

## MENINGKATKAN RASA INGIN TAHU SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA MELALUI MODEL DISCOVERY LEARNING

### IMPROVING STUDENT'S WANT TO KNOW IN SCIENCE LEARNING THROUGH MODELS DISCOVERY LEARNING

Winda Oktavioni<sup>1\*</sup>, Faizal Chan<sup>2</sup>, Lathifah Turrohmah<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Jambi,

<sup>3</sup>Institut Agama Islam Negeri Metro,

\*[windaokta47@gmail.com](mailto:windaokta47@gmail.com)

#### Informasi artikel

##### Riwayat artikel:

Diterima: 8 Desember 2020

Direvisi: 20 Desember 2020

Dipublikasi: 21 Desember 2020

##### Kata kunci:

Rasa Ingin Tahu, Model  
Discovery Learning.

#### ABSTRAK

Penelitian ini berlatar belakang pada kenyataan bahwa rasa ingin tahu siswa pada pembelajaran IPA dikelas V SD Negeri 186/I Sridadi masih kurang dengan hasil observasi rasa ingin tahu sebesar 26,66%. Pembelajaran yang mengedepankan interaksi satu arah dimana guru memiliki peranan utama dalam kegiatan pembelajaran di kelas menyebabkan proses pembelajaran yang berlangsung kurang menarik sehingga siswa mudah cepat bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang berdampak pada keinginan siswa untuk mengetahui lebih banyak tentang materi menjadi kurang.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa pada pembelajaran IPA melalui model discovery learning pada siswa kelas V SD Negeri 186/1 Sridadi.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus, dimana data yang diambil yaitu berupa data observasi melalui lembar observasi rasa ingin tahu dan lembar observasi aktivitas guru. Penelitian ini dilaksanakan dengan 4 tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pada saat proses belajar mengajar kegiatan pembelajaran menerapkan model pembelajaran discovery learning.

Hasil penelitian ini menunjukkan penerapan model discovery learning dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa pada mata pelajaran IPA. Berdasarkan lembar observasi rasa ingin tahu siswa menunjukkan adanya peningkatan, dengan hasil persentase rasa ingin tahu siswa sebesar 63% dengan kategori baik pada siklus I dan 81% dengan kategori sangat baik pada siklus II.

Berdasarkan temuan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu siswa pembelajaran IPA pada siswa kelas V SD Negeri 186/Sridadi dapat meningkat setelah diterapkan model discovery learning.

### ABSTRACT

**Keywords:**

*Curiosity, Model of Discovery Learning.*

*This research is based on the fact that students' curiosity on science learning in class V SD Negeri 186 / I Sridadi is still less with the result of curious curiosity of 26.66%. Learning that emphasizes one-way interaction where the teacher has a major role in the learning activities in the classroom leads to less interesting learning process so that students easily get bored quickly in following the learning activities that impact on the students desire to know more about the material becomes less. This study aims to improve students' curiosity on science learning through the discovery learning model in grade V students SD Negeri 186/1 Sridadi.*

*This research is a class action research (PTK) consisting of two cycles, where the data taken is in the form of observation data through the observation sheet of curiosity and observation sheet of teacher activity. This research is carried out with 4 stages of planning, implementation, observation and reflection. At the time of learning process teaching learning activity applying learning discovery learning model.*

*The results of this study indicate the application of discovery learning model can increase students' curiosity in science subjects. Based on the students' curiosity observation sheet showed an increase, with the result of the percentage of curiosity of students by 63% with good category in cycle I and 81% with very good category in cycle II.*

*Based on the findings of research results, it can be concluded that the curiosity of students learning science in grade V SD Negeri 186 / Sridadi can be increased after the application of discovery learning model.*

### PENDAHULUAN

Guru sekolah dasar memegang peranan yang sangat strategis terutama dalam membentuk karakter serta mengembangkan potensi siswa sekolah dasar. Salah satu cara untuk mewujudkan manusia yang berkarakter adalah dengan mengintegrasikan pendidikan karakter dalam setiap pembelajaran. Salah satu nilai karakter yang perlu dimiliki oleh peserta didik untuk mengembangkan potensinya dengan baik adalah rasa ingin tahu.

Menurut Fadillah dan khorida (2013:44) “rasa ingin tahu adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apa yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar”. Selain itu, Kurniawan (2013:149) berpendapat bahwa “rasa ingin tahu adalah sebagian dari karakter peserta didik dan keinginan untuk selalu belajar tanpa harus dipaksa serta tidak mudah dibodohi dan ditipu oleh informasi”.

Pembangunan nilai rasa ingin tahu di antaranya pengintegrasian nilai-nilai rasa ingin tahu itu sendiri dalam materi pembelajaran. Salah satunya dapat dilaksanakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang merupakan salah satu mata pelajaran wajib di tingkat sekolah dasar. Hal ini sesuai dengan isi peraturan pemerintah No. 22 tahun 2005 yang menyatakan bahwa “Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu pembelajaran IPA bertujuan agar peserta didik memiliki

kemampuan untuk mengenal, menyikapi, dan mengapresiasi ilmu pengetahuan dan teknologi serta menanamkan kebiasaan berpikir dan menunjukkan sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, kritis, jujur, logis, dan disiplin melalui pembelajaran”.

