Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kurikulum merupakan serangkaian program yang berisi rencana-rencana pelajaran yang telah-disusun sedemikian rupa yang dapat dipakai secara langsung oleh guru dalam mengajar. Dengan penerapan kurikulum yang tepat, maka diharapkan sasaran dan tujuan pendidikan dapat tercapai dengan baik.

1. **Pengertian Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)**

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) adalah sebuah kurikulum operasional pendidikan yang disusun dan dilaksanakan di masing-masing satuan pendidikan. KTSP secara yuridis diamanatkan oleh Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (BSNP 2006: 3).

Menurut Mulyasa (2006: 12), KTSP adalah kurikulum operasional yang disusun, dikembangkan, dan dilaksanakan oleh setiap satuan pendidikan yang sudah siap dan mampu mengembangkannya dengan memperhatikan Undang-Undang Nomor 20 Pasal 36 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Penyusunan KTSP oleh sekolah dimulai tahun ajaran 2006/2007 dengan mengacu pada Standar Isi (SI) dan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) untuk Pendidikan Dasar dan Menengah sebagaimana yang diterbitkan melalui Peraturan Menteri Pendidikan Nasional masing-masing Nomor 22 Tahun 2006 dan Nomor 23 Tahun 2006, serta Panduan Pengembangan KTSP yang dikeluarkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP 2006: 3). Penyusunan KTSP sangat diperlukan untuk mengakomodasi semua potensi yang ada di daerah untuk meningkatkan kualitas satuan pendidikan dalam 10 bidang akademis maupun non akademis, memelihara budaya setempat, mengikuti perkembangan IPTEK yang dilandasi iman dan takwa (Hasan, 2006: 1).

Pada panduan penyusunan Penyusunan KTSP selain melibatkan kepala sekolah, guru, karyawan, dan juga melibatkan komite sekolah serta bila perlu melibatkan para ahli dari perguruan tinggi. Dengan keterlibatan komite sekolah dalam penyusunan KTSP, maka KTSP yang disusun akan sesuai dengan apresiasi masyarakat, situasi, dan kondisi lingkungan, serta kebutuhan masyarakat (BSNP 2006: 5).

1. **Tujuan, Landasan, Pengembangan dan Karakteristik KTSP**

Menurut Mulyasa (2006: 22), tujuan diterapkannya KTSP antara lain untuk:

1. Meningkatkan mutu pendidikan melalui kemandirian dan inisiatif sekolah dalam mengembangkan kurikulum, mengelola, dan memberdayakan sumberdaya yang tersedia.
2. Meningkatkan kepedulian warga sekolah dan masyarakat dalam mengembangkan kurikulum melalui pengambilan keputusan bersama.
3. Meningkatkan kompetisi yang sehat antar satuan pendidikan tentang kualitas pendidikan yang akan dicapai.

Landasan Pengembangan KTSP dijelaskan oleh Mulyasa (2006: 24), sebagai berikut:

1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan .
3. Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi.
4. Permendiknas Nomor 23 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan.
5. Permendiknas Nomor 24 Tahun 2006 tentang pelaksanaan Permendiknas Nomor 22 dan 23.

Menurut Mulyasa (2006: 24), karakteristik KTSP bisa diketahui antara lain dari bagaimana sekolah dan satuan pendidikan dapat mengoptimalkan kinerja, proses pembelajaran, pengelolaan sumber belajar, profesionalisme tenaga kependidikan, serta sistem penilaian.

Berdasarkan uraian diatas, dapat dikemukakan beberapa karakteristik KTSP sebagai berikut: pemberian otonomi luas kepada sekolah dan satuan pendidikan, partisipasi masyarakat dan orang tua yang tinggi, kepemimpinan yang demokratis, dan profesional, serta tim kerja yang kompak dan transparan.

1. **Pengembangan KTSP**

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip seperti, (1) Berpusat pada potensi, perkembangan, kebutuhan, dan kepentingan peserta didik, dan lingkungannya, (2) Beragam dan terpadu, (3) Tanggap terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, (4) Relevan dengan kebutuhan kehidupan, (5) Menyeluruh dan berkesinambungan, (6) Belajar sepanjang hayat, (7) Seimbang antara kepentingan nasional dan kepentingan daerah (BSNP, 2006).

1. **Komponen KTSP**
2. Tujuan Pendidikan Tingkat Satuan Pendidikan

Tujuan pendidikan tingkat satuan pendidikan dasar dan menengah-

dirumuskan kepada tujuan umum pendidikan berikut:

1. Tujuan pendidikan dasar adalah meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.
2. Tujuan pendidikan menengah adalah meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.
3. Tujuan pendidikan menengah kejuruan adalah meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan kejuruannya (BSNP, 2006).
4. Struktur dan Muatan Kurikulum KTSP

Struktur dan muatan kurikulum KTSP pada jenjang Pendidikan dasar dan menengah yang tertuang dalam Standar Isi meliputi 5 kelompok mata pelajaran, antara lain:

a. Kelompok mata pelajaran agama dan akhlak mulia.

b. Kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian.

c. Kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi.

d. Kelompok mata pelajaran estetika.

e. Kelompok mata pelajaran jasmani, olahraga, dan kesehatan.

Kelompok mata pelajaran tersebut dilaksanakan melalui muatan dan/ atau kegiatan pembelajaran sebagaimana diuraikan dalam PP 19/ 2005 pasal 7. Muatan KTSP meliputi sejumlah mata pelajaran yang keluasan dan kedalamannya merupakan beban belajar bagi peserta didik pada satuan pendidikan. Disamping itu materi muatan lokal dan kegiatan pengembangan diri termasuk ke dalam isi kurikulum.

1. Kalender Pendidikan

Satuan pendidikan dasar dan menengah dapat menyusun kalender pendidikan sesuai dengan kebutuhan daerah, karakteristik sekolah, kebutuhan peserta didik, dan masyarakat dengan memperhatikan kalender pendidikan sesuai yang dimuat dalam Standar Isi. Dalam hal pengembangan Silabus dapat dilakukan oleh para guru secara mandiri atau berkelompok dalam satu sekolah atau beberapa sekolah, kelompok Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) dan Dinas Pendidikan.

1. **Psikologi Konstruktivisme**

Menurut Daryanto (2013:183) konstruktivisme adalah teori belajar yang menyatakan bahwa orang menyusun atau membangun pemahaman mereka dari pengalaman-pengalaman baru berdasarkan pengetahuan awal dan kepercayaan mereka. Menurut Sadulloh (2011:178), konstruktivisme memfokuskan pada proses-proses pembelajaran bukannya pada perilaku belajar.

Menurut Daryanto (2013:184) tugas guru dalam pembelajaran konstruktivisme adalah memfasilitasi proses pembelajaran dengan :

1. Menjadikan pengetahuan bermakna dan relevan bagi siswa.
2. Memberi kesempatan siswa menemukan dan menerapkan idenya sendiri.
3. Menyadarkan siswa agar menerapkan strategi mereka sendiri dalam belajar.

Menurut Daryanto (2013: 183) kegiatan yang harus dilakukan oleh seorang guru dalam teori konstruktivisme yaitu:

Seorang guru perlu mempelajari budaya, pengalaman hidup, dan pengetahuan kemudian menyusun pengalaman belajar yang memberi siswa kesempatan baru untuk memperdalam pengetahuan tersebut. Pembelajaran hendaknya dikemas menjadi proses “mengkonstruksi” bukan “menerima" pengetahuan. Dalam proses pembelajaran, siswa membangun sendiri pengetahuan mereka melalui keterlibatan aktif dalam proses belajar mengajar. Siswa menjadi pusat kegiatan, bukan guru.

