
PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* TERHADAP PENINGKATAN RASA INGIN TAHU SISWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

Irma Martina¹, Ratu Wardarita², Siti Rukiyah³

Magister Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas PGRI Palembang

Email: irmamartina197@gmail.com

Abstrak: Salah satu nilai karakter yang dapat membangkitkan semangat siswa dalam belajar adalah rasa ingin tahu. Penelitian ini untuk menguji ada tidaknya pengaruh secara signifikan model *discovery learning* terhadap tingkat rasa ingin tahu siswa kelas VII SMP. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen kuasi. Yang menjadi populasi adalah seluruh siswa kelas VII yang berjumlah 194 anak didik, sedangkan sampel yang digunakan berjumlah 85 siswa yang terdiri dari kelas VII B dan VII C. Penentuannya dilakukan dengan *sampling purposive*. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dan analisis dokumen. Adapun teknik analisis data menggunakan rumus uji t-test. Hasil penelitian menunjukkan ada perbedaan signifikan peningkatan rasa ingin tahu siswa di kelas eksperimen atau kelas yang diterapkan model *discovery learning* dibandingkan kelas kontrol atau kelas yang tidak digunakan model *discovery learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini terlihat dari hasil uji t (2,64) yang lebih besar dibandingkan t tabel (1,99). Dengan demikian, direkomendasikan agar *discovery learning* lebih banyak diterapkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Kata Kunci: model *discovery learning*, rasa ingin tahu.

THE EFFECT OF DISCOVERY LEARNING MODEL TO INCREASING STUDENTS CURIOUS IN INDONESIAN LANGUAGE CLASS

Abstract: One of the character values that can arouse students' enthusiasm in learning is curiosity. This research is to test whether there is a significant effect of the *discovery learning* model on the curiosity level of seventh grade junior high school students. This research is a quasi-experimental research. The population is all students of class VII, totaling 194 students, while the sample used is 85 students consisting of class VII B and VII C. The determination is made by purposive sampling. Data was collected through observation, questionnaires, and document analysis. The data analysis technique used the t-test test formula. The results showed that there was a significant difference in the increase in student curiosity in the experimental class or the class that applied the *discovery learning* model compared to the control class or class that did not use the *discovery learning* model in Indonesian subjects. This can be seen from the results of the t test (2.64) which is greater than the t table (1.99). Thus, it is recommended that *discovery learning* be more widely applied to improve students' critical thinking skills.

Keywords: learning model *discovery learning*, curiosity.

PENDAHULUAN

Pendidikan dapat diartikan sebagai kegiatan seseorang dalam membimbing dan memimpin anak menuju pertumbuhan dan perkembangan secara optimal agar dapat berdiri sendiri dan bertanggung jawab (Putrayasa, dkk., 2014:2). Pendidikan adalah proses pembelajaran yang dilaksanakan secara tersusun dan sadar oleh pendidik dengan menanamkan jiwanya yang berkarakter dalam diri peserta didik sehingga proses pembelajaran yang dilaksanakan menjadi lebih efektif dengan mengembangkan berbagai potensi dimilikinya skill, kepribadiannya yang mulia, keterampilan akan dapat berguna bagi bangsa dan negara (Rusmaini, 2013: 2)

Peran guru dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah merupakan ibarat pondasi, suatu rumah tidak akan bisa berdiri kokoh tanpa adanya pondasi yang kuat. Hal inilah dimaksud sebagai perangkat yang berperan penting yang berkedudukan di masyarakat. Di dalam UU Guru dan Dosen Nomor 14 tahun 2005 dinyatakan bahwa seorang yang profesional adalah memiliki tugas yang harus diemban antara lain membimbing, melatih, mengarahkan, memberi penilaian dan mengevaluasi pada jalur pendidikan sekolah dasar dan menengah (Purba, 2017: 100-109). Selain itu, peranan seorang guru itu

sendiri dalam proses belajar mengajar harus mampu mengembangkan perubahan tingkah laku pada siswa. Perubahan tingkah laku tersebut merupakan tujuan dari pembelajaran. Terdapat tiga domain atau ranah yang dapat digunakan sebagai dasar untuk merumuskan tujuan pembelajaran yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Oleh karena itu, dalam mengajar bidang studi apa pun guru harus berupaya mengembangkan pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap anak didik sebab ketiga aspek tersebut merupakan pembentuk kepribadian individu (Mundziroh, dkk. 2013 : 3).

Pendidikan yang berkualitas akan melahirkan generasinya yang berkualitas dengan memiliki masa depan yang cemerlang. Seperti yang kita ketahui, Korea Selatan merupakan negara yang berkembang dalam pencatatan global. Korea selatan tidak akan sanggup dapat mengejar ketertinggalannya tanpa kerja keras lewat jalur pendidikan. Oleh karena itu, melalui pendidikan inilah cara untuk mencerdaskan anak bangsa dan sebuah kunci kemajuan sebuah negara (Syarnubi, 2009: 89).

Pola pendidikan dahulu dan sekarang, lebih terfokuskan pada pencapaian tertentu atau target, perlu dipahaminya bahwa pendidikan ialah suatu proses yang berlangsung dengan serius dan lama memerlukan kerja sama yang baik setiap pendidik

agar terbentuknya watak, karakter atau kepribadian yang diinginkan sehingga siap menghadapi arus globalisasi yang semakin hari semakin maju dan berkembang dengan kecerdasan yang mereka miliki (Pratama & Firdaus, 2019: 6). Djamarah (2015) menyampaikan 5 faktor yang memuat dalam pelaksanaan pendidikan yakni adanya guru yang mendidik, anak didik untuk di ajar, tujuan pembelajaran yang ingin di sampaikan serta tidak lupa kegiatan pengajaran dengan alat yang digunakan. Apabila kelima faktor tersebut tidak ada, proses belajar mengajar tidak dapat terlaksana dengan baik.