Namun pada kenyataannya berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada 20 september 2016 dilanjutkan 27 september 2016 terhadap siswa kelas V SD Negeri 186/1 Sridadi dengan jumlah siswa sebanyak 18 orang, dengan jumlah laki-laki 7 orang dan perempuan 11 orang, terdapat kesenjangan pada nilai rasa ingin tahu di pembelajaran IPA, dimana pada saat pembelajaran berlangsung terlihat ketika guru bertanya tentang materi yang belum siswa pahami banyak yang tidak mau bertanya, ketika guru memberikan pertanyaan kepada siswa secara langsung banyak dari siswa yang tidak bisa menjawab, siswa juga tidak berusaha untuk membaca dan mencari materi yang terkait dengan yang ditanyakan oleh guru dari buku paket yang ada, siswa masih menunggu instruksi dari guru untuk membaca dan mencari materi yang ditanyakan oleh guru di buku paket mereka masing-masing. Beberapa siswa juga terlihat gaduh dan tidak memperhatikan penjelasan guru. Disini terlihat bahwa siswa tidak berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajari, dilihat, dan didengarnya pada saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi, peneliti kemudian melakukan pengamatan menggunakan lembar observasi yang sesuai dengan indikator rasa ingin tahu untuk membuktikan rasa ingin tahu siswa yang rendah. Hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, rata-rata persentase rasa ingin tahu siswa pada pembelajaran IPA kelas V SD Negeri 186/1 Sridadi adalah 26,66% berada pada kategori kurang, sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa rasa ingin tahu siswa pada pembelajaran IPA di kelas V SD Negeri 186/1 Sridadi, memang benar-benar rendah dan perlu dilakukan sebuah tindakan untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa. Pada proses pembelajaran berlangsung, terlihat bahwa siswa tidak berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajari, dilihat, dan didengarnya. Sikap ingin tahu merupakan salah satu sikap yang penting dimiliki siswa. Siswa yang memiliki keingintahuan yang tinggi terhadap materi dapat menghasilkan ilmu jauh lebih banyak dibandingkan dengan siswa yang hanya menunggu penjelasan dari guru, oleh karena itu unsur rasa ingin tahu merupakan hal yang perlu mendapat perhatian awal, sebab makin tinggi rasa ingin tahu seseorang, berarti semakin banyak data atau informasi yang diterima atau diperoleh. Siswa akan tertantang untuk selalu mendapatkan pengetahuan baru karena adanya sikap ingin tahu, hal ini karena rasa ingin tahu tidak dapat dipuaskan, sehingga anak akan berusaha untuk menambah pengetahuan yang telah dimiliki, siswa akan merasa bahwa pengetahuan yang didapaknya adalah hal yang berguna bagi mereka. Akibat yang akan terjadi jika siswa tidak memiliki rasa ingin tahu adalah siswa belajar hanya untuk memenuhi kewajibannya saja sebagai anak sekolah dasar, siswa akan merasa tidak perlu untuk memiliki suatu pengetahuan, alhasil pengetahuan yang diperolehnya saat proses pembelajaran akan menjadi sia-sia dan mudah untuk dilupakan

Berdasarkan dari uraian diatas, peneliti akan melakukan tindakan dengan menerapkan model discovery learning untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa pada pembelajaran IPA. Alasan menggunakan model discovery learning sebagai tindakan yang peneliti gunakan, karena

model discovery learning memiliki tujuan sebagai berikut:“(1) Kemampuan berfikir agar lebih tanggap, cermat dan melatih daya nalar (kritis, analisis, dan logis); (2) membina dan mengembangkan sikap ingin tahu; (3) mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotori; (4) mengembangkan sikap, keterampilan kepercayaan siswa dalam memutuskan sesuatu secara tepat dan obyektif”. Pada point nomor 2 disebutkan bahwa model discovery learning bertujuan mengembangkan sikap rasa ingin tahu, oleh karena itu peneliti memilih model discovery learning sebagai tindakan yang akan peneliti gunakan untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa. Hal ini didukung pula oleh teori Gelstrap dan Martin (Esti, 2009:173) yang menyatakan keuntungan penting dari discovery learning yang pertama adalah “ discovery learning menimbulkan keingintahuan siswa, dapat memotivasi mereka untuk melanjutkan pekerjaan sampai mereka menemukan jawaban”

Rasa ingin tahu siswa akan muncul jika diberikan situasi yang menimbulkan tantangan bagi mereka. Salah satu model yang dimulai dengan memberikan rasa ingin tahu siswa adalah model discovery learning. Pada model discovery learning siswa dituntut untuk menemukan dari sebuah masalah yang diberikan oleh guru, dengan melakukan aktivitas pengajuan masalah atau pertanyaan, siswa dapat menggali data atau informasi yang diinginkannya untuk menyelesaikan suatu permasalahan, sehingga siswa membutuhkan rasa ingin tahu yang lebih untuk memecahkan masalah tersebut.

Badan penelitian dan pengembangan, Pusat kurikulum kementerian Pendidikan Nasional (2010: 9-10) mengemukakan nilai rasa ingin tahu merupakan “sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar”.

Rasa ingin tahu biasanya berkembang apabila melihat keadaan diri sendiri atau keadaan sekeliling yang menarik. Menurut Fadillah dan khorida (2013:44) berpendapat “rasa ingin tahu adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apa yang di pelajarinya,di lihat,dan di dengar”.