Pendekatan konstruktivis sosial juga mempertimbangkan konteks sosial yang didalam pembelajarannya muncul dan menekankan pentingnya interaksi sosial dan negosiasi dalam pembelajaran. Berkenaan dengan praktek kelas. pendekatan-pendekatan konstruktivis mendukung kurikulum dan pengajaran *student-centered* bukannya *teacher-centered*.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa para guru teori konstruktivisme mengetahui bahwa pembelajaran adalah suatu proses pembentukan makna yang aktif, dimana para siswa bukanlah penerima pasif informasi. Pada kenyataannya para siswa secara terus menerus terlibat dalam upaya memahami pemahaman siswa dan menyadari bahwa pembelajaran siswa dipengaruhi oleh pengetahuan awal, pengetahuan, sikap dan interaksi sosial.

1. **Karakteristik Siswa Usia SD**

Masa usia SD sebagai masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia 6 tahun sampai 11 atau 12 tahun. Pada masa ini, siswa usia SD memiliki karakteristik utama yaitu menampilkan perbedaan-perbedaan individual dan personal dalam banyak segi dan bidang diantaranya perbedaan dalam intelegensi, kemampuan kognitif dan bahasa, serta perkembangan kepribadian dan perkembangan fisik.

Masa kanak-kanak akhir sering disebut sebagai masa usia sekolah atau masa SD. Rita Eka Izzaty, dkk. (2008: 116), menyebutkan masa kanak-kanak akhir dibagi menjadi dua fase, yaitu:

1. Masa kelas rendah Sekolah Dasar yang berlangsung antara usia 6/7tahun-9/10 tahun, biasanya siswa duduk di kelas 1, 2, dan 3 Sekolah Dasar.
2. Masa kelas tinggi Sekolah Dasar yang berlangsung antara usia 9/10 tahun-12/13 tahun, biasanya siswa duduk di kelas 4, 5, dan 6 Sekolah Dasar.

Rita Eka Izzaty, dkk. (2008: 116), menyebutkan ciri-ciri khas siswa masa kelas rendah Sekolah Dasar adalah:

1. Ada hubungan yang kuat antara keadaan jasmani dan prestasi sekolah.
2. Suka memuji diri sendiri.
3. Kalau tidak dapat menyelesaikan suatu tugas atau pekerjaan, tugas atau pekerjaan itu dianggapnya tidak penting.
4. Suka membandingkan dirinya dengan siswa lain, jika hal itu menguntungkan dirinya.
5. Suka meremehkan orang lain.

Rita Eka Izzaty, dkk. (2008: 116), juga menyebutkan ciri-ciri khas siswa masa kelas tinggi Sekolah Dasar adalah:

1. Perhatiannya tertuju kepada kehidupan praktis sehari-hari.
2. Ingin tahu, ingin belajar, dan realistis.
3. Timbul minat kepada pelajaran-pelajaran khusus.

Piaget mengemukakan bahwa siswa SD berada pada tahap operasional konkret (7 hingga 11 tahun), dimana konsep yang ada pada awal usia ini adalah konsep yang samar-samar dan sekarang lebih konkret. Siswa usia SD menggunakan operasi mental untuk memecahkan masalah-masalah aktual, siswa mampu menggunakan kemampuan mentalnya untuk memecahkan masalah yang bersifat konkret (Rita Eka Izzaty, dkk., 2008: 105-106). John W. Santrock (2007: 271) juga mengemukakan bahwa selama tahapan operasional konkret siswa dapat menunjukkan operasi-operasi konkret, berpikir logis, mengklasifikasikan benda, dan berpikir tentang relasi antara kelas-kelas benda. Kemampuan berfikir pada tahap ini ditandai dengan aktivitas mental seperti mengingat, memahami, dan memecahkan masalah. Pengalaman hidup siswa memberikan andil dalam mempertajam konsep. Pada tahapan ini siswa usia SD mampu berfikir, belajar, mengingat, dan berkomunikasi karena proses kognitifnya tidak lagi egosentris dan lebih logis (Rita Eka Izzaty, dkk., 2008: 107).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, karakteristik perkembangan siswa kelas IV SD berada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, siswa berpikir atas dasar pengalaman yang konkret atau nyata yang pernah dilihat dan dialami. Siswa belum bisa berpikir secara abstrak. Karakteristik yang muncul pada tahap ini dapat dijadikan landasan dalam menyiapkan dan melaksanakan pembelajaran bagi siswa SD.

Pelaksanaan pembelajaran di kelas perlu didesain menggunakan model pembelajaran yang sesuai dan tepat dengan memperhatikan karakteristik perkembangan siswa kelas IV SD pada tahap operasional konkret. Hal tersebut memungkinkan siswa untuk dapat melihat, berbuat sesuatu, melibatkan diri dalam pembelajaran, serta mengalami langsung pada hal-hal yang dipelajari.

1. **Karakteristik Guru**

Djamarah (2000) merumuskan 13 peran guru dalam pembelajaran adalah sebagai korektor, inspirator, informator, organisator, motivator, inisiator, fasilitator, pembimbing, demonstrator, pengelola kelas, mediator, supervisor, dan evaluator.

Mengingat variasi dan kompleksitas peran-peran tersebut, guru dituntut terus melakukan penyesuaian diri serta gaya mengajar sehingga tidak terjebak dalam pembelajaran yang statis dan tradisional. Pembelajaran yang statis dan tradisional oleh Freire (2006) disebut sebagai pembelajaran "gaya bank" (*banking concept of education*). Dalam sistem ini, siswa diperlakukan ibarat suatu wadah kosong yang kemudian diisi ilmu pengetahuan oleh guru. Secara sederhana Freire menyusun perumpamaan pembelajaran "gaya bank" sebagai berikut: guru mengajar - murid belajar; guru tahu segalanya - murid tidak tahu apa-apa; guru berpikir - murid dipikirkan; guru bicara - murid mendengarkan; guru mengatur - murid diatur; guru memilih dan memaksakan pilihannya - murid menuruti; guru bertindak - murid membayangkan bagaimana bertindak sesuai dengan tindakan guru; guru memilih apa yang akan diajarkan - murid menyesuaikan diri. Dalam pendidikan "gaya bank" ini, Freire mengatakan bahwa murid menjadi obyek penindasan pendidikan, di mana guru tidak memerdekakan murid untuk belajar apa yang mereka inginkan.

Dalam konteks pendidikan di Indonesia, pendidikan "gaya bank" yang dikemukakan Freire menjelma dalam bentuk tujuh kesalahan yang sering dilakukan oleh para guru (Sunarto, 2008), yaitu mengambil jalan pintas dalam mengajar, menunggu siswa berperilaku negatif baru ditegur, menggunakan *destructive discipline* saat membina siswa, mengabaikan keunikan siswa saat mengajar sehingga siswa kurang mampu dan siswa mampu diperlakukan sama saja dalam KBM, malas belajar dan menolak untuk meningkatkan ketrampilan karena merasa paling pandai dan tahu, diskriminatif, dan memaksa hak para siswa.

Keadaan seperti di atas tentu tidak bisa dibiarkan begitu saja. Meski kita menyadari bahwa kesalahan-kesalahan di atas belum tentu terjadi karena setiap guru memiliki karakter yang berbeda-beda, namun ada baiknya untuk memahami lebih lanjut mengenai karakteristik guru yang baik dan efektif dalam pembelajaran. Berikut penjelasannya:

1. **Komponen-komponen Guru yang Baik**

Secara singkat guru yang baik adalah seorang individu yang peduli dengan siswa, mendedikasikan waktu dan energinya untuk mengelola kelas, serta menguasai materi pelajaran di kelas. Berikut ini adalah sebuah bagan komponen-komponen yang membentuk seorang guru yang baik yang dibuat oleh Slavin (2009).