Proses belajar mengajar merupakan rangkaian kegiatan siswa dalam belajar di bawah pembelajaran guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Guru dituntut memiliki kompetensi-kompetensi antara lain menguasai bahan, mengelola program belajar-mengajar, mengelola kelas, menggunakan media atau sumber, menguasai landasan pendidikan, menilai prestasi siswa, dan mampu menyelenggarakan administrasi sekolah (Sari, dkk., 2015: 2)

Pada proses pembelajaran seorang guru dipastikan bukan hanya mengajarkan atau menjelaskan materi kepada anak didik, tetapi juga mendesainnya mulai dari kegiatan apersepsi sampai penutup. Dalam

mengajar di kelas guru harus bisa menghidupkan suasana belajar sehingga pembelajaran menjadi aktif dan anak didik menjadi lebih termotivasi untuk menumbuh kembangkan rasa ingin tahu peserta didik sehingga membuat mereka dijadikan lebih antusias dalam belajarnya serta jadi anak yang mempunyai inisiatif dengan proses pembelajaran (Silvia, dkk., 2017).

Selain itu guru dapat menerapkan koreksi antar teman untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Aktivitas belajar siswa merupakan hal yang cukup penting dalam suatu proses pembelajaran. Aktivitas belajar siswa dipengaruhi oleh faktor eksternal. Meningkatkan aktifitas belajar siswa diharapkan sejalan dengan meningkatnya pemahaman siswa akan suatu materi tersebut (Istiana, 2015: 66). Setyawan, dkk. (2015: 15) menyimpulkan bahwa guru harus mampu menumbuhkan motivasi siswa dengan berbagai macam cara, seperti mesugesti kepercayaan diri siswa, menggunakan metode pembelajaran yang menarik, dan menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan dan kondusif.

Rasa ingin tahu menjadi salah satu kebutuhan yang harus dimiliki siswa agar tujuan pendidikan dapat dicapai (Sari, 2016: 3). Rasa ingin tahu yakni suatu keinginannya di dalam jiwa atau diri untuk ingin

mengetahui suatu hal secara lebih mendalam dengan apa yang didengarnya dan dilihat dengan nyata. Tanda-tanda keingintahuan siswa mulai ada yakni diantaranya mulainya sering bertanya dan terus mencari tahu akan hal yang baru ditemuinya. Siswa diharapkan memiliki rasa ingin tahu yang lebih terhadap materi yang sedang dipelajari, dan rasa ingin tahu siswa dapat mendorong siswa untuk menemukan hubungan antarkonsep sehingga ditemukan konsep baru. Hal ini sejalan dengan pendapat Zuss (2008) bahwa rasa ingin tahu penting dalam membuat hubungan baru dari ide-ide, persepsi, konsep, dan representasi (Widiastuti, 2014: 3-4).

Model pembelajaran yang tidak menyampaikan keseluruhan materinya yakni disebut model pembelajaran *discovery learning*. *Discovery learning* merupakan salah satu model yang memungkinkan para siswa terlibat langsung dalam kegiatan belajar-mengajar, sehingga mampu menggunakan proses mentalnya untuk menemukan suatu konsep atau teori yang sedang dipelajari. Terlihat secara langsung merupakan bagian dari keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar-mengajar di kelas. Selain itu, pembelajaran dengan penemuan membantu siswa membentuk cara kerja bersama yang efektif, saling membagi informasi, serta mendengar

dan menggunakan ide-ide orang lain (Dina, dkk., 2015: 24).

Model *discovery learning* membiarkan siswa-siswa dalam mengikuti minat mereka sendiri untuk mencapai kompeten dan kepuasan dari keingintahuan mereka. (Kristin, 2016:91). Model pembelajarannya ini guru bukan menyampaikan keseluruhan materi tetapi secara terpisah dan siswa dituntut untuk aktif dan mencari tahu sendiri. Dengan demikian secara tidak langsung siswa belajar mandiri dan membangun konsep sendiri menurut pemikiran siswa sendiri dan pastinya selalu dibawah bimbingan guru.

Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 1 Tanjung Lubuk bahwa di dalam proses pembelajaran masih terdapat siswa yang hanya diam saja tanpa adanya respon positif mengerti atau tidaknya pada saat guru mengajar di kelas, terutama dalam mata Bahasa Indonesia maka dari itu diperlukan model pembelajaran yang membantu siswa untuk berpikir dan mempunyai respons positif pada saat pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, proses pembelajaran dapat menjadi lebih aktif dan siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi serta memungkinkan terjadinya stimulus dan respon yang baik antara guru dan murid. Salah satu starteginya adalah menerapkan model *discovery learning*.

Telah banyak penelitian yang membuktikan potensi model *discovery learning*. Di sini disajikan tiga hasil penelitian yang relevan. Penelitian pertama dilakukan Fauzi, dkk. (2017) yang berjudul *Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu dan Peduli Sosial Melalui Discovery Learning*. Penelitian tersebut menghasilkan temuan bahwa *discovery learning* sebagai model pembelajaran penemuan dapat mengajak siswa untuk menemukan fenomena-fenomena sosial dan bagaimana cara mengatasinya. Rancangan model *discovery learning* pada materi IPS tentang kerajaan Hindu-Budha yang pernah ada di Indonesia. Dalam kegiatan tersebut tampak guru dan siswa melakukan interaksi dalam suatu pembelajaran. Pembelajaran dilakukan dalam langkah *discovery learning* dari stimulasi sampai verifikasi atau generalisasi. Dari kegiatan tersebut tampak siswa tidak hanya belajar pengetahuan akan tetapi juga di ajak untuk terampil dalam menemukan. Selain itu juga berdampak imbas pada munculnya karakter-karakter dari aktivitas tersebut, di antaranya muncul karakter peduli sosial dan karakter rasa ingin tahu.