Daryanto dan Darmiatun (2013:131) berpendapat bahwa Indikator rasa ingin tahu adalah :“(1) Bertanya kepada guru dan teman tentang materi pelajaran, (2) bertanya kepada sesuatu tentang gejala alam yang baru terjadi, (3) bertanya kepada guru tentang sesuatu yang didengar dari radio atau televisi, (4) bertanya tentang berbagai peristiwa yang dibaca dari media cetak”.

Menurut Harlen (1996 dalam Rafhy, 2014) “indikator sikap ilmiah pada dimensi Sikap ingin tahu memiliki indikator: (1) Antusias mencari jawaban, (2) Perhatian pada objek yang diamati, (3) Antusias pada proses sains, (4) Menanyakan setiap langkah-langkah kegiatan”. Pada pembelajaran IPA, nilai karakter rasa ingin tahu merupakan salah satu kompetensi dari sikap ilmiah yang harus dikembangkan dan dimiliki oleh peserta didik. Sikap ilmiah ini terdiri dari rasa ingin tahu, jujur, logis, kritis, dan disiplin melalui Pembelajaran IPA. Mustari (2011: 109) berpendapat bahwa “untuk mengembangkan rasa ingin tahu pada anak, kebebasan si anak itu sendiri harus ada untuk melakukan dan melayani rasa ingin tahunya. Kita tidak bisa begitu saja menghardik mereka kita tidak tahu atau malas saat bertanya. Yang lebih baik adalah kita berikan kepada mereka cara- cara untuk mencari jawaban”

“Pada prinsipnya mempelajari IPA adalah sebagai cara mencari tahu dan cara melakukan yang dapat membantu siswa untuk memahami alam sekitar secara lebih mendalam untuk itu dibutuhkan pendidikan IPA juga menekankan pada pemberian pengalaman secara langsung” (Mustari, 2011:109). Oleh karena itu siswa perlu dibantu untuk mengembangkan sejumlah keterampilan proses supaya mereka mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar melalui proses mencari tahu. Maka seorang guru harus mampu membangkitkan rasa ingin tahu siswa, hal ini dikarenakan rasa ingin tahu memiliki peranan yang penting bagi peserta didik.

### **Model *Discovery Learning***

Menurut Cahyo (2013:100) “Model pembelajaran berbasis penemuan atau *discovery learning* adalah metode mengajar yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya tidak melalui pemberitahuan, namun ditemukan sendiri”. Dalam pembelajaran *Discovery* (penemuan), kegiatan atau pembelajaran yang sedemikian rupa, sehingga siswa dapat menemukan konsep-konsep dan prinsip-prinsip melalui proses mentalnya sendiri. Dalam menemukan konsep, siswa melakukan pengamatan, menggolongkan, membuat dugaan, menjelaskan, menarik kesimpulan dan sebagainya untuk menemukan beberapa konsep atau prinsip.

Proses *discovery learning* pada dasarnya adalah “bagaimana guru membantu siswa mengorganisasikan bahan belajar yang dipelajarinya dalam bentuk akhir atau hasilnya yang berupa tingkat kemajuan berpikir siswa sesuai dengan tingkat perkembangannya” (Sugiyono dan Hariyanto dalam Mantik 174). Oleh sebab itu, siswa dibiarkan menemukan sendiri arti setiap materi pelajaran bagi dirinya sendiri, mempelajari, dan memahami konsep materi pelajaran dalam bahasa mereka sendiri, biarkan siswa melakukan pemecahan masalah melalui berbagai kegiatan dan pengalaman. Dengan demikian, peran guru adalah mendampingi siswa dan menjamin proses pembelajaran berjalan sesuai dengan kebutuhan siswa serta guru membantu siswa mengurangi kemungkinan-kemungkinan kegagalan selama proses pembelajaran.

Dari beberapa pengertian diatas, maka peneliti menarik kesimpulan bahwa model *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang dalam pelaksanaannya guru memperkenankan siswanya untuk berpikir sendiri sehingga mampu menemukan prinsip umum yang diinginkan dengan bimbingan dan petunjuk dari guru.

Langkah model *discovery learning* menurut Agus N. Cahyo (2013) Jika ingin mengaplikasikan model belajar *discovery learning*, setidaknya ada dua tahap. Tahap pertama yang harus dilakukan adalah mempersiapkan aplikasi tersebut dan tahap kedua memperhatikan prosedur aplikasinya.

#### 1) Tahap persiapan dalam aplikasi model *discovery learning*

Dalam rangka mengaplikasikan model *discovery learning* didalam kelas, seorang guru bidang studi harus melakukan beberapa persiapan terlebih dahulu.

- a) Menentukan tujuan pembelajaran.
- b) Melakukan identifikasi karakteristik siswa (kemampuan awal, minat, gaya belajar, dan sebagainya).
- c) Memilih materi pelajaran.