*Decision Making*

*Knowledge of subject Critical thinking*

*and teaching resources and problem solving skills*

*Reflection*

*Good Teaching*

*self-knowledge and self-regulation*

*Knowledge of student Teaching and*

*and their learning Communication skills*

*Application of education research*

**Bagan 2.1**

**Komponen Guru yang Baik**

Bagan di atas menggambarkan empat komponen utama dari seorang guru yang baik yaitu pengetahuan tentang mata pelajaran yang diajarkan, kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah, pengetahuan akan siswa dan cara pembelajarannya, serta ketrampilan mengajar dan komunikasi. Keempat komponen di atas disatukan oleh empat komponen lainnya yaitu kemampuan memecahkan masalah, kemampuan untuk memahami dan mengaturan diri sendiri, kemampuan untuk melakukan refleksi, serta kemampuan untuk menerapkan hasil-hasil penelitian tentang pendidikan.

Jika kita perhatikan, komponen yang membentuk figur seorang guru yang baik tidak hanya ditentukan oleh banyaknya pengetahuan yang dimiliki berkaitan dengan materi yang diajarkan di kelas. Dibutuhkan atribut-atribut lain yang akan mendukung tercapainya proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

1. **Karakteristik Guru yang Efektif**

Suyanto dan Hisyam (2000) mengemukakan tentang beberapa kemampuan guru yang mencerminkan guru yang efektif, yaitu:

1. Kemampuan yang terkait dengan iklim kelas, terdiri dari:
2. memiliki kemampuan interpersonal, khususnya kemampuan untuk menunjukkan empati, penghargaan kepada siswa, dan ketulusan; memiliki hubungan baik dengan siswa;
3. secara tulus menerima dan memperhatikan siswa;
4. menunjukkan minat dan antusiasme yang tinggi dalam mengajar;
5. mampu menciptakan atmosfer untuk bekerja sama dan kohesivitas dalam kelompok;
6. melibatkan siswa dalam mengorganisasikan dan merencanakan kegiatan pembelajaran;
7. mampu mendengarkan siswa dan menghargai hak siswa untuk berbicara dalam setiap diskusi; dan
8. meminimalkan friksi-friksi di kelas jika ada.
9. Kemampuan yang terkait dengan strategi manajemen, terdiri dari:
10. memiliki kemampuan secara rutin untuk mengahadapi siswa yang tidak memperhatikan, suka menyela, mengalihkan pembicaraan, dan mampu memberikan transisi dalam mengajar; serta
11. mampu bertanya atau memberikan tugas yang memerlukan tingkatan berfikir yang berbeda.
12. Kemampuan yang terkait dengan pemberian umpan balik dan penguatan (*reinforcement*), terdiri dari:
13. mampu memberikan umpan balik yang positif terhadap respon siswa;
14. mampu memberikan respon yang membantu kepada siswa yang lamban belajar;
15. mampu memberikan tindak lanjut terhadap jawaban yang kurang memuaskan; dan
16. mampu memberikan bantuan kepada siswa yang diperlukan.
17. Kemampuan yang terkait dengan peningkatan diri, terdiri dari:
18. mampu menerapkan kurikulum dan metode mengajar secara inovatif;
19. mampu memperluas dan menambah pengetahuan metode-metode pengajaran; dan
20. mampu memanfaatkan perencanaan kelompok guru untuk menciptakan metode pengajaran.
21. **Hakikat Belajar dan Pembelajaran**
22. **Hakikat Belajar**

Henry E. Garret dalam Syaiful Sagala ( 2011:13 ) berpendapat bahwa belajar merupakan proses yang terjadi dalam jangka waktu yang lama melalui latihan yang membawa perubahan dalam diri sendiri. Sedangkan Gage (1984) dalam Syaiful Sagala ( 2011:13 ) mengatakan, belajar adalah sebagai suatu proses dimana seorang individu berubah prilakunya sebagai akibat dari pengalaman.

Untuk menangkap isi dan pesan belajar, maka dalam belajar tersebut individu menggunakan kemampuan pada ranah-ranah: (1) kognitif yaitu kemampuan yang berkenaan dengan pengetahuan, penalaran atau pikiran terdiri dari kategori pengetahuan, pemahaman, penerapan, analysis, sintesis dan evaluasi; (2) afektif yaitu kemampuan yang mengutamakan perasaan, emosi, dan reaksi-reaksi yang berbeda dengan penalaran yang terdiri dari kategori penerimaan, partisipasi, penilaian/penentuan sikap, organisasi, dan pembentukan pola hidup; dan (3) psikomotorik yaitu kemampuan yang mengutamakan keterampilan jasmani terdiri dari persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuian pola gerakan, dan kreatifitas. Orang dapat mengamati tingkah laku orang telah belajar setelah membandingkan sebelum belajar.

Akibat belajar dari ketiga ranah ini akan makin bertambah baik. Arthur T. Jersild menyatakan bahwa belajar *“modification of behavior through experience and training* yaitu perubahan atau membawa akibat perubahan tingkah laku dalam pendidikan karena pengalaman dan latihan atau karena mengalami latihan”.

Belajar juga memiliki pandangan salah satunya pandangan dari kontruktivisme menurut Von Glaserfeld (Suparno, 2010: 18) mengatakan gagasan konstruktivisme mengenai pengetahuan sebagai berikut:

Pengetahuan bukanlah suatu tiruan kenyataan. Pengetahuan selalu merupakan akibat dari suatu konsturksi kognitif kenyataan melalui interaksi seseorang dengan lingkungan. Seseorang membentuk skema, kategori, konsep, dan struktur pengetahuan yang diperlukan untuk pengetahuan. Proses pembentukan ini berjalan terus menerus dengan setiap kali mengadakan reorganisasi karena adanya suatu pemahaman baru.

Dari beberapa pengertian belajar menurut para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses memberi atau menerima informasi sehingga membentuk sebuah pengetahuan baru serta adanya perubahan perilaku berdasarkan pengalaman.

1. **Hakikat Pembelajaran**

Secara sederhana, istilah pembelajaran (*instuction*) bemakna sebagai “upaya untuk membelajarkan seseorang atau kelompok orang melalui berbagai upaya (*effort*) dan berbagai strategi, metode dan pendekatan ke arah pencapaian tujuan yang telah direncanakan”. Pembelajaran dapat pula dipandang sebagai kegiatan guru secara perprogram dalam desain instruksional untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Sardiman (2005) dalam bukunya yang berjudul *Interaksi dan Motivasi dalam Belajar Mengajar* menyebutkan istilah pembelajaran dengan interaksi edukatif. Menurut beliau, yang dianggap interaksi edukatif adalah yang dilakukan secara sadar dan mempunyai tujuan untuk mendidik dalam rangka mengantarkan peserta didik ke arah kedewasaannya.

Sedangkan pelaksanaan pembelajaran menurut Sudjana (2010: 36) adalah proses yang diatur sedemikian rupa menurut langkah-langkah tertentu agar pelaksanaan mencapai hasil yang diharapkan. Dan Menurut Djamarah dan Zain (2010: 1) “Pelaksanaan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif, nilai edukatif mewarnai mewarnai interaksi yang terjadi antar guru dan siswa. Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pelaksanaan pembelajaran dimulai”.

Paparan di atas mengilustrasikan bahwa belajar merupakan proses internal siswa, dan pembelajaran merupakan kondisi eksternal belajar. Dari segi guru, belajar merupakan akibat tindakan pembelajaran.

1. **Model Pembelajaran *Discovery Learning***
2. **Pengertian Model *Discovery Learning***

Wilcolx dalam Hosnan (2014: 281), mengatakan bahwa dalam pembelajaran penemuan, siswa didorong untuk belajar aktif melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dengan konsep-konsep, prinsip-prinsip, dan guru mendorong siswa untuk memiliki pengalaman dan melakukan percobaan yang memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip untuk diri mereka sendiri.

Masarudin Siregar dalam Takdir Illahi (2012: 30) menyatakan bahwa *discovery by learning* adalah proses pembelajaran untuk menemukan sesuatu yang baru dalam kegiatan belajar mengajar.