Penelitian kedua dilakukan Setiyadi (2018) yang berjudul *Upaya Meningkatkan Rasa Ingin Tahu dan Prestasi Belajar Berbantuan Lembar Kerja Siswa Lambang Bilangan Romawi Melalui Strategi*

TANDUR di Kelas IV Sekolah Dasar. Hasil penelitiannya ialah dilakukan selama dua siklus dalam upaya meningkatkan sikap rasa ingin tahu dan prestasi belajar berbantuan lembar kerja melalui strategi TANDUR di kelas IV SD Negeri Mandirancan, maka diperoleh hasil sebagai berikut : sikap rasa ingin tahu siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan lembar kerja siswa melalui TANDUR selalu mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Peningkatan tersebut dibuktikan dengan perolehan rata-rata skor rasa ingin tahu siswa pada siklus I sebesar 2,76 dengan kriteria baik dan siklus II sebesar 3,31 dengan kriteria sangat baik. Lembar kerja siswa melalui strategi TANDUR juga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 72,20 dengan ketuntasan belajar 76,00 % dan pada siklus II diperoleh nilai rata-rata 87,20 dengan ketuntasan 88,00 %.

Ketiga, penelitian Lidya (2016) yang berjudul *Penerapan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Rasa Ingin Tahu dan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPS* yang berupa penelitian tindakan kelas dengan melakukan prosedur penelitian model Kemmis dan Taggart yang meliputi tahap perencanaan, tindakan/pelaksanaan, tahap observasi, dan tahap refleksi. Instrument penelitian untuk

menganalisis hasil belajar siswa yang digunakan adalah lembar belajar postes, lembar observasi dan wawancara. Adapun tindakan dilakukan dua siklus.

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh simpulan bahwa melalui pelaksanaan model pembelajaran *discovery learning*, siswa SD Negeri Asmi Bandung pada siklus I memiliki rasa ingin tahu yang tinggi sebanyak 5 orang atau 14,28 % dan 20 orang atau 57,14 % dengan rasa ingin tahu yang rendah. Hasil siklus II menunjukkan bahwa siswa yang memiliki rasa ingin tahu tinggi sebanyak 30 orang atau 85,71% dan 5 orang atau 14,28% dengan rasa ingin tahu yang rendah.

Pada siklus I hasil belajar siswa yang mengalami ketuntasan belajar berjumlah 13 siswa atau 37,14%, sedangkan siswa yang tidak tuntas nilainya dibawah KKM sebanyak 22 siswa atau 62,85% dari 35 orang siswa. Pada siklus II jumlah siswa yang tuntas belajar nilainya diatas KKM sebanyak 31 siswa atau 88,57% sedangkan siswa yang tidak tuntas belajar pada siklus II nilainya dibawah KKM sebanyak 4 siswa atau 11,42% dari 35 siswa. Berdasarkan peningkatan belajar dari setiap siklus tersebut, pembelajaran dengan menggunakan model *discover learning* pada tema indah nya kebersamaan sub tema keberagaman budaya bangsaku dapat

meningkatkan rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil paparan tiga hasil penelitian sudah ada di atas dapat dinyatakan bahwa model *discovery learning* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran termasuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa. Walaupun serupa membahas mengenai pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *discover learning*, penelitian mengenai pengaruh penerapan model pembelajaran *discovery learning* ini berbeda karena fokusnya adalah peningkatan rasa ingin tahu siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia di Kelas VII SMP Negeri 1 Tanjung Lubuk. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk menguji ada tidaknya pengaruh secara signifikan model *discovery learning* terhadap tingkat rasa ingin tahu siswa kelas VII SMP melalui penelitian eksperimen kuasi.

METODE

Dalam penelitian ini digunakan data kuantitatif, yakni data yang berwujud angka-angka hasil dari observasi yang di lakukannya (Ulfa, dkk. 2013 : 157). Adapun pada penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Metode Eksperimen adalah sebagai suatu situasi penelitian yang sekurang-kurangnya satu variabel bebas, yang disebut sebagai variabel eksperimental

sebagai dimanipulasi oleh peneliti (Emzir, 2010: 63).

Menurut Djamarah (2015), metode eksperimen merupakan metode yang memberikan kesempatan kepada siswa perorangan atau kelompok untuk berlatih melakukan sesuatu proses maupun percobaan. Melalui metode ini siswa diharapkan sepenuhnya terlibat eksperimen, melakukan eksperimen, menemukan fakta, mengumpulkan data, mengendalikan variabel, serta memecahkan masalah yang dihadapinya secara nyata. Satu kelompok bertindak sebagai kelompok kontrol dan kelompok lain sebagai kelompok eksperimen. Kelompok yang diberikan perlakuan disebut kelompok eksperimen, sedangkan yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok kontrol. Kemudian pada kurun waktu yang telah ditentukan kelompok eksperimen tersebut diberi perlakuan. Setelah perlakuan selesai, dilakukan pengukuran terhadap kedua kelompok. Perbandingan hasil kedua kelompok menunjukkan efek dari perlakuan yang telah diberikan. Kelompok kontrol berfungsi sebagai pembanding dengan kelompok eksperimen yang telah diberikan perlakuan dalam kurun waktu tertentu. Pengaruh adanya perlakuan adalah (**O1 : O2**).