- d) Menentukan topik-topik yang harus dipelajari siswa secara induktif (dari contoh- contoh generalisasi).
- e) Mengembangkan bahan-bahan belajar yang berupa contoh- contoh, ilustrasi tugas dan sebagainya untuk dipelajari siswa.
- f) Mengatur topik-topik pelajaran dari yang sederhana ke kompleks, dari yang konkret ke abstrak, atau dari tahap enaktif, ikonik sampai simbolik.
- g) Melakukan penilaian proses dan hasil belajar”

## 2) Prosedur Aplikasi *Discovery Learning*

Dalam mengaplikasikan model *discovery learning* didalam kelas, tahapan atau prosedur yang harus dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar secara umum adalah sebagai berikut :

- a) *Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan) : Pertama-tama, pelajar dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungannya, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri.
- b) *Problem Statement* (pernyataan/identifikasi masalah): Setelah melakukan *stimulation*, langkah selanjutnya adalah guru memberikan 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).
- c) *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 tidak nya hipotesis.
- d) *Data Processing* (Pengolahan data): Data processing merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para siswa baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, lalu ditafsirkan. data processing disebut juga dengan coding atau pengkodean/kategorisasi yang berfungsi sebagai pembentukan konsep dan generalisasi.
- e) *Verification* (Pentahkikan/pembuktian): Menurut Bruner, verication 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.
- f) *Generalization* (menarik kesimpulan/generalisasi): Tahap generalization menarik kesimpulan adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, tentu saja dengan memperhatikan hasil verifikasi. Akhirnya, siswa dapat merumuskan suatu kesimpulan dengan kata-kata/tulisan tentang prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi

## METODE PENELITIAN

### Rancangan Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas, Penelitian tindakan kelas ini direncanakan untuk siswa-siswi kelas V SD Negeri 186/1 Sridadi, Kecamatan Muara Bulian, Kabupaten Batanghari, Provinsi Jambi. Subjek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas V SD

Negeri 186/1 Sridadi dengan jumlah siswa 18 orang yang terdiri dari 7 orang laki-laki dan 11 orang perempuan.

### Prosedur Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan secara bersiklus. Dimana setiap siklusnya terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

#### 1. Perencanaan

Pada tahapan ini kegiatan yang dilakukan berupa persiapan-persiapan yang terdiri dari:

- a) Menentukan setting yang akan diteliti.
- b) Menentukan kelas V SD Negeri No. 186/1 Sridadi sebagai kelas penelitian.
- c) Melakukan diskusi dengan guru kelas terkait permasalahan yang ditemukan dan apa yang menjadi solusi dari permasalahan itu.
- d) Menelaah komponen dan indikator.
- e) Menyiapkan silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran IPA yang sesuai dengan indikator model *discovery learning*, dan lembar kerja siswa
- f) Menyiapkan media dan sumber belajar sebagai penunjang pembelajaran
- g) Menyiapkan catatan lapangan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran yang berlangsung melalui model *discovery learning*.

#### 2. Pelaksanaan

Prosedur penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan dalam beberapa siklus dimana setiap siklus dilakukan dalam 2 kali pertemuan, 1 siklus pertemuan adalah 2 x 35 menit. Setiap siklus dilaksanakan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan langkah-langkah model *discovery learning*. Adapun langkah-langkah yang akan peneliti lakukan adalah sebagai berikut:

##### a. Kegiatan awal :

- 1) Guru mengucapkan salam.
- 2) Guru menyiapkan siswa untuk berdoa
- 3) Guru melakukan absensi.
- 4) Guru memotivasi siswa.
- 5) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 6) Guru mengingatkan materi sebelumnya.

##### b. Kegiatan inti :

##### 1) Eksplorasi

- a) Guru memberikan uraian materi.
- b) Guru mengemukakan suatu masalah pada pembelajaran IPA.
- c) Guru mengajukan pertanyaan berkaitan dengan masalah.
- d) Guru mengkontruksikan siswa untuk membaca, bertanya, atau aktivitas lainnya yang mengarahkan pada persiapan pemecahan masalah

##### 2) Elaborasi

- a) Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok.

- b) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran.
  - c) Guru membimbing siswa untuk merumuskan hipotesis (jawaban sementara).
  - d) Guru membimbing siswa untuk mengumpulkan informasi yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis, dengan cara membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan narasumber, melakukan uji coba sendiri dan sebagainya.
  - e) Guru membimbing siswa untuk mengolah informasi menjadi jawaban dari permasalahan.
  - f) Guru membimbing siswa untuk membuktikan hasil dari hipotesis jawabannya
- 3) Konfirmasi
- a) Guru memberi kesempatan kepada tiap kelompok untuk menyampaikan hasil pengolahan data yang terkumpul.
  - b) Guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang hal-hal yang belum jelas dan diketahuinya.
  - c) Guru dan siswa menyimpulkan hasil temuan siswa
- c. Kegiatan Penutup:
- 1) Guru memberikan tugas kepada siswa sebagai umpan balik.
  - 2) Guru menutup pembelajaran dengan berdoa dan salam
3. Observasi
- Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur rasa ingin tahu siswa pada pembelajarn IPA setelah diberikan tindakan menggunakan model *discovery learning*, dan mengukur aktivitas guru di dalam menerapkan model *discovery learning*.
4. Refleksi
- Refleksi adalah kegiatan yang mengulas secara kritis (*reflective*) tentang perubahan yang terjadi pada siswa, suasana kelas dan guru. Bahan refleksi diperoleh dari hasil penilaian diri dan hasil lembar observasi yang dilakukan pada saat proses pembelajaran.

### Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

#### 1. Pedoman Wawancara

Wawancara peneliti gunakan sebagai wawancara awal guna mengetahui permasalahan pada siswa kelas V SD Negeri No. 186/1 Sridadi. Peneliti melakukan wawancara dengan wali kelas V di SD Negeri No. 186/1 Sridadi yaitu ibu Nurhayati, S.Pd. SD. Wawancara juga dilakukan dengan siswa kelas V guna mengetahui penyebab rendahnya rasa ingin tahu siswa. Siswa mengatakan bahwa pembelajaran yang membosankan membuat mereka malas untuk bertanya.

#### 2. Lembar Observasi Rasa Ingin Tahu

Observasi yang dilakukan oleh peneliti akan dilihat dari kegiatan-kegiatan peserta didik yang terlihat dalam beberapa indikator rasa ingin tahu Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen berupa lembar observasi menggunakan skala likert 1- 4.

### 3. Lembar Observasi Kegiatan Guru dengan Model *Discovery Learning*

Peneliti akan meneliti bagaimana cara guru dalam menerapkan langkah- langkah model *discovery learning* yang terdiri dari :

- a. *Stimulation* (Stimulasi/Pemberian rangsangan)
- b. *Problem Statement* (Pernyataan/Identifikasi Masalah)
- c. *Data Collection* (Pengumpulan data)
- d. *Data Processing* (Pengolahan data)
- e. *Verification* (Pembuktian)
- f. *Generalization* (Menarik kesimpulan/generalisasi)

### 4. Dokumentasi

Menurut (Sugiono 2015:176) “dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu berbentuk tulisan, gambar, atau karya monumental dari seseorang”. Gunawan (2013:178) “ dokumen adalah sumber data yang digunakan untuk melengkapi penelitian, baik berupa sumber tertulis, film, gambar (foto), dan karya-karya monumental, yang semuanya itu memberikan informasi bagi proses penelitian”.

### Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini adalah untuk mencari dan menemukan upaya guru dalam meningkatkan rasa ingin tahu siswa melalui model *discovery learning*. Analisis penelitian menggunakan analisis kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Analisis kuantitatif berupa data hasil observasi disiplin belajar siswa, dengan menggunakan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{skor yang dicapai}}{\sum \text{skor maksimum}} \times 100 \%$$

Dengan rentang nilai:

Skor (%)	Kualifikasi
81 - 100	Sangat Baik
61 - 80	Baik
41 - 60	Cukup Baik
21 - 40	Kurang
0 - 20	Sangat Kurang (SK)

(Sumber:Adaptasi dari Purwanto, 2012:103)

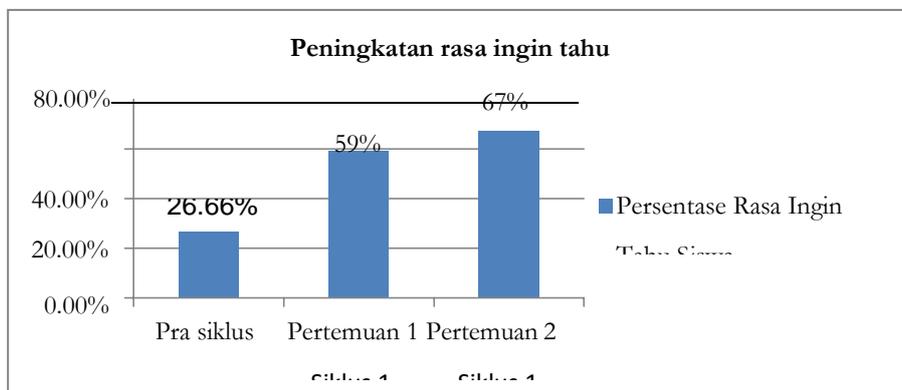
Sedangkan analisis deskriptif kualitatif berupa paparan atau penjelasan data hasil observasi keterlaksanaan langkah-langkah model pembelajaran *discovery learning* dalam pembelajaran yang akan dideskripsikan oleh peneliti sebagai hasil dari penelitian.

### HASIL PENELITIAN

Secara keseluruhan hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa penggunaan model *Discovery Learning* dalam meningkatkan rasa ingin tahu siswa berjalan dengan baik dengan perbaikan-perbaikan pada tiap siklusnya dan dapat mencapai kriteria keberhasilan penelitian.

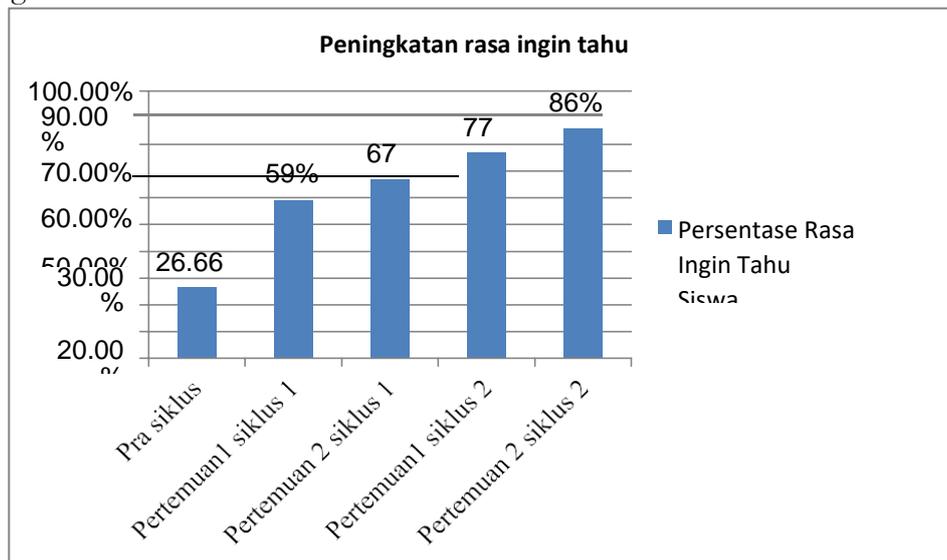
Siklus 1 diperoleh hasil persentase keberhasilan kelas sebesar 63,5% kategori baik, dengan pertemuan pertama sebesar 59% kategori cukup yang belum mencapai kategori ketuntasan kemudian pada pertemuan kedua dengan persentase sebesar 67% dengan kategori baik dan