Dari berbagai definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa *Discovery Learning* merupakan pembelajaran yang menekankan pada proses pengembangan diri yang menuntut siswa supaya dapat mengolah pikiran dan mengoptimalkan potensinya serta memberikan pengalaman langsung kepada siswa melalui praktek atau percobaan sehingga siswa akan menemukan sendiri informasi yang sedang di ajarkan dan dapat menarik suatu kesimpulan dari informasi tersebut. Sehingga pemahaman satu konsep informasi akan bertahan lama dalam ingatan dikarenakan siswa yang menemukan sendiri informasi tersebut.

Pembelajaran *Discovery Learning*, dapat menantang siswa untuk merasakan terlibat atau berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran. Peranan guru hanyalah sebagai fasilitator dan pembimbing atau pemimpin pengajaran yang demokratis, sehingga diharapkan siswa lebih banyak melakukan kegiatan sendiri atau dalam bentuk kelompok memecahkan masalah atas bimbingan guru.

Sejalan dengan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *discovery learning* mempunyai implikasi yang sangat besar guna mengingkatkan keterampilan hidup (*life skill*) anak didik dalam menghadapi persaingan yang semakin kompetitif.

1. **Langkah-langkah Model *Discovery Learning***

Menurut Syah dalam Hosnan (2014: 289) dalam mengaplikasikan *Discovery Learning* di kelas, ada beberapa prosedur yang harus dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar secara umum sebagai berikut:

1. ***Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan)**

Pertama-tama pada tahap ini pelajar dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungannya, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. Disamping itu guru dapat memulai kegiatan dengan mengajukkan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah. Stimulasi pada tahap ini berfungsi untuk menyidiakan kondisi interaksi belajar yang dapat mengembangkan dan membantu siswa dalam mengeksplorasi bahan.

1. ***Problem statement* (pernyataan/identifikasi masalah)**

Setelah dilakukan stimulasi langkah selanjutnya adalah guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah).

1. ***Data collection* (Pengumpulan Data)**

Ketika eksplorasi berlangsung guru juga memberi kesempatan kepada para siswa untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis (Syah, 2004:204). Pada tahap ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis, dengan demikian anak didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan (*collection*) berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan narasumber, melakukan uji coba dan sebagainya.

1. **Data *Processing* (Pengolahan Data)**

Menurut Syah (2004:244) pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para siswa baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, lalu ditafsirkan. Semua informasi hasil bacaan, wawancara, observasi dan sebagainya semuanya diolah, diacak, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu.

1. ***Verification* (Pembuktian)**

Pada tahap ini siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan temuan alternative, dihubungkan dengan hasil data processing (Syah, 2004:244). *Verification* menurut Bruner, bertujuan agar proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya.

1. ***Generalization* (Menarik kesimpulan/generalisasi)**

Tahap generalisasi/ menarik kesimpulan adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi (Syah, 2004:244). Berdasarkan hasil verifikasi maka dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi.

1. **Kelebihan Model *Discovery Learning***

Hosnan (2014: 287) mengungkapkan beberapa keunggulan *Discovery Learning* sebagai berikut:

1. Membantu peserta didik untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif. Usaha penemuan merupakan kunci dalam proses ini, seseorang tergantung bagaimana cara belajarnya
2. Dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah (*problem solving)*
3. Pengetahuan yang diperoleh melalui metode ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan dan transfer
4. Strategi ini memungkinkan peserta didik berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatannya sendiri.
5. Menyebabkan peserta didik mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akalnya dan motivasi sendiri.
6. Strategi ini dapat membantu peserta didik memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lainnya.
7. Berpusat pada peserta didik dan guru berperan sama-sama aktif mengeluarkan gagasan-gagasan, bahkan guru pun dapat bertindak sebagai peserta didik, dan sebagai penelitian di dalam situasi diskusi.
8. Membantu peserta didik menghilangkan skeptisme (keragu-raguan) karena mempengaruhi pada kebenaran yang final dan tertentu atau pasti.
9. Peserta didik akan mengerti konsep dasar dan ide-ide lebih baik
10. Membantu dan mengembangkan ingatan dan transfer pada situasi proses belajar yang baru
11. Mendorong peserta didik berfikir dan bekerja atas inisiatif sendiri
12. Mendorong peserta didik berfikir intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri.
13. Memberikan keputusan yang bersifat intrinsic.
14. Situasi proses belajar menjadi lebih terangsang.
15. Menimbulkan rasa senang pada peserta didik, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil
16. Proses belajar meliputi sesame aspeknya peserta didik menuju pada pembentukan manusia seutuhnya.
17. Mendorong keterlibatan keaktifan siswa
18. Menimbulkan rasa puas bagi siswa. Kepuasan batin ini mendorong ingin melakukan penemuan lagi sehingga minat belajarnya meningkat.
19. Siswa akan dapat mentransfer pengetahuannya ke berbagai konteks.
20. Dapat meningkatkan motivasi
21. Meningkatkan tingkat penghargaan pada peserta didik.
22. Kemungkinan peserta didik belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar.
23. Dapat mengembangkan bakat dan kecakapan individu.
24. Melatih siswa belajar mandiri.
25. Siswa aktif dalam kegiatan belajar mengajar, sebab ia berfikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir.
26. **Kelemahan Model *Discovery Learning***

Berikut ini adalah beberapa kelemahan metode pembelajaran *Discovery Learning* Hosman (2014: 288):

1. Guru merasa gagal mendekati masalah dan adanya kesalah pahaman antara guru dengan siswa
2. Menyita waktu banyak. Guru dituntut mengubah kebiasaan mengajar yang umumnya sebagai pemberi informasi menjadi fasilitator, motivator, dan pembimbing siswa dalam belajar. Untuk seorang guru, ini bukan pekerjaan yang mudah karena itu guru memerlukan waktu yang banyak, dan sering kali guru merasa belum puas kalau tidak banyak memberi motivasi dan membimbing siswa belajar dengan baik.
3. Menyita pekerjaan guru
4. Tidak semua siswa mampu melakukan penemuan
5. Tidak berlaku untuk semua topik.
6. Berkenaan dengan waktu, strategi *discovery learning* membutuhkan waktu yang lebih lama daripada ekspositori.
7. Kemampuan berfikir rasional siswa yang masih terbatas.
8. Kesukaan dalam menggunakan factor subjektivitas, terlalu cepat pada suatu kesimpulan.
9. Factor kebudayaan atau kebiasaan yang masih menggunakan pola pembelajaran lama.
10. Tidak semua siswa dapat meningkat pembelajaran dengan cara ini, di lapangan beberapa siswa masih terbiasa dan mudah mengerti dengan model ceramah.
11. Tidak semua topic cocok disampaikan model ini. Umumnya topic-topik yang berhubungan dengan prinsip dapat dikembangkan dengan model penemuan.
12. **Sikap Rasa Ingin Tahu**
13. **Definisi Sikap Rasa Ingin Tahu**

Nasoetion (Hadi dan Permata, 2010:3) 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 ini, berarti untuk memiliki rasa ingin tahu yang besar, syaratnya seseorang harus tertarik pada suatu hal yang belum diketahui. Keterkaitan itu ditandai dengan adanya proses yang berpikir aktif, yakni digunakannya semua panca indera yang kita miliki secara maksimal. Pengaktifan bisa diawali dengan pengamatan melalui mata atau mendengar informasi dari orang lain. Saat mendapatkan data dari berbagai sumber, maka kaitkan data tersebut satu sama lain sehingga menimbulkan suatu fenomena, yakni sembarang objek yang memiliki karakteristik yang dapat diamati.

