beraturan dan rancu. Siswa kerap menghadapi sindrom kertas kosong (*blank page syndrome*) tidak tahu apa yang akan ditulisnya, mereka takut salah, takut beerbeda dengan apa yang diinstruksikan gurunya. Hal ini lah menjadi sebab siswa kurang kreatif, mereka hanya mampu meniru contoh yang diberikan guru sama persis, dibandingkan mengungkapkan gagasannya sendiri. Kemudian pada saat guru melakukan tes atau evaluasi pada siswa, sebagian siswa tidak dapat menjawab soal evaluasi sehingga hasil evaluasi siswa pun tidak sesuai dengan apa yang diharapkan, dimana masih banyak siswa yang mendapat nilai di bawah KKM.

Pada dasarnya, kegiatan pembelajaran dilakukan supaya siswa mendapatkan hasil dari pembelajaran itu sendiri. Hasil belajar yang diharapkan tentunya hasil yang memuaskan. Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah terjadinya proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru setiap selesai memberikan materi pelajaran pada satu pokok bahasan. Hasil belajar merupakan indikator yang paling mudah untuk menentukan tingkat keberhsilan siswa dalam berbagai mata pelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang diungkapkan oleh Sudjana dalam Juanah (2013:17) yang mengemukakan bahwa “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah mereka menerima pengalaman belajarnya”. Menurut Dimyati dan Mudjiono (2002:250-251) memberikan pengertian hasil belajar, bahwa:

Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan output yang didapat melaui proses pembelajaran di suatu lembaga pendidikan. Hasilnya dapat berupa angka atau yang biasa disebut nilai, atau berupa perubahan tingkah laku yang dialmai oleh siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru wali kelas, kelas V di SDN Cibanteng, siswa yang mencapai KKM hanya 50% dan sisanya belum mencapai KKM. Karena pada saat siswa menjawab soal tes atau evaluasi di akhir pembelajaran, siswa hanya terfokus pada jawaban yang penyelesaiannya tercantum di buku dan dijelaskan oleh guru sesuai keterangan dalam buku paket yang kurang lengkap, yang berupa hapalan saja, tanpa adanya pemahaman siswa sendiri. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ini juga membutuhkan pemahaman kreatif siswa, hal ini hanya terfokus pada penyelesaian soal yang ada di buku, tidak variasi dalam penyelesaiannya. Sehingga bagi siswa yang daya hapalannya rendah akan sulit untuk mendapatkan hasil yan maksimal. Dengan demikian tujuan pembelajaran tidak sesuai dengan apa yang diharapkan.

Rendahnya rasa ingin tahu dan kreatif dari siswa terhadap proses belajar mengajar salah satunya adalah dalam proses pembelajaran, guru tidak menggunakan model pembelajaran yang tepat. Dalam mengajar guru menggunakan model konvensional tanpa menggunakan strategi pembelajaran. Model konvensional yang guru gunakan hanya memberikan soal berupa Pilihan ganda dan essay yang harus dikerjakan siswa. Masalah yang mebuat rendahnya sikap rasa ingin tahu dan rendahnya sikap kreatif siswa itu terdapat pada seorang guru yaitu guru tidak imajinatif dalam menggali pertanyaan-pertanyaan siswa yang bersifat kritis dan kreatif. Padahal arti bertanya bagi guru itu sendiri adalah kegiatan guru untuk mendorong dan menilai tingkat kemampuan berfikir peserta didik. Sedangkan arti bertanya bagi siswa merupakan bagian penting untuk dapat menggali informasi yang belum diketahuinya dan menginformasikan terhadap apa yang sudah diketahuinya. Banyak siswa yang bertanya tidak menarik dalam pertanyaannya. Semua itu disebabkan guru tidak imajinatif dan tidak kreatif dalam mendorong siwa untuk menemukan pertanyaan-pertanyaan yang kritis, kreatif, dan menarik yang bersentuhan langsung dengan kehidupan mereka saat ini. Ketika pertanyaan-pertanyaan yang mereka buat membatu mereka untuk menemukan kaitan antara pelajaran di sekolah dan pengalaman sehari-hari, mereka akan melihat makna dari pelajaran tersebut. Karena letak SDN Cibanteng ini jauh dari kota, maka guru merasa kesulitan dalam menyampaikan pembelajaran bahasa Indonesia pada kompetensi dasar menulis surat, selain siswa masih kesulitan dalam membedakan cara menulis surat resmi dan surat pribadi, selain itu bagaimana cara mengirim surat yang telah ditulis, siswa tidak mengetahuinya secara nyata. Mereka hanya mendengarkan penjeasan dari guru, dan melihat gambar sedanya di buku paket bagiamana bentuk perangko, wesel pos, dan lain-lain. Mereka masih belum mengerti cara yang tepat untuk mengirim surat tersebut. Karena guru merasa kesulitan dalam hal perizinan, waktu dan biaya , maka guru hanya megandalkan materi yang seadanya dalam buku paket yang digunakan.