mencapai kategori ketuntasan (terdapat pada lampiran 3 hal 137). Adapun peningkatan persentase pada setiap pertemuan pada siklus 1 adalah sebagai berikut:



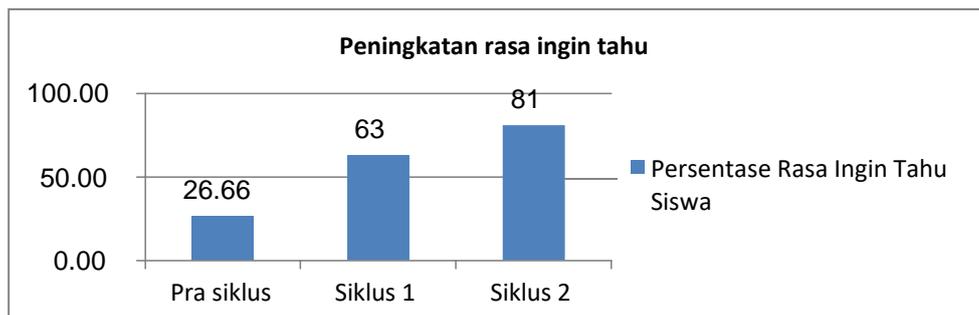
**Gambar 1. Grafik Persentase Rasa Ingin Tahu Siswa Siklus 1**

Siklus 2 diperoleh hasil persentase keberhasilan kelas sebesar 81% kategori sangat baik, dengan pertemuan pertama sebesar 77% kategori baik kemudian pada pertemuan kedua dengan persentase sebesar 86% dengan kategori sangat baik dan mencapai kategori ketuntasan (terdapat pada lampiran 3 hal.147). Adapun peningkatan persentase pada setiap pertemuan pada siklus 2 adalah sebagai berikut:



**Gambar 2 Grafik Persentase Rasa Ingin Tahu Siswa Siklus 2**

Hal ini dapat dilihat dari peningkatan setiap pertemuan di setiap siklus, yang pada siklus 1 pertemuan pertama rata-rata kelas 59% meningkat di pertemuan kedua menjadi 67% dengan keberhasilan kelas 63,5% (terdapat pada lampiran hal.137) dan dilanjutkan di siklus kedua dengan hasil pertemuan pertama 77% dan pertemuan kedua 86% dengan keberhasilan kelas 81%.



Gambar 3 Grafik Persentase Rasa Ingin Tahu Siswa Persiklus

## PEMBAHASAN

Dari hasil kegiatan pembelajaran menggunakan model *discovery learning* untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa yang dilakukan selama dua siklus, terlihat adanya peningkatan rasa ingin tahu siswa. Pada setiap siklus yang dilakukan menggunakan model pembelajaran yang sama tetapi tindakan yang dilakukan mengalami perubahan karena adanya perubahan sikap siswa. Secara keseluruhan hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa penggunaan model Discovery Learning dalam meningkatkan rasa ingin tahu siswa berjalan dengan baik dengan perbaikan-perbaikan pada tiap siklusnya dan dapat mencapai kriteria keberhasilan penelitian.

Pada siklus pertama siswa langsung diberikan cara belajar dengan model *discovery learning* yaitu dengan siswa menemukan sendiri pengetahuannya, melalui kegiatan percobaan atau penemuan yang siswa lakukan sendiri. Pada siklus pertama indikator bertanya masih kurang, karena siswa belum terbiasa bertanya kepada guru maupun bertanya tentang hasil penemuan kelompok lain. Melalui kegiatan percobaan ini di harapkan siswa dapat mencari jawaban akan pertanyaan yang muncul hal ini sesuai dengan yang dikemukakan Mustari (2011: 109) berpendapat bahwa “untuk mengembangkan rasa ingin tahu pada anak, kebebasan si anak itu sendiri harus ada untuk melakukan dan melayani rasa ingin tahunya. Kita tidak bisa begitu saja menghardik mereka kita tidak tahu atau malas saat bertanya. Yang lebih baik adalah kita berikan kepada mereka cara-cara untuk mencari jawaban”.

Pada siklus pertama peneliti merencanakan pembelajaran dengan melakukan percobaan, pada siklus 1 siswa bekerja dengan berdiskusi secara berkelompok dan apabila ada permasalahan-permasalahan yang siswa temukan guru siap untuk menjawab dan menolong, karena pada dasarnya guru memegang peranan sebagai fasilitator di dalam model *discovery learning* ini. “Proses *discovery learning* pada dasarnya adalah bagaimana guru membantu siswa mengorganisasikan bahan belajar yang dipelajarinya dalam bentuk akhir atau hasilnya yang berupa tingkat kemajuan berpikir siswa sesuai dengan tingkat perkembangannya”(Sugiyono dan Hariyanto dalam Mantik 174).