Solistyowati (2012:74) berpendapat ingin tahu adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apa yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar. Indikator kelas: 1) menciptakan suasana kelas yang mengundang rasa ingin tahu, 2) eksplorasi lingkungan secara terprogram, 3) tersedia media komunikasi atau informasi (media cetak atau elektronik). Sedangkan Mustari (2011:103) berpendapat bahwa komunikasi (rasa ingin tahu) adalah emosi yang dihubungkan dengan perilaku mengecek secara alamiah pengalaman manusia dan binatang. Istilah itu juga dapat digunakan untuk menunjukkan perilaku itu sendiri yang disebabkan oleh emosi ingin tahu, karena emosi ini mewakili kehendak untuk mengetahui hal-hal baru, rasa ingin tahu bisa diibaratkan bensin” atau kendaraan ilmu dan disiplin ilmu dalam studi yang dilakukan oleh manusia. Rasa ingin tahu yang kuat merupakan motivasi kaum ilmuwan. Sifatnya yang bersifat heran dan kagum, rasa ingin tahu telah membuat manusia ingin menjadi ahli dalam suatu bidang pengetahuan. Manusia itu seringkali bersifat ingin tahu, namun tetap saja ada yang terlewati dari perhatian mereka.

Dari ketiga pengertian rasa ingin tahu yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu merupakan sebuah sikap yang dimiliki oleh setiap individu untuk mempelajari sesuatu hal yang belum mereka ketahui untuk dipelajari lebih dalam, agar nantinya dapat bermanfaat bagi dirinya sendiri, orang lain atau lingkungan sekitar. Rasa ingin tahu dapat digabungkan dengan kemampuan untuk berpikir abstrak, membawa pada peniruan, fantasi dan imajinasi yang akhirnya membawa pada cara manusia berpikir yaitu abstrak, sadar diri atau secara sadar. Rasa ingin tahu ini membuat bekerjanya kedua jenis otak, yaitu otak kiri dan otak kanan, yang satu adalah kemampuan untuk memahami dan mengantisipasi informasi, sedang yang lain adalah menguatkannya dan mengencangkan memori jangka panjang untuk informasi baru yang mengejutkan.

Siswa dengan hasrat ingin tahunnya membuat mereka dapat memecahkan setiap permasalahan dan pemikiran yang ada di dalam benaknya. Apabila rasa ingin tahu ini dapat dimanfaatkan dengan baik, maka akan membawa siswa semakin mengerti dirinya sendiri. Lebih jauh lagi, lewat rasa ingin tahu, siswa dapat mengetahui kebenaran karena segala sesuatu yang tampak nyata dalam hidup tidak sepenuhnya benar. Dengan demikian rasa ingin tahu dapat membuka pikiran siswa dan membuat siswa merasakan pengalaman baru yang akan menstimulasi pikirannya dan melepaskan emosi yang kreatif.

1. **Faktor-faktor yang Mempengaruhi Sikap Rasa Ingin Tahu**

Banyak faktor-faktor yang mempengaruhi rasa ingin tahu. Sebagaimana aspek-aspek psikologis lainnya, rasa ingin tahu juga yang akan membuat manusia menjadi lebih produktif. Kita sebagai manusia akan terus belajar lebih banyak saat rasa ingin tahu menyelimuti kita. Kita akan menembus batas-batas pemikiran kita. Semakin banyak yang kita pelajari, semakin banyak pula yang akan kita tahu. Dengan rasa ingin tahu yang kita miliki kita akan melihat berbagai hal dari sudut pandang yang berbeda. Sehingga kita akan selalu memikirkan dan menemukan cara alternatif dalam menyelesaikan masalah yang kita hadapi.

Manusia pada dasarnya akan lebih mudah untuk berpikir negatif daripada positif. Apabila kita tidak mengerti akan suatu hal, atau tidak terbiasa akan suatu hal, mudah sekali untuk menghilangkan pikiran tersebut dari otak kita. Hanya jika kita mengerti akan sesuatu, maka kita akan menghargainya, karena manusia akan lebih positif pada sesuatu yang mereka ketahui. Rasa ingin tahu-lah yang membuat pikiran kita lebih luas dan menambahkan pengertian yang lebih mendalam sehingga kita sebagai manusia akan menjadi lebih positif menyikapi segala sesuatu.

Faktor untuk mengembangkan rasa ingin tahu pada anak. Sebagai berikut (Mustari, 2011:109):

1. Kebebasan si anak itu sendiri harus ada untuk melakukan dan melayani rasa ingin tahunnya. Kita tidak bisa begitu saja menghardik mereka, kita tidak tahu atau malas saat bertanya.
2. Yang lebih baik adalah kita berikan kepada mereka cara-cara untuk mencari jawaban. Misalnya, apabila pertanyaan tentang bahasa Inggris, Berilah kepada anak itu kamus, apabila pertanyaan tentang pengetahuan, Berilah mereka Ensiklopedia, dan begitu seterusnya.

Menurut Sunaryo Kartadinata (Desmita, 2012:189) menyebutkan beberapa gejala yang berhubungan dengan permasalahan rasa ingin tahu yang perlu mendapat perhatian dunia pendidikan, yaitu:

1. Ketergantungan disiplin kepada kontrol luar dan bukan karena niat sendiri yang ikhlas. Perilaku seperti ini akan mengarah pada perilaku formalistik, aktulistik dan tidak konsisten, yang pada gilirannya akan menghambat pembentukan etos kerja dan etos kehidupan yang mapan sebagai salah satu ciri dari kualitas sumber daya dan rasa ingin tahu manusia;
2. Sikap kurangnya bertanya tentang suatu masalah. Manusia yang pandai dan berhasil bukanlah manusia yang diam saja, dan menunggu hasil jawaban atau ditanya orang lain, melainkan manusia yang pandai dan berhasil adalah manusia yang mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi dengan banyaknya bertanya terhadap suatu permasalahan.

Dari pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi sikap rasa ingin tahu siswa adalah sebagai berikut:

1. Faktor lingkungan yang ada di rumah yaitu dengan cara mendidik orang tua peserta didik kepada anaknya.
2. Faktor lingkungan sekolah yaitu bagaimana pendidik mengajarkan atau mengarahkan bagaimana peserta didik menjadi anak yang mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi untuk dirinya sendiri maupun ketika di lingkungan sekitar.
3. Faktor lingkungan masyarakat yaitu dilihat dari kondisi masyarakat sendiri bagaimana cara mendidik peserta didik mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi dengan cara menghargai potensi peserta didik.
4. **Upaya Guru untuk Meningkatkan Sikap Rasa Ingin Tahu**

Rasa ingin tahu merupakan sebuah sikap yang dimiliki oleh setiap individu untuk mempelajari sesuatu hal yang belum mereka ketahui untuk dipelajari lebih dalam, agar nantinya dapat bermanfaat bagi dirinya sendiri, orang lain atau lingkungan sekitar. Oleh sebab itu, pendidikan di sekolah perlu melakukan upaya-upaya pengembangan rasa ingin tahu agar rasa ingin tahu siswa dapat tumbuh.

Berikut upaya-upaya pengembangan rasa ingin tahu peserta didik menurut Desmita (2012:190) yaitu:

1. Mengembangkan proses belajar mengajar yang demokratis, memungkinkan anak merasa dihargai
2. Mendorong anak untuk berpartisipasi aktif dalam pengambilan keputusan dan dalam berbagai kegiatan sekolah
3. Memberikan kebebasan pada anak untuk mengeksplorasi lingkungan, mendorong rasa ingin tahu mereka.
4. Penerimaan positif tanpa syarat kelebihan dan kekurangan anak, tidak membeda-bedakan anak yang satu dengan anak yang lain.
5. Menjalin hubungan yang harmonis dan akrab dengan anak.