Dalam penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian kuantitatif Adapun pada penelitian

kali ini menggunakan metode eksperimen. Di dalam bidang pendidikan, penelitian eksperimen merupakan kegiatan penelitian yang mengontrol, memanipulasi, dan mengobservasi subjek penelitian. Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain eksperimen sederhana terdapat dua kelompok yang dipilih secara random. Satu kelompok bertindak sebagai kelompok kontrol dan kelompok lain sebagai kelompok eksperimen. Kelompok yang diberikan perlakuan disebut kelompok eksperimen, sedangkan yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok kontrol. Kemudian pada kurun waktu yang telah ditentukan kelompok eksperimen tersebut diberi perlakuan. Setelah perlakuan selesai, dilakukan pengukuran terhadap kedua kelompok. Perbandingan hasil kedua kelompok menunjukkan efek dari perlakuan yang telah diberikan. Kelompok kontrol berfungsi sebagai pembanding dengan kelompok eksperimen yang telah diberikan perlakuan dalam kurun waktu tertentu. Pengaruh adanya perlakuan adalah (**O1 : O2**).

Pengaruh dari variabel bebas terhadap variabel terikat, dilihat dari perbedaan skor post-test dari kelompok eksperimen (O1) dan kelompok kontrol (O2). Apabila terdapat perbedaan skor antara kedua kelompok, dimana skor pada kelompok eksperimen (O1) lebih

tinggi dibandingkan dengan skor pada kelompok control (O2), maka dapat disimpulkan bahwa perlakuan yang diberikan mempunyai pengaruh atau efektif terhadap perubahan yang terjadi pada variabel terikat.

Pengaruh dari variabel bebas terhadap variabel terikat, dilihat dari perbedaan skor post-test dari kelompok eksperimen (O1) dan kelompok kontrol (O2). Apabila terdapat perbedaan skor antara kedua kelompok, dimana skor pada kelompok eksperimen (O1) lebih tinggi dibandingkan dengan skor pada kelompok control (O2), maka dapat disimpulkan bahwa perlakuan yang diberikan mempunyai pengaruh atau efektif terhadap perubahan yang terjadi pada variabel terikat.

Jenis dan sumber data dalam penelitian ini menggunakan jenis data kuantitatif. Data kuantitatif adalah data yang berwujud angka-angka sebagai hasil observasi atau pengukuran. Adapun data kuantitatif dalam penelitian ini adalah data yang berkenaan dengan sebelum ataupun sesudah diterapkannya pengaruh penerapan model pembelajaran *discovery learning* terhadap peningkatan rasa ingin tahu siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII SMP Negeri 1 Tanjung Lubuk. Sumber data dalam penelitian ini menggunakan sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer merupakan sumber data yang

langsung memberikan data kepada pengumpul data. Data primer yaitu data yang didapatkan langsung dari responden. Adapun yang menjadi sumber data primer dalam penelitian ini yakni tingkat keingintahuan siswa dalam belajar baik sesudah diterapkan maupun sebelum di terapkan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tanjung Lubuk. Adapun Sumber data sekunder merupakan sumber yang secara tidak langsung memberikan data kepada pengumpulan data (Sugiyono, 2015: 187). Adapun data yang dijadikan penunjang dalam penelitian ini berupa data sekolah untuk mengetahui keadaan sekolah, sktruktur sekolah, jumlah siswa, jumlah guru, serta literatur-literatur yang berkaitan dengan penelitian ini.

Populasi dalam penelitian merupakan kumpulan dari seluruh anggota atau elemen yang membentuk kelompok dengan karakteristik yang jelas, baik berupa orang, objek, kejadian atau bentuk elemen yang lain. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi yaitu siswa kelas VII SMP Negeri 1 Tanjung Lubuk yang berjumlah 257 siswa yang terdiri dari 6 kelas, yaitu VII A berjumlah 41 siswa, VII B berjumlah 43 siswa, VII C berjumlah 42 siswa, VII D berjumlah 44 siswa, VII E berjumlah 44 siswa dan VII F berjumlah 43 siswa. keseluruhannya berjumlah 257 siswa.

Sampel dalam penelitian ini adalah sebagian dari siswa kelas VII. Menurut Sugiyono (2017:118), sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam penelitian ini penentuan sampel menggunakan teknik sampel *sampling purposive* yang termasuk bagian dari *nonprobability sampling*.

Teknik *sampling purposive* ialah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Yang menjadi pertimbangan pemilihannya dikarenakan penelitian ini untuk mengukur tingkat rasa ingin tahu peserta didik, peneliti disarankan oleh guru kelas VII Bahasa Indonesia untuk mengambil sampel kelas VII B dan VII C dikarenakan prestasi peserta didik dikelas tersebut masih belum mencapai ketuntasan. Maka dari itu, populasi sebanyak 257 siswa ini hanya diambil dua kelas sebagai sampel. sampel yang diambil yaitu kelas VII B sebagai kelas eksperimen sebanyak 43 siswa dan kelas VIIC sebagai kelas kontrol sebanyak 42 siswa. Dengan demikian, jumlah sampel ialah 85 siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu, pertama observasi adalah teknik pengumpulan data dengan melakukan kegiatan pengamatan dan pencatatan pola perilaku orang, dan kejadian-kejadian dalam suatu cara sistematis untuk mendapatkan

informasi tentang fenomena-fenomena yang diamati (Wagiran, 2015:167). Observasi ini digunakan untuk memperoleh data awal dengan cara melakukan observasi atau pengamatan langsung ke lokasi penelitian yaitu di SMP Negeri 1 Tanjung Lubuk.