Pada siklus pertama ini peneliti masih kurang di dalam mengatur waktu, karena model *discovery learning* ini butuh waktu yang panjang sedangkan peneliti hanya memiliki waktu 2 jam pelajaran atau 70 menit dalam setiap pertemuan, hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Widdiharto (2004) yang menyatakan “Kelemahan *Discovery Learning*: a. Untuk materi tertentu, waktu yang tersita lebih lama, b. Tidak semua siswa dapat mengikuti pelajaran dengan cara ini. Karena tidak dapat dipungkiri bahwa dilapangan beberapa siswa masih terbiasa dan mudah mengerti dengan metode ceramah, c. Tidak semua topik cocok disampaikan dengan metode ini. Umumnya topik- topik yang berhubungan dengan prinsip dapat dikembangkan dengan metode penemuan terbimbing”, dan pada siklus 1 ini peneliti merasa bahwa kekurangan waktu di

dalam menerapkan model discovery learning. Walaupun demikian setiap langkah inti pada model discovery learning ini terlaksana dengan baik.

Pada siklus ke-2 peneliti menggunakan teknik memperkecil anggota kelompok, tindakan ini dilakukan agar siswa lebih aktif di dalam kegiatan pengumpulan data. Partisipasi siswa di dalam kelompok menjadi lebih besar karena siswa memiliki kesempatan untuk melakukan sendiri kegiatan pengumpulan data dan kegiatan pemrosesan data. Hal ini sesuai dengan pendapat Moedjiono dan Moh. Dimiyati (1992:62) yang menyatakan bahwa “pengelompokan untuk memperbesar partisipasi siswa sebagai anggota kelompok dapat dilakukan dengan cara membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok yang relatif kecil, sehingga anggota kelompok dapat dijamin keterlibatannya dalam kerja kelompok.

Seringnya disuguhkan murid dalam memecahkan masalah sendiri mampu menumbuhkan rasa ingin tahu siswa di dalam kelas. Media yang digunakan dalam pembelajaran ini ialah lingkungan sekolah siswa sendiri, karena lebih mudah dalam menjangkau dan lebih efisien, dan sangat berhubungan dengan materi pembelajaran dan juga menggunakan media konkret yaitu kelengkapan dalam membuktikan sifat-sifat cahaya. Pada siklus kedua pertemuan pertama peneliti menggunakan media gelas, air dan pipet untuk menemukan sifat cahaya dibiaskan. Kemudian pertemuan kedua peneliti menggunakan matahari sebagai media pembelajaran, karena cocok dengan materi pembelajarannya sifat cahaya dapat diuraikan. “Pada prinsipnya mempelajari IPA adalah sebagai cara mencari tahu dan cara melakukan yang dapat membantu siswa untuk memahami alam sekitar secara lebih mendalam untuk itu dibutuhkan pendidikan IPA juga menekankan pada pemberian pengalaman secara langsung” (Mustari, 2011:109). Kegiatan melakukan percobaan dalam membuat produk pembelajaran tidak semata-mata mengarah pada pembelajaran berbasis produk, tetapi dengan desain tersendiri hal ini dapat dirubah menjadi model pembelajaran penemuan.

Berdasarkan analisis data yang dilakukan dalam penelitian tindakan kelas ini dapat diketahui peningkatan rasa ingin tahu siswa meningkat setelah menerapkan model discovery learning hal ini ditunjukkan dari hasil lembar pengamatan siswa yang mengalami peningkatan di setiap siklusnya yang didasari pada indikator pengamatan. Melalui penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model discovery learning memiliki dampak positif dalam meningkatkan rasa ingin tahu siswa. Hal ini sesuai dengan tujuan model Discovery menurut Azhar (1991 dalam Widdiharto, 2004) sebagai model belajar mengajar yaitu:

1. Kemampuan berfikir agar lebih tanggap, cermat dan melatih daya nalar (kritis, analisis dan logis).
2. Membina dan mengembangkan sikap ingin lebih tahu.
3. Mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotori.
4. Mengembangkan sikap, keterampilan kepercayaan murid dalam memutuskan sesuatu secara tepat dan obyektif.

Dengan adanya peningkatan pada persentase rasa ingin tahu siswa siswa hingga mencapai kriteria keberhasilan 61% pada kategori baik sehingga proses peningkatan rasa ingin tahu siswa menggunakan model *Discovery Learning* langsung dinyatakan tuntas.

## SIMPULAN

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, dengan menerapkan model discovery learning untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa di kelas V SD Negeri 186/I maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Setelah penerapan model discovery learning pada siklus 1 berjalan belum efektif pada pertemuan pertama, namun pada pertemuan kedua sudah mulai efektif. Dengan data ketuntasan kelas mencapai angka 63% dengan kategori baik.
2. Pada perbaikan di siklus ke-2 model discovery learning berjalan dengan efektif. Dengan data bahwa ketuntasan kelas mencapai angka 81% dengan kategori sangat baik.
3. Terdapat peningkatan di setiap pertemuan siklus 1 dan 2 dengan jenjang, 59%, 66%, 77% dan 86%.
4. Berdasarkan jenjang pada siklus 1 dan siklus 2 maka terdapat peningkatan yang baik setelah diterapkan model discovery learning. Maka tindakan dengan menggunakan model discovery learning dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa.