Berdasarkan uraian di atas, untuk menumbuhkan sikap rasa ingin tahu dan sikap kreatif serta hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar di sekolah perlu digunakan model pembelajaran yang inovatif. Dalam menggunakan model-model pembelajaran tentunya akan memudahkan siswa dalam menangkap setiap materi yang diberikan oleh guru, terutama dalam menumbuhkan keterampilan yang dimiliki siswa, seperti pembelajaran Huitt dalam Aris Syamsul Bahri (2014), mengemukakan rasionalitas pengembangan model pembelajaran “model-model pembelajaran dikembangkan utamanya beranjak dari adanya perbedaan berkaitan dengan berbagai karakteristik siswa, karena siswa memiliki berbagai karakteristik kepribadian, kebiasaan-kebiasaan, modalitas belajar yang bervariasi antara individu satu dengan yang lain, maka model pembelajaran guru juga harus selayaknya tidak terpaku hanya pada model tertentu, akan tetapi harus bervariasi.”

Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat mendorong tumbuhnya rasa senang terhadap pelajaran, menumbuhkan dan meningkatkan motivasi dalam mengerjakan tugas, memberikan kemudahan bagi siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik. Untuk itu, supaya rasa ingin tahu siswa dan kreatifitas siswa meningkat dalam proses pembelajaran, peneliti menggunakan salah satu model pembelajaran yaitu model *Discovery Learning*. Penemuan (*Discovery*) merupakan salah satu model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan pandangan kontruksivisme. Model ini menekankan pentingnya pemahaman struktur atau ide-ide penting terhadap suatu disiplin ilmu, melalui keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Wilcox dalam Hosnan (2014: 281), dalam pembelajaran dengan penemuan siswa didorong untuk belajar sebagian besar melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip, dan guru mendorong siswa untuk memiliki pengalaman dan melakukan percobaan yang memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip untuk diri mereka sendiri. Ciri utama belajar menemukan yaitu: (1) mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan dan menggeneralisasi pengetahuan; (2) berpusat pada siswa; (3) kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada.

Usaha yang dapat dilakukan dari segi pendidikan pada jenjang sekolah dasar (SD) mau tidak mau harus segera melakukan upaya pengembangan inovasi. Maka dari itu dengan adanya Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sitem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa 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. Dengan kurikulum yang dirancang dengan baik akan menghasilkan kegiatan pembelajaran yang lebih bermakna. Berdasarkan pengertian tersebut, ada dua dimensi kurikulum, yang pertama adalah rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran, sedangkan yang kedua adalah cara yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Kurikulum yang digunakan pada tahun ajaran 2015/2016 kedepan adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

Pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar memiliki aspek-aspek yang meliputi: mendengarkan/menyimak,berbicara/berisyarat, membaca dan menulis. Keempat keterampilan ini sangat berkaitan satu sama lain. Karena ada hubungan yang erat, pembelajaran dalam satu jenis keterampilan sering meningkatkan keterampilan yang lain yang dikembangkan dalam Kurikulum Tingkat satuan Pendidikan (KTSP). Berdasarkan pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) penekanan bahasa Indonesia, kompetensi dasar pada aspek menulis yang diharapkan dapat dikuasai peserta didik kelas V, semester 1 yakni : 4.2 Menulis surat undangan (ulang tahun, acara agama, kegiatan sekolah, kenaikan kelas, dll) dengan kalimat efektif. Dari hasil wawancara dengan guru kelas V di SDN Cibanteng, kompetensi dasar tersebut belum berhasil karena beberapa faktor yang telah diuraikan sebelumnya secara rinci di atas. Beberapa diantaranya yaitu seperti penggunaan model belajar yang kurang inovatif, metode dan pendekatan pembelajaran yang kurang bervariatif sehingga mempengaruhi keberhasilan dalam meningkatkan kemampuan siswa baik dalam sikap, pengetahuan, maupun keterampilan.

Dari permasalahan inilah peneliti termotivasi mengambil judul **“PENGGUNAAN MODEL *DISCOVERY LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN SIKAP RASA INGIN TAHU, SIKAP KREATIF DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA”**

(Penelitian Tindakan Kelas Terhadap Siswa Kelas V pada Materi Menulis Surat di SDN Cibanteng Kabupaten Bandung).

1. **Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, masalah yang terjadi dalam pembelajaran diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Minat dan motivasi belajar siswa rendah, dibuktikan ketika proses pembelajaran berlangsung siswa banyak mengobrol dan kurang memperhatikan.
2. Rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran rendah, dibuktikan dengan siswa yang jarang bertanya, ketika proses pembelajaran siswa hanya duduk dan diam.
3. Keaktifan siswa tidak terlihat, dibuktikan dengan siswa yang hanya duduk, diam seperti melamun serta tidak terlibat dalam proses pembelajaran.
4. Kreatifitas siswa tidak nampak, dibuktikan ketika proses pembelajaran dan siswa mendapatkan tugas dari guru, siswa hanya mampu mneyalin apa yang tertera dalam buku paket atau yang ditulis di papan tulis oleh guru.
5. Siswa kurang memahami konsep, karena proses pembelajaran lebih menekankan pelafalan konsep daripada pemahaman konsep, ini dilihat dari siswa yang belum bisa menjawab pertanyaan dengan benar dan masih harus membuka buku ketika ditanya tentang materi yang berkaitan.
6. Kurangnya persiapan guru dalam merancang proses pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang efektif dan media yang sesuai dengan karakteristik siswa.
7. Guru masih menggunakan metode konvensional, dengan metode ceramah yang dominan, dimana aktifitas belajar siswa kurang, sehingga pembelajaran terkesan membosankan.
8. Hasil belajar siswa yang masih dirasa kurang, karena sebagaian masih dibawah KKM.
9. **Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraiakan di atas, maka peneliti membatasi masalah-masalah tersebut, dan masalah yang menjadi perhatian peneliti serta harus dilaksanakan upaya permasalahannya diantaranya:

1. Rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran yang masih rendah.
2. Kreatifitas siswa yang tidak nampak.
3. Guru yang masih menggunakan metode konvensional.
4. Hasil belajar siswa yang masih dirasa kurang.
5. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah dikemukakan, secara umum permasalahan penelitian ini adalah sebagai berikut: “Dapatkah penggunaan model *Dicovery Learning* meningkatkan sikap rasa ingin tahu, sikap kreatif dan hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia terhadap siswa kelas V Semester 1 SDN Cibanteng Kabupaten Bandung?”.