Sedangkan menurut Ali dan Asrori (2008:119) menyatakan sejumlah intervensi dapat dilakukan sebagai ikhtiar pengembangan rasa ingin tahu anak, antara lain sebagai berikut:

1. Penciptaan partisipasi dan keterlibatan anak dalam keluarga. Ini dapat diwujudkan dalam bentuk:
2. Saling menghargai antar anggota keluarga.
3. Keterlibatan dalam memecahkan masalah anak atau keluarga.
4. Penciptaan keterbukaan. Ini dapat diwujudkan dalam bentuk:
5. Toleransi terhadap perbedaan pendapat.
6. Memberikan alasan terhadap keputusan yang diambil bagi anak.
7. Keterbukaan terhadap minat anak.
8. Mengembangkan komitmen terhadap tugas anak.
9. Kehadiran dan keakraban hubungan dengan anak.
10. Penciptaan kebebasan untuk mengeksplorasi lingkungan. Ini dapat diwujudkan dalam bentuk:
11. Mendorong rasa ingin tahu anak.
12. Adanya jaminan rasa aman dan kebebasan untuk mengeksplorasi lingkungan.
13. Adanya aturan tetapitidak cenderung mengancam apabila ditaati.
14. Empati terhadap anak.. Hal ini dapat diwujudkan dalam bentuk:
15. Menerima apapun kelebihan maupun kekurangan pada diri anak.
16. Tidak membeda-bedakan anak satu dengan yang lain.
17. Menghargai ekspresi potensi anak dalam kegiatan produktif apapun meskipun sebenarnya hasilnya kurang memuaskan.
18. Empati terhadap anak.. Hal ini dapat diwujudkan dalam bentuk:
19. Memahami dan menghayati pikiran dan perasaan anak.
20. Melihat berbagai persoalan anak dengan menggunakan perspektif atau sudut pandang anak.
21. Tidak mudah mencela karya anak betapapun kurang bagusnya karya itu.
22. Penciptaan kehangatan hubungan dengan anak. Ini diwujudkan dalam bentuk:
23. Interaksi secara akrab tetapi saling menghargai.
24. Menambah frekuensi interaksi dan tidak bersikap dingin terhadap anak.
25. Membangun suasana humor dan komunikasi ringan dengan anak.

Dari pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa upaya para guru untuk meningkatkan sikap rasa ingin tahu peserta didik adalah sebagai berikut:

1. Menghargai setiap potensi yang dimiliki oleh setiap peserta didik dan tidak membeda-bedakan peserta didik, menghargai setiap pendapat peserta didiknya.
2. Menciptakan suasana yang hangat, akrab antara peserta didik dengan pendidik.
3. Memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk mendeskripsikan pengetahuannya.
4. **Sikap Kreatif** 
   1. **Definisi Sikap Kreatif**

Mengenai pengertian kreatif, ada banyak pendapat yang dijadikan sebagai rujukan. Inilah beberapa tokoh (ahli) tentang definisi atau pengertian sikap kreatif. 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 menghambat upaya kreatif. Menurut Mayesty dalam Aris (2014), menyatakan bahwa kreativitas adalah cara berpikir dan bertindak atau menciptakan sesuatu yang original dan bernilai/berguna bagi orang tersebut dan orang lain.

Jadi, dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa sikap kreatif adalah suatu tindakan atau pola pikir/berpikir seseorang dalam menemukan, menciptakan, dan menghasilkan sesuatu yang baru yang lebih baik dari sebelumnya.

* 1. **Faktor-faktor yang Mempengaruhi Sikap Kreatif**

Kesempatan untuk belajar kreatif ditentukan oleh banyak faktor antara lain sikap dan minat siswa, guru, orang tua, lingkungan rumah dan kelas atau sekolah, waktu, uang dan bahan-bahan Conny Seniawan, dkk. dalam Aris(2014)

Menurut Amabile (1989) dalam Munandar (2004:113-114). Ada beberapa faktor yang mempengaruhi kreativitas belajar siswa yaitu sebagai berikut:

Sikap orang tua terhadap kreativitas anak. Sudah lebih dari tiga puluh tahun pakar psikologi mengemukakan bahwa sikap dan nilai orang tua berkaitan erat dengan kreativitas anak, jika kita menggabung hasil kreativitas dengan psikologi kita memperoleh petunjuk bagaimana sikap orang tua secara langsung mempengaruhi kreativitas anak mereka.

Menurut Amabile dalam Aris (2014) menegaskan bahwa ada beberapa faktor yang menemukan kreativitas anak ialah:

1. Kebebasan

Orang tua yang percaya untuk memberikan kebebasan kepada anak cenderung mempunyai anak kreatif. Mereka tidak otoriter tidak selalu mau mengawasi dan mereka tidak terlalu membatasi kegiatan anak.

1. Aspek

Anak yang kreatif biasanya mempunyai orangtua yang menghormati mereka sebagai individu, percaya akan kemampuan mereka dan menghargai keunikan anak.

1. Kedekatan emosional anak

Kreativitas anak dapat dihambat dengan suasana emosional yang mencerminkan rasa permusuhan, penolakan dan terpisah.

1. Prestasi Bukan Angka

Orang tua anak kreatif menghargai prestasi anak, mereka mendorong anak untuk berusaha sebaik-baiknya dan menghasilkan karya-karya yang baik.

1. Menghargai Kreativitas

Anak yang kreatif memperoleh dorongan dari orang tua untuk melakukan hal-hal yang kreatif.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi menentukannya kreativitas anak adalah orang tua, karena orang tua merupakan pendidik yang pertama dalam kehidupan siswa yang mana jika orang tua percaya dengan kreativitas anak maka anak akan menuangkan kreatifnya dengan semaksimal mungkin karena merasa tidak ada halangan untuk melakukan kreativitasnya.

* 1. **Upaya Guru untuk Meningkatkan Sikap Kreatif**

Dalam kegiatan mengajar sehari-hari dapat digunakan sejumlah strategi khusus yang dapat menumbuhkan kreativitas. Berikut upaya-upaya guru menumbuhkan kreativitas peserta didik, yaitu sebagai berikut:

1. Penilaian

Penilaian guru terhadap pekerjaan murid yang dapat dilakukan dengan cara:

1. Memberi umpan balik berarti dari pada evaluasi yang abstrak dan tidak jelas.
2. Melibatkan siswa dalam menilai pekerjaan mereka sendiri dan belajar dari kesalahan mereka.
3. Penekanan terhadap “apa yang telah kamu pelajari” dan bukan pada “bagaimana melakukannya”.
4. Hadiah

Anak senang menerima hadiah dan kadang-kadang melakukan segala sesuatu yang memperolehnya. Hadiah yang terbaik untuk pekerjaan yang baik adalah kesempatan menampilkan dan mempresentasikan pekerjaan sendiri dan pekerjaan tambahan.

1. Pilihan

Sedapat mungkin Berilah kesempatan kepada anak memilih apa yang nyaman bagi dia selama hal itu sesuai dengan ketentuan yang ada.

1. **Hasil Belajar**
2. **Definisi Hasil Belajar**

Gagne dan Briggs (1979) dalam Ekawarna (2011: 40) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan internal (*capability)* yang meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap yang telah menjadi milik pribadi seseorang dan memungkinkan orang itu melakukan sesuatu.

Sedangkan menurut Nana Sudjana dalm Aris (2014) mengungkapkan bahwa :

“Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah mereka menerima pengalaman belajarnya”. Kemampuan yang dimaksud adalah tingkat penguasaan yang dimiliki siswa setelah melakukan pengalama belajaranya melalui proses kegiatan belajar mengajar. Prose situ adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai tujuan pegajaran yang terdiri dari empat unsure utama yaitu tujuan, bahan, metode atau pendekatan dan alat serta penilaian.

Menurut Dimyati dan Mudjiono (2006:3-4) 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 pada saat sebelum belajar.Tingkat perkembanngan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif dan psikomotor.Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran.

Berdasarkan teori taksonomi Bloom dalam Aris (2014) hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Perinciannya adalah sebagai berikut :

1. Ranah Kognitif

Berdasarkan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.

1. Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu: menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi, dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.

1. Ranah Psikomotor

Meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi neuromuscular (menghubungkan, mengamati).

Tipe hasil belajar kognitif lebih dominan dari pada afektif dan psikomotor, namun hasil belajar psikomotor dan afektif juga harus menjadi bagian dari hasil penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dilmiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan.Hal ini dapat tercapai apabila siswa sudah memahami belajar dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disintesiskan bahwa hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang, serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan merubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.