Teknik pengumpulan data yang kedua adalah angket (kuesioner). Kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang lebih efisien bila peneliti telah mengetahui dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang diharapkan dari responden. (Sugiyono, 2017: 188) Angket yang digunakan penulis dalam bentuk pernyataan terdiri dari 26 pernyataan yang harus diisi. Dalam hal ini peneliti melakukan penelitian pada dua kelas yaitu kelas kontrol dan eksperimen. Pada penelitian ini, peneliti hanya melakukan posttest saja ialah di kelas eksperimen. Postes yang dilakukan berupa penyebaran angket kepada 85 siswa ialah kelas B dan C. Adapun isi dari posttest itu ialah mengenai seberapa besar rasa ingin tahu siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia sebelum terjadinya perlakuan dan setelah terjadinya perlakuan pada kelas eksperimen tersebut.

Ketiga, dokumentasi adalah alat untuk mengumpulkan data yang dapat juga berkenaan dengan demografi dan keadaan penduduk kelurahan wilayah penelitian yang didapat dari arsip, dokumentasi kelurahan ataupun dokumen lainnya. Serta penelitian terdahulu termasuk laporan-laporan yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan para peneliti terdahulu pada wilayah yang sama (Junaidi, 2019: 63) Dokumentasi dalam penelitian ini berupa gambaran umum sekolah seperti sejarah sekolah, struktur sekolah, jumlah guru, jumlah siswa, dan sebagainya.

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil dokumentasi catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat. Analisis data dilakukan dengan medata, menyabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesis, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat simpulan yang dapat diceritakan kepada orang lain (Sugiyono, 2015: 334).

Uji syarat analisis data melalui uji, yaitu, pertama Uji T-tes Selanjutnya uji t digunakan untuk menguji dua hipotesis yang diajukan yaitu hipotesis pertama dan hipotesis kedua. Rumus untuk mencari "t" atau t₀ dalam keadaan dua sampel yang diteliti merupakan

sampel besar (N lebih dari 30), sedangkan kedua sampel yang satu sama lain tidak mempunyai hubungan, adalah sebagai berikut. (Sudijono, 2014: 346). Adapun rumus yang digunakan yaitu:

Rumusnya :

$$t_0 = M_1 - M_2 \text{SEM}_1 - M_2$$

Langkah perhitungannya :

- a. Mencari mean *pretest* dengan rumus:

$$M_1 = M' + i \left(\frac{\sum fx'}{n} \right)$$

- b. Mencari Mean dengan rumus:

$$M_2 = M' + i \left(\frac{\sum fy'}{N} \right)$$

- c. Mencari Deviasi Standar *pretest* dengan rumus:

$$SD_1 = i \sqrt{\frac{\sum fx'^2}{N} - \left(\frac{\sum fx'}{N}\right)^2}$$

- d. Mencari Deviasi Standar *posttest* dengan rumus:

$$SD_2 = i \sqrt{\frac{\sum fy'^2}{N} - \left(\frac{\sum fy'}{N}\right)^2}$$

- e. Mencari *Standar Error Mean Pretest*, dengan rumus:

$$SE_{M1} = \frac{SD_1}{\sqrt{N - 1}}$$

- f. Mencari *Standar Error Mean Posttest*, dengan rumus:

$$SE_{M2} = \frac{SD_2}{\sqrt{N - 1}}$$

- g. Mencari *Standar Error Perbedaan Mean Pretest dan Mean Posttest* dengan rumus:

$$SE_{M1-M2} = \sqrt{SE_{M1}^2 + SE_{M2}^2}$$

h. Mencari t_0 dengan rumus:

$$t_0 = t_0 = \frac{M_1 - M_2}{SE_{M_1 - M_2}}$$

Ket :

M_1 = Mean *Pretest*

M_2 = Mean *Posttest*

N = Banyak data

SD_1 = Simpangan Baku *Pretest*

SD_2 = Simpangan Baku *Posttest*

$SE_{M_1 - M_2}$ = Perbedaan mean *Pretest*
dan *Posttest*

Memberikan interpretasi

terhadap t_0 dengan prosedur berikut:

1. Merumuskan hipotesa alternatif (H_a) : “Ada perbedaan *mean* yang signifikan antara *Pretest* dan *Posttest*.”
2. Merumuskan hipotesa nihil (H_0) : “Tidak ada perbedaan *mean* yang signifikan antara *Pretest* dan *Posttest*.”

Menguji kebenaran

kedua hipotesa tersebut dengan membandingkan besarnya t hasil perhitungan (t_0) dan t yang tercantum pada Tabel nilai t dengan terlebih dahulu menetapkan *degrees of freedom*-nya atau derajat kebebasannya, dengan rumus: df atau $db = (N_1 + N_2) - 2$

Berdasarkan besarnya df atau db tersebut, maka dapat dicari harga t_t pada taraf signifikan 5% atau 1% dengan catatan:

1. Apabila t sama dengan atau lebih besar daripada t_t maka H_a ditolak : Berarti ada

2. perbedaan *mean*

yang signifikan diantara *Pretest* dan *Posttest*.

3. Apabila t lebih kecil daripada t_t maka H_0 diterima: berarti tidak terdapat perbedaan *mean* yang signifikan diantara *Pretest* dan *Posttest*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskriptif Data Kelas Eksperimen

Analisis data yang dilakukan pada bab ini adalah mengenai bagaimana rasa ingin tahu siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia setelah diterapkan model pembelajaran *discovery learning* pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas VII SMP. Untuk mengetahui rasa ingin tahu siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, peneliti menyebarkan angket yang memuat 26 butir item/pernyataan. Setiap butir angket disediakan lima alternatif jawaban dan skor masing-masing yaitu **sangat setuju** (SS) = 5, **setuju** (S) = 4, **kurang setuju** (KS) = 3, **tidak setuju** (TS) = 2, **sangat tidak setuju** (STS) = 1.