## REFERENSI

- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (online). Tersedia di:  
<http://bahasa.kemdiknas.go.id/kbbi.php>. Diakses 27 Juli 2016
- Aries, dan Haryono, 2012. Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Aplikasinya. Malang : Aditya Media Publishing.
- Arikunto, Suharsimi dan Suhardjono, Supardi. 2015. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT Bumi aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka cipta
- Aunurrahman. 2010. Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.
- Badan penelitian dan pengembangan Pusat kurikulum. 2010. Bahan pelatihan penguatan metodologi pembelajaran berdasarkan nilai-nilai budaya untuk membentuk daya saing dan karakter bangsa (pengembangan pendidikan kewirausahaan). Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional
- Barlia, Lily. 2006. Mengajar Dengan Pendekatan Lingkungan Alam Sekitar. : Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan
- Basrowi, dan Suwandi. 2008. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas. : Ghalia Indonesia Basuki, Ismet dan Hariyanto. 2015. Asesmen Pembelajaran. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Cahyo, Agus N. 2013. Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar Teraktual Dan Terpopuler. Yogyakarta: Diva Press
- Daryanto, dan Suryati darmaatun. 2013. Implementasi Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar. Yogyakarta: Gava media.
- Depdiknas. 2003. Undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003, tentang sistem Pendidikan Nasional.
- Esti, Sri Wuryani Djiwandono. 2009. Psikologi Pendidikan. Jakarta: PT Gramedia.
- Fadillah, Muhammad dan khorida, Lilif Muallifatu. 2013. Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. Jogjakarta: Ar-ruzz Media
- Gunawan, Imam. 2013. Metode Penelitian Kualitatif. Jakarta: PT. Bumi Aksara

- Ibnu, Trianto Badar Al-Tabany. 2014. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum 2013 (Kurikulum Tematik Integratif/TKI). Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP
- Irawinata, Dendri. 2015. Pengaruh Pendekatan Saintific Terhadap Karakter Rasa Ingin Tahu Tema Peduli Mahluk Hidup Pelajaran Sains Siswa Kels V SDN 551 Sridadi. Skripsi, Universits Jambi, Jambi.
- Irham, M dan Novan A. W. 2013. Psikologi Pendidikan Teori dan Aplikasi dalam proses Pembelajaran. Yogyakarta: Ar-Ruz Media.
- Kurniawan, Samsul. 2013. Pendidikan Karakter: Konsepsi & Implementasinya Secara Terpadu Di Lingkungan Keluarga, Sekolah, Perguruan Tinggi, Dan Masyarakat. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Kusaeri. 2014. Acuan dan Teknik Penilaian Proses dan Hasil Belajar dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Mantik, Abdul. 2016. penggunaan guide inquiry discovery pada pembelajaran ipa, JISE., 1(1): 167.
- Mustari. 2011. Nilai Karakter: Refleksi Untuk Pendidikan Karakter: Yogyakarta: Laksbang Pressindo.
- Nasution, Rensy Oktaviana. 2015. Penggunaan model Discovery Learning untuk meningkatkan Sikap Rasa Ingin tahu dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA kelas IV SD Negeri Coblong Bandung. Skripsi. Universitas Pasundan, Bandung
- Oemar Hamalik. 2008. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- Priyatni, Endah tri. 2014. Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Kurikulum 2013. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Purwanto. 2012. Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Rafhy. 2014. Penilaian Pembelajaran, (online) ([penilaianpembelajaran.blogspot.co.id/2014/03/penilaian-sikap.html?m=1](http://penilaianpembelajaran.blogspot.co.id/2014/03/penilaian-sikap.html?m=1)). Diakses 27 juli 2016)
- Roestiyah. 2008. Strategi Belajar Mengajar dalam CBSA. Jakarta: Rineka cipta Rukmayanti, Ira. 2016. Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Rasa Ingin Tahu Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Cibogor 02 Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Skripsi. Universitas Pasundan, Bandung.
- Rusman. 2010. Model-Model Pembelajaran. Bandung: Mulia mandiri press. Setyosari, Punaji. 2013. Metode penelitin: pendidikan & pengembangan. Jakarta: Kencana
- Sri, Sulistyorini. 2007. Model Pembelajaran IPA Sekolah Dasar dan Penerapannya dalam KTSP. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Srini, M. Iskandar. 2001. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam. Bandung: CV. Maulana. Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta.
- Suhadi. 2010. Tips untuk guru: Rasa ingin tahu itu Penting. (online). <http://suhadinet.wordpress.com/2010/02/01tips-untuk-guru-rasa-ingin-tahu-itu-penting/>. (diakses 27 juli 2016)

- Sulistyanto, Heri dan Edy Wiyono (2008:125-135). Ilmu Pengetahuan Alam. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional
- Suyanto, Djihat dan Asep. 2012. Calon Guru dan Guru Profesional. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Trianto. 2012. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif. Jakarta: Kencana Media Group.
- Trianto. 2013. Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Jakarta: Bumi Aksara.
- Widdiharto, Rachmadi. 2004. Model-Model Pembelajaran Matematika Smp, (Online), (Diakses 27 Juli 2016)