Rumusan masalah umum tersebut dapat dijabarkan secara khusus, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimanakah perencanaan pembelajaran melalui model *Discovery Learning* agar sikap rasa ingin tahu, sikap kreatif dan hasil belajar siswa meningkat ?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran melalui model *Discovery Learning* agar sikap rasa ingin tahu, sikap kreatif dan hasil belajar siswa meningkat?
3. Apakah sikap rasa ingin tahu siswa meningkat secara maksimal setelah menggunakan model *Discovery Learning*?
4. Apakah sikap kreatif siswa meningkat secara maksimal setelah menggunakan model *Discovery Learning*?
5. Bagaimanakah hasil belajar siswa setelah menggunakan model *Discovery Learning*?
6. Bagaimanakah respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran dengan penggunaan model *discovery learning* ?
7. **Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini terdiri dari tujuan umum dan tujuan khusus, sebagai berikut:

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan sikap rasa ingin tahu, sikap kreatif dan hasil belajar siswa melalui model *Discovery Learning* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V Semester 1 SDN Cibanteng Kabupaten Bandung.

1. Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus dalam penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan bagaimana perencanaan pembelajaran melalui model *discovery learning* dapat menumbuhkan sikap rasa ingin tahu, sikap kreatif serta hasil belajar siswa.
2. Mendeskripsikan bagaimana pelaksanaan pembelajaran melalui model *discovery learning* dapat menumbuhkan sikap rasa ingin tahu, sikap kreatif serta hasil belajar siswa.
3. Mendeskripsikan apakah sikap rasa ingin tahu meningkat secara maksimal setelah menggunakan model *discovery learning*.
4. Mendeskripsikan apakah sikap kreatif meningkat secara maksimal setelah menggunakan modeld *discovery learning.*
5. Mendeskripsikan hasil belajar yang diperoleh siswa setelah menggunakan model *discovery learning*.
6. Mendeskripsikan hasil respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning.*
7. **Manfaat Penelitian**

Jika hasil penelitian sesuai dengan yang diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat dari penelitian ini adalah mendapatkan teori baru tentang meningkatkan sikap rasa ingin tahu, sikap kreatif dan hasil belajar siswa melalui model *discovery learning* pada pembelajaran bahasa Indonesia. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan guru dan peneliti tentang rasa ingin tahu dan sikap kreatif. Serta diharapkan juga, hasil penelitian dapat dimanfaatkan sebagai kajian teoritis pada penelitian yang relevan selanjutnya.

1. Manfaat Praktis
2. Manfaat bagi siswa
3. Siswa akan memperoleh pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan komunikatif sehingga dapat mendorong siswa untuk lebih giat dan menyenangi pembelajaran bahasa Indonesia.
4. Model *discovery learning* dapat digunakan untuk meningkatkan sikap rasa ingin tahu, sikap kreatif dan hasil belajar siswa sehingga siswa mempunyai kompetensi intelektual dan keterampilan.
5. Manfaat bagi guru
6. Memberikan informasi empiris dan masukan yang berharga bagi guru sekolah dasar sebagai upaya untuk mengembangkan dan menumbuhkan sikap rasa ingin tahu dan sikap kreatif serta hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia selanjutnya.
7. Dapat dijadikan kajian untuk memilih model yang tepat, efektif dan efisien guna menumbuhkan sikap rasa ingin tahu dan sikap kreatif serta hasil belajar siswa.
8. Guru memperoleh pengalaman dalam melaksanakan pembelajaran bahasa Indonesia melalui model *discovery learning.*
9. Dapat memotivasi guru untuk menggunakan strategi, model, dan media pembelajaran yang bervariasi.
10. Sebagai masukan untuk lebih meningkatkan mutu dalam mengajar.
11. Manfaat bagi sekolah

Manfaat hasil penelitian ini bagi sekolah adalah untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan menumbuhkan sikap rasa ingin tahu dan sikap kreatif serta hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia maupun mata pelajaran lainnya.

1. Manfaat bagi peneliti
2. Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan peneliti untuk menjadi seorang guru yang profesional.
3. Meningkatkan semangat professional dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan model *discovery learning*.