Berikut adalah deskripsi data rasa ingin tahu siswa pada kelas VII B sebagai kelas eksperimen atau kelas yang diterapkan model pembelajaran *discovery learning*. Dalam data angket siswa di kelas eksperimen ini didapatkan rentang skor terkecil sampai dengan tertinggi adalah 49-118. Kemudian dilakukan

penghitungan *range* dan *interval* yaitu dengan rumus sebagai berikut:

Diketahui : H= 118 L= 49

Ditanyakan : i.....?

Jawab:

- 1) Range = H - L
= 118 - 49
= 69
- 2) Banyak Kelas = $1 + 3.3 \log n$
= $1 + 3.3 \log 43$
= $1 + 3.3 (1,63)$
= 1+5,4

= 6,4 dibulatkan menjadi 6

$$3) \text{ Panjang Interval} = \frac{R}{K} = \frac{69}{6} = 12$$

Setelah itu dari skor data angket baik dari nilai terkecil sampai yang tertinggi di atas di distribusikan ke dalam tabel distribusi frekuensi untuk mempermudah pekerjaan dan mendapatkan nilai *mean* pada variabel X untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Data Rasa Ingin Tahu Siswa di Kelas Eksperimen

No.	Interval	Frekuensi (F)	Nilai Tengah (Xi)	X'	F.X'	X' ²	F.X' ²
1.	49 - 60	5	54,5	3	15	9	45
2.	61 - 72	1	66,5	2	2	4	4
3.	73 - 84	7	78,5	1	7	1	7
4.	85 - 96	13	90,5/M'	0	0	0	0
5.	97 - 108	14	102,5	-1	-14	1	14
6.	109 - 118	3	113,5	-2	-6	4	12
		$\Sigma n = 43$			4		82

Setelah data diproses didistribusikan sebagaimana pada tabel di atas, selanjutnya mencari nilai rata-rata (*Mean*) dengan menggunakan rumus sebagai berikut

$$\begin{aligned} M_1 &= M' + i \left(\frac{FX'}{Nx} \right) \\ &= 90,5 + 12 \left(\frac{4}{43} \right) \\ &= 90,5 + 12(0,09) \\ &= 90,5 + 1,08 \\ &= \mathbf{91,58} \end{aligned}$$

Setelah diketahui rata-rata (*Mean*) selanjutnya mencari Standar Deviasi (SD) dengan menggunakan rumus sebagai berikut: $SD_1 = i$

$$\begin{aligned} &\sqrt{\frac{FX'^2}{Nx} - \left(\frac{FX'}{Nx} \right)^2} \\ &= 12 \sqrt{\frac{82}{43} - \left(\frac{4}{43} \right)^2} \\ &= 12 \sqrt{1,90 - 0,008} \\ &= 12 \sqrt{1,892} \\ &= 12 \times 1,37 = \mathbf{16,44} \end{aligned}$$

Setelah nilai rata-rata (*Mean*) dan Standaar Deviasi (SD) diketahui, maka selanjutnya menentukan batasan untuk nilai tinggi, sedang, dan rendah dengan menggunakan rumus TSR sebagai berikut:

a. Kualifikasi Tinggi (**M + 1. SD ke atas**)

$$= 91,58 + 1. 16,44$$

$$= 91,58 + 16,44$$

$$= 108,02 \text{ dibulatkan} = 108$$

Skor rasa ingin tahu siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia yang termasuk kategori tinggi adalah 108 ke atas atau (108-118).

b. Kualifikasi Sedang (**M – 1.SD s/d M + 1.SD**)

$$= 91,58 - 1. 16,44 \text{ s/d } 91,58 + 1. 16,44$$

$$= 75,14 \text{ s/d } 108$$

$$= \text{dibulatkan menjadi } 75 \text{ s/d } 108$$

Skor rasa ingin tahu siswa terhadap mata pelajaran Bahasa

Indonesia yang termasuk kategori sedang adalah skor 75 sampai dengan 108.

c. Kualifikasi Rendah (**M – 1.SD ke bawah**)

$$= 91,58 - 1. 16,44$$

$$= 75,14 \text{ dibulatkan} = 75$$

Skor rasa ingin tahu siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia yang termasuk ke dalam kategori rendah adalah 75 ke bawah.

Data di atas menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran *discovery learning*. Dari perhitungan standard deviasi di atas dapat diketahui bahwa skor rasa ingin tahu yang termasuk ke dalam kategori tinggi adalah 108 ke atas (108-118) dan yang termasuk ke dalam kategori rendah 75 ke bawah. Maka secara otomatis kita dapat mengetahui yang masuk ke dalam kategori sedang adalah 75-108.

Tabel 2 Kategori Skor Rasa Ingin Tahu Kelas Eksperimen

No.	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	Tinggi (108-118)	3	7%
2.	Sedang (76-107)	34	79%
3	Rendah (49-75)	6	14%
Jumlah		43	100%

Mengacu pada jurnal yang ditulis oleh Agustina (2016), menyatakan bahwa siswa dengan kategori rasa ingin tahu tinggi memiliki kemampuan pemecahan masalah yang baik. Siswa dengan kategori rasa ingin tahu sedang memiliki kemampuan pemecahan masalah yang cukup. Siswa dengan kategori rasa ingin tahu rendah memiliki kemampuan pemecahan masalah yang kurang.