1. **Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Sugiahartono, dkk. (2007:76-77), menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, sebagai berikut:

1. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri invidu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi: faktor jasmaniah dan faktor psikologis.
2. Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

Menurut Rusman, (2012:124) faktor-faktor yang mempengaruhihasil belajar meliputi faktor internal dan eksternal:

1. Faktor internal
2. Faktor Fisilogis. Secara umum kondisi fisilogis seperti kesehatan yang prima, dan lain sebagainnya.
3. Faktor Psikologis, biasanya meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif, dan daya nalar siswa.
4. Faktor eksternal
5. Faktor Lingkungan. Faktor ini biasanya meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial.
6. Faktor instrumental. Faktor ini adalah Faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diinginkan. Faktor ini dapat berupa kurikulum, sarana, dan guru.

Atas dasar uraian tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal siswa dalam proses pembelajaran.

1. **Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia**
2. **Definisi Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Menurut Lisda dalam Aris (2014), bahasa adalah alat komunikasi berbagai informasi, pengalaman, perasaan, dan saling meningkatkan kemampuan intelektual. Sedangkan 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 berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tertuju pada pengembangan aspek fungsional bahasa, yaitu peningkatan kompetensi Berbahasa Indonesia. Ketika kompetensi berbahasa yang menjadi sasaran, para guru lebih berfokus pada empat aspek keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, membaca, berbicara dan menulis.

Dalam Kurikulum 2004 (Depdiknas, 2004: 3) dinyatakan bahwa standar kompetensi Bahasa dan Sastra Indonesia berorientasi pada hakikat pemblajaran bahasa, yaitu berbahasa adalah belajar berkomunikasi dan belajar sastra adalah belajar menghargai manusia dan nilai-nilai kemanusiaan. Oleh karena itu pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi, baik secara lisan maupun secara tertulis.

Mengacu pada penjelasan di atas penulis menyimpulkan bahwa Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi baik secara lisan maupun secara tertulis sesuai dengan budaya bangsanya yaitu, Indonesia.

1. **Tujuan dan Fungsi Pembelajaran Bahasa Indonesia**

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.

Fungsi bahasa adalah sebagai alat komunikasi. Komunikasi yang dimaksud adalah suatu proses menyampaikan maksud kepada orang lain dengan menggunakan saluran tertentu. Komunikasi bisa berupa pengungkapan pikiran, gagasan, ide, pendapat, persetujuan, keinginan, penyampaian informasi suatu peristiwa. Hal itu disampaikan dalam aspek kebahasaan berupa kata, kalimat, paragraf, ejaan dan tanda baca dalam bahasa tulis, serta unsur-unsur prosodi (intonasi, nada, irama, tekanan, dan tempo) dalam bahasa lisan.

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.
7. **Karakteristik Materi dan Bahan Ajar dalam Penelitian**
8. **Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Standar Kompetensi 4 dan Kompetensi Dasar 4.2** 
   * 1. ***Pengertian Surat***

Surat adalah alat komunikasi berupa kertas yang bertuliskan suatu maksud dan dimasukkan ke dalam sebuah amplop.

* + 1. ***Jenis Surat***

Jenis surat terbagi menjadi 2 yaitu:

1. Surat Pribadi
2. Surat Resmi
3. ***Surat Pribadi*** 
   1. Pengertian Surat Pribadi

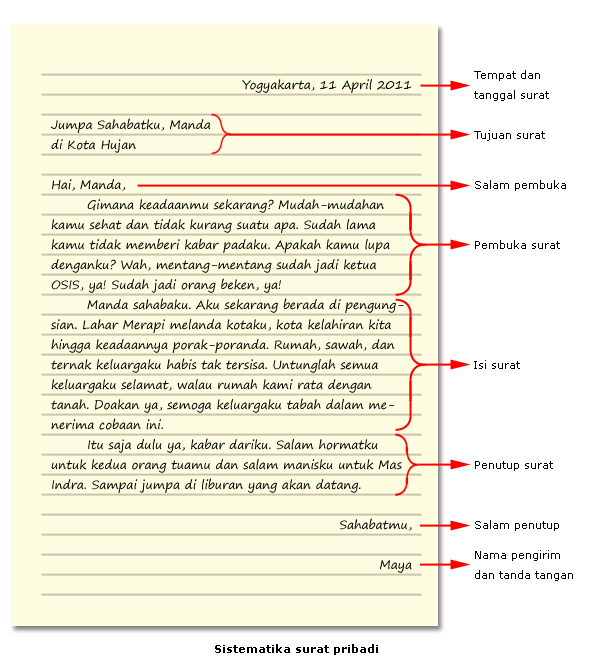
Surat pribadi adalah surat yang ditulis atas nama pribadi seseorang serta berisi masalah pribadi penulis baik yang ditunjukkan pada teman, keluarga, maupun instansi tertentu

* 1. Bagian-bagian surat pribadi

Adapun bagian-bagian surat pribadi akan ditunjukkan pada gambar 2.1 berikut

**Gambar 2.1**

**Bagian-bagian Surat Pribadi**



1. ***Surat Resmi*** 
   1. Pengertian surat resmi

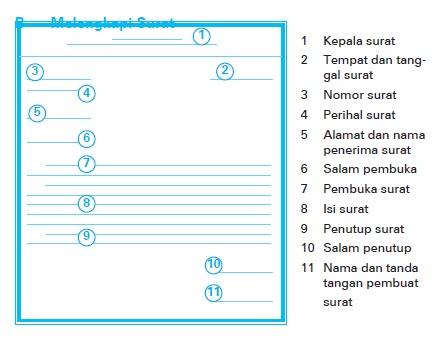
Surat resmi adalah surat yang dikeluarkan oleh suatu lembaga atau organisasi yang ditunjukkan kepada seseorang atau lembaga/masyarakat umum

* 1. Bagian-bagian surat resmi

Adapun bagian-bagian surat resmi akan ditunjukkan dalam gambar berikut

**Gambar 2.2**

**Bagian-bagian Surat Resmi**

****

1. ***Perbedaan antara surat pribadi dan surat resmi***

**Tabel 2.1**

**Perbedaan surat pribadi dan surat resmi**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Surat Pribadi | Surat Resmi |
| 1 | Tanggal surat disertai kota pembuat surat | Tanggal surat tidak selalu disertai kota pembuat surat |
| 2 | Tidak ada kop surat | Memakai kop surat |
| 3 | Tidak memakai nomor surat | Memakai nomor surat |
| 4 | Tidak memakai lampiran | Memakai lampiran |
| 5 | Tidak memakai perihal | Memakai perihal |
| 6 | Bahasa surat tidak formal | Bahasa surat formal/resmi |
| 7 | Tanda tangan tidak dibubuhi stempel | Tanda tangan biasanya dibubuhi stempel |

* + 1. ***Cara penulisan surat yang baik dan benar***

1. Tempat dan tanggal penulisan surat kita tuliskan pada sudut kanan atas
2. Nama kota dan bulan, huruf awalnya ditulis dengan huruf besar
3. Penulisan antara nama kota dan tanggal diberi tanda baca koma (,)
4. Di akhir penulisan tempat dan tanggal surat tidak diberi tanda baca titik (.)
5. Alamat surat ditulis lengkap
6. Kalimat pada salam pembuka tergantung selera pengundang
7. berikan tanda baca koma (,) setelah salam pembuka surat
8. Penutup surat berisi harapan dan ucapan terimakasih
9. langkah terakhir penulisan surat undangan yaitu nama dan tanda tangan pengundang
   * 1. ***Membuat undangan***

Ketika kita akan membuat sebuah surat undangan harap diperhatikan bentuk acara yang ada dalam surat undangan tersebut. Jika acara tersebut bersifat resmi, maka undangan yang kita buat harus mengikuti aturan penulisan surat resmi. Jika acaranya bersifat semi resmi, undangan yang kita buat juga menyesuaiakan dengan acara tersebut.