Dari perhitungan data di atas dapat diketahui bahwa rasa ingin tahu siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia yang menggunakan model pembelajaran *discovery learning* di kelas eksperimen VII. B dengan materi Mewariskan Budaya Melalui Teks Prosedur. kategori tinggi sebanyak 3 orang atau 7 % yang artinya 3 orang siswa tersebut kemampuan untuk memecahkan masalah baik, mampu berfikir kritis, senang mengeksplor informasi dari berbagai sumber, antusias dalam mengajukan pertanyaan dan berani mengemukakan pendapat dalam setiap pembelajaran.

Kategori sedang sebanyak 34 orang atau 79% yang artinya kemampuan siswa dalam memecahkan masalah cukup baik, mulai munculnya keinginan untuk bertanya, namun mencari jawaban hanya jika disuruh kurang adanya kesadaran dan hasil pembelajaran masih biasa saja belum mencapai

target. Kategori rendah sebanyak 6 orang atau 14 % yang artinya kemampuan siswa dalam memecahkan masalah kurang baik, rendahnya kreatifitas siswa dalam belajar, rendahnya keinginan siswa untuk aktif di kelas dan kurangnya rasa keingintahuan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu siswa pada kelas yang menerapkan model pembelajaran *discovery learning* ialah berada pada kategori sedang yaitu sebanyak 34 orang atau 79% di mana rasa ingin tahu siswa relatif cukup baik.

Deskripsi Data Kelas Kontrol

Untuk mengetahui rasa ingin tahu siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas kontrol (yang tidak diterapkan model pembelajaran *discovery learning*), juga digunakan angket dengan 26 butir item sebagaimana di kelas eksperimen.

Data rasa ingin tahu kelas kontrol disajikan pada Tabel 3. Penentuan *range* dan *interval* dilakukan dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Diketahui : } H = 133$$

$$L = 46$$

$$\text{Ditanyakan : } I = \dots\dots?$$

Jawab:

$$\begin{aligned} 1) \text{ Rentang} &= H - L \\ &= 133 - 46 \\ &= 87 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
2) \text{ Banyak Kelas} &= 1 + 3.3 \log n \\
&= 1 + 3.3 \log 42 \\
&= 1 + 3.3 (1,62) \\
&= 1 + 5,3 \\
&= 6,3 \text{ dibulatkan menjadi } 6 \\
3) \text{ Panjang Interval Kelas} &= \frac{R}{K} = \\
&= \frac{87}{6} = 15
\end{aligned}$$

Setelah itu dari skor rasa ingin tahu siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia pada kelas kontrol di atas didistribusikan ke dalam tabel distribusi frekuensi.

Tabel 3 Distribusi Frekuensi Rasa Ingin Tahu Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas Kontrol

No	Interval	Frekuensi (F)	Nilai Tengah (Xi)	Y'	F.Y'	Y' ²	F.Y' ²
1.	46 – 60	4	53	2	8	4	16
2.	61 – 75	12	68	1	12	1	12
3.	76 – 90	10	83/M'	0	0	0	0
4.	91 – 105	7	98	-1	-7	1	7
5.	106 – 120	6	113	-2	-12	4	24
6.	121 – 133	3	127	-3	-9	9	27
		Σ n = 42			-8		86

Setelah data diproses didistribusikan sebagaimana pada tabel di atas, selanjutnya mencari nilai rata-rata (*Mean*) dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
M_2 &= M' + i \left(\frac{Fy'}{Ny} \right) \\
&= 83 + 15 \left(\frac{-8}{42} \right) \\
&= 83 + 15 (-0,19) \\
&= 83 + (-2,85) \\
&= 80,15
\end{aligned}$$

Setelah diketahui rata-rata (*Mean*) selanjutnya dihitung standar

deviasi (SD) dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
SD_2 &= i \sqrt{\frac{Fy'^2}{Ny} - \left(\frac{Fy}{Ny} \right)^2} \\
&= 15 \sqrt{\frac{86}{42} - \left(\frac{-8}{42} \right)^2} \\
&= 15 \sqrt{2,04 - 0,03} \\
&= 15 \sqrt{2,01} \\
&= 15 \times 1,41 = \mathbf{21,15}
\end{aligned}$$

Selanjutnya dihitung kualifikasi tinggi, sedang, dan rendah sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
a. \text{ Kategori Tinggi, rumusnya} \\
&\text{adalah } \mathbf{M + 1 SD \text{ ke atas}} \\
&= 80,15 + (1 \times 21,15)
\end{aligned}$$

$$= 80,15 + 21,15$$

$$= 101,3 \text{ dibulatkan} = 101$$

$$= 59 \text{ s/d } 101,3$$

$$\text{dibulatkan} = 59 \text{ s/d } 101$$

b. Kategori Ssdang, rumusnya adalah $M - 1SD \text{ s/d } M + 1SD$

$$= 80,15 - (1 \times 21,15 \text{ s/d } 80,15 + 1 \times 21,15)$$

$$= 80,15 - 1 \times 21,15 \text{ s/d } 80,15 + 1 \times 21,15$$

c. Kategori Rendah ($M - 1.SD \text{ ke bawah}$)

$$= 80,15 - 1. 21,15$$

$$= 59$$

Tabel 4 Kategori Skor Rasa Ingin Tahu Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa di Kelas Kontrol

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	Tinggi (101-103)	10	24 %
2.	Sedang (59-100)	28	67 %
3.	Rendah (46-58)	4	9 %
Jumlah		42	100%

Susunan di atas menerangkan bahwa rasa ingin tahu siswa kelas Eksperimen VII.C terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII SMP yang terklasifikasi yaitu tinggi banyak 10 orang atau (24 %), kategori sedang banyak 28 orang atau (67%) dan kategori rendah banyak 4 orang atau (9%).

Hasil Uji Hipotesis

Untuk memastikan apakah penerapan dengan menggunakan model pembelajaran *Discover learning* dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1

Tanjung Lubuk Kabupaten OKI, dengan didukung adanya kelas kontrol yang berfungsi untuk mengontrol pembuktian peningkatan Rasa Ingin Tahu siswa yang menggunakan model pembelajaran *discovery learning*.

Untuk menguji kebenaran dan kepalsuan hipotesis, diadakan perhitungan dengan menggunakan uji-t untuk dua sampel besar yang satu sama lain tidak berhubungan. (Nurgazali, 2014: 224).

Untuk lebih jelasnya lagi dapat dilihat penjelasan berikut ini:

$$t_o = \frac{M_1 - M_2}{SE_{M_1 - M_2}}$$

Langkah-langkah yang digunakan untuk menggunakan rumus tersebut ialah dengan cara:

- a. Mencari t_0 dengan rumus:

$$\begin{aligned} t_0 &= \frac{M_1 - M_2}{SE_{M_1 - M_2}} \\ &= \frac{91,58 - 80,15}{4,16} \\ &= \frac{11,43}{4,16} = \mathbf{2,74} \end{aligned}$$

- b. Memeriksa *True or False*

Setelah diperoleh koefisien t_0 langkah selanjutnya adalah memberikan interpretasi. Untuk itu, perlu ditentukan derajat kebebasan atau d.b. yang sering disebut juga dengan degree of freedom atau d.f. dengan rumus $(N_1 + N_2 - 2) = (43 + 42 - 2) = 83$. Dengan df sebesar 83 dan taraf signifikansi (t.s.) 5% maupun 1%, diperoleh nilai t tabel = 1,99 untuk t.s. 5% dan nilai t tabel = 2,64 untuk t.s. 1%. Ini menunjukkan hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nul (H_0) ditolak. Dengan demikian, model *discovery learning* dapat meningkatkan rasa ingin tahu pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas VII dinyatakan signifikan, baik pada taraf signifikansi 5% maupun pada taraf signifikansi 1%.

Hasil penelitian tersebut relevan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Oktavioni, Chan, Turrohmah, L. (2020; Indisatuti, 2016); Fauzi, Zainuddin & Atok, 2017); dan Fauzi, 2017),

Hasil penelitian yang dilakukan Oktavioni, dkk. (2020) 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 dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu siswa pembelajaran IPA pada siswa kelas V SD Negeri 186 Sridadi dapat meningkat setelah diterapkan model *discovery learning*

Hasil penelitian Indisatuti (2016) menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran model *discovery learning* berbasis saintifik dapat memfasilitasi siswa dalam mengembangkan karakter rasa ingin tahu dan ketrampilan berpikir kreatif siswa pada materi bangun ruang kelas IX. Adapun Fauzi, Zainuddin, dan Antok (2017) menemukan bahwa melalui penerapan *discovery learning*, akan membuka daya pikir dan rasa ingin

tahu siswa untuk memecahkan sebuah permasalahan.

Penelitian ini menghasilkan temuan *discovery learning* sebagai model pembelajaran penemuan dapat mengajak siswa untuk menemukan fenomena-fenomena sosial dan bagaimana cara mengatasinya. Dari kegiatan tersebut, (Fauzi, 2017) muncul karakter peduli sosial dan karakter rasa ingin tahu.

Nilai karakter yang terdapat dalam pendidikan karakter yaitu rasa ingin tahu. Adanya karakter rasa ingin tahu menjadikan siswa terus berupaya mengetahui atau mempelajari sesuatu dari segala sumber yang tersedia. Rendahnya rasa ingin tahu siswa dalam proses pembelajaran dikarenakan kurangnya kegiatan belajar yang menitik beratkan pada aktivitas siswa untuk menggali pengetahuannya mengenai materi yang dipelajari.

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 (Putri, dkk., 2014: 5).

Anak yang memiliki bakat akan mempunyai karakteristik diantaranya menunjukkan rasa ingin tahu intelektual yang gigih, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, serta menunjukkan minat yang luar biasa

terhadap hakikat manusia dan jagat raya (Silmi, 2017). Untuk mengatasi hal tersebut, model pembelajaran *discover learning* yang mengarahkan siswa untuk berinteraksi, mencari jawaban atas suatu pertanyaan yang mana jelas bahwa dalam proses pembelajaran siswa di tuntut untuk mencari tahu bukan diberitahu.

Dalam proses tersebut rasa ingin tahu dapat muncul pada langkah stimulus. Pada saat ini siswa diajak berinteraksi dengan tanya jawab terhadap media yang digunakan. Tentu hal ini akan merangsang siswa untuk terus bertanya dan bertanya. Rasa ingin tahu membawa kejutan-kejutan kepuasan dalam diri peserta didik sehingga meniadakan rasa bosan untuk belajar.

SIMPULAN

Dari hasil uji hipotesis penelitian diperoleh fakta bahwa model *discovery learning* dapat mempengaruhi rasa ingin tahu siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal itu ditunjukkan dari hasil hitung dengan uji-t yang menunjukkan bahwa koefisien t hitung lebih besar dibandingkan t tabel.

Sebagai seorang guru kita seharusnya bisa membangkitkan rasa ingin tahu siswa. Siswa yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi biasanya adalah siswa yang mampu

berprestasi dan selalu ingin menjadi yang terbaik..

Guru Bahasa Indonesia/wali kelas perlu melakukan pengukuran dan penelitian