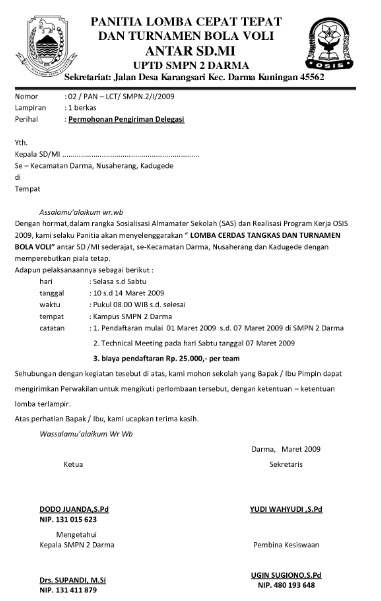
**Gambar 2.3**

**Contoh Surat Undangan Semi Resmi**



**Gambar 2.4**

**Contoh surat undangan resmi**



* + 1. ***Cara mengirim surat***

1. Lipat surat dengan rapi
2. Masukan surat ke dalam amplop yang sesuai agar rapi dan tidak diketahui orang lain
3. Tuliskan alamat yang dituju di bagian depan amplop
4. Tuliskan pula alamat pengirim surat di bagian belakang amplop
5. Tempelkan perangko di bagian kanan atas (di atas alamat yang dituju)
6. Masukkan amplop ke dalam bis surat yang tersedia, atau datang ke kantor pos dan serahkan surat kepada petugas , lalu bayar ongkos pengiriman berdasarkan berat surat dan kota tujuan.
   * 1. ***Macam-macam benda pos***
7. Surat : sarana komunikasi  untuk menyampaikan informasi tertulis oleh suatu pihak kepada pihak lain.
8. Amplop : digunakan untuk membungkus surat atau benda-benda kecil .
9. Bis surat : alat untuk menampung surat yang akan dikirim
10. perangko : alat yang digunakan sebagai tanda pembayaran ongkos pengiriman surat
11. wesel pos : alat yang digunakan untuk mengirim uang kepada seseorang jika tidak mempunyai rekening bank
    * + 1. **Kerangka Berpikir**

Input

Output

Proses

Meningkatnya sikap rasa ingin tahu, sikap kreatif dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia antara lain:

1. Perencanaan Pembelajaran (RPP) mencapai minimal kategori B (**baik**).
2. Pelaksanaan Pembelajaran mencapai minimal kategori B (**baik**).
3. sikap rasa ingin tahu dan kreatif mencapai minimal kategori B (**baik**).
4. Hasil belajar siswa meningkat, mencapai KKM yang ditentukan.

Untuk meningkatkan sikap rasa ingin tahu, sikap kreatif dan hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia maka dilakukan:

1. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran yang lengkap.
2. Lebih menekankan pemahaman konsep dalam proses pembelajaran
3. menggunakan model *discovery learning* dalam proses pembelajaran

Sikap rasa ingin tahu, sikap kreatif dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia belum maksimal disebabkan oleh:

1. Kurangnya persiapan guru dalam merancang rencana pelaksanaan pembelajaran yang lengkap.
2. Proses pembelajaran lebih menekankan pelafalan konsep daripada pemahaman konsep.
3. Guru masih menggunakan model konvensional dengan metode ceramah yang dominan.

**Bagan 2.2**

**Kerangka Berpikir**

* + - 1. **Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kerangka berpikir tersebut, dapat dirumuskan hipotesis tindakan secara umum sebagai berikut: “diduga melalui penerapan model *discovery learning* dapat meningkatkan sikap rasa ingin tahu, kratif dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V SDN CIbanteng Kabupaten Bandung”

Secara hipotesis dari penelitian ini dirinci sebagai berikut:

1. RPP disusun dengan menerapkan model *discovery learning* agar sikap rasa ingin tahu, kreatif dan hasil belajar siswa meningkat.
2. Pelaksanaan pembelajaran diimplementasikan sesuai dengan RPP yang telah disusun, sehingga sikap rasa ingin tahu, kreatif dan hasil belajar siswa meningkat.
3. Menggunakan lembar penilaian proses diskusi, lembar penilaian sikap rasa ingin tahu dan kreatif, lembar penilaian hasil belajar, dan lembar angket siswa terhadap model pembelajaran *discovery learning*.
4. Sikap rasa ingin tahu, kreatif dan hasil belajar siswa tampak secara maksimal setelah model *discovery learning* diterapkan dalam proses pembelajaran.
   * + 1. **Hasil Penelitian yang Relevan**

Berikut ini adalah contoh hasil penelitian lain yang relevan, yang telah digunakan sehingga pembelajaran dapat menumbuhkan sikap rasa ingin tahu dan sikap kreatif siswa menjadi tumbuh.

1. Hasil penelitian Annisa Nuraida (105060017)

Dalam skripsi yang berjudul “Penerapan Model Discovery Learning Untuk Menumbuhkan Keterampilan Siswa Dalam Menganalisis, Bekerjasama dan Komunikasi Dalam Konsep Pengubinan” penulis memberikan kesimpulan bahwa:

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran berdasarkan Kurikulum 2013 dengan menerapkan model discovery learning dapat menumbuhkan keterampilan menganalisis, bekerjasama dan komunikasi dalam konsep pengubinan. Hal ini dapat dilihat pada hasil telaah RPP pada siklus II mencapai criteria sangat memuaskan dengan presentase 100%.
2. Praktik pembelajaran tematik terpadu dengan pendekatan saintifik dan menerapkan model discovery learning dapat menumbuhkan keterampilan menganalisis, bekerjasama dan komunikasi dalam konsep pengubinan. Hal ini dapat dilihat pada hasil pengamatan praktik pembelajaran tematik terpadu pada siklus II dengan persentase 100%.
3. Hasil peningkatan keterampilan komunikasi mulai dari siklus I dan siklus II memperlihatkan adanya peningkatan yang signifikan. Hal ini terlihat pada siklus II mencapai hasil yang sangat baik dengan persentase 100%.
4. Respon siswa terhadap efektivitas model discovery learning memperlihatkan adanya ketertarikan dalam diri siswa mengenai pembelajaran dengan fase-fase tahapan model discovery learning.

Sebagaimana data di atas penulis mengambil kesimpulan bahwa penerapan model discovery learning dapat menumbuhkan keterampilan siswa dalam konsep pengubinan.

1. Hasil Penelitian Aris Syamsul Bahri (105060168)

Dalam skripsi yang berjudul “Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Menumbuhkan Sikap Rasa Ingin Tahu dan Kreatif Dalam Menyajikan Hasil Pencarian Informasi Pada Bentuk Tabel” peneliti memberikan kesimpulannya bahwa:

* 1. Penggunaan model PBL ini mampu mengubah pembelajaran yang awalnya dilakukan secara konvensional ehingga siswa kurang dikutsertakan menjadi pembelajaran yang bermakna dan aktif dalam belajar.
  2. Pada siklus ke I tingkat pemahaman konsep siswa rata-rata dalam proses pembelajaran adalah 70%atau memiliki katgori cukup. Pada siklus II tingkat pemahaman konsep siswa rata-rata dalam proses adalah 92,5% atau memiliki kategori baik. Pada siklus ke I sikap rasa ingin tahu siswa yang baru tumbuh dengan rata-rata dalam KBM adalah 78 % atau 3,12 (dalam skala nilai 4) atau memiliki kategori baik. Pada siklus II sikap rasa ingin tahu siswa sudah tumbuh pesat dengan rata-rata adalah 94% atau 3,76 (dalam skala 4) atau memiliki kategori sangat baik. Pada siklus I sikap kreatif siswa yang baru tumbuh dengan rata-rata 70% atau 2,8 (dalam skala 4) atau memiliki kategori cukup. Pada siklus ke II sikap kreatif siswa sudah tumbuh pesat dengan rata-rata adalah 94% atau 3,76 (dalam skala 4) atau memiliki kategori sangat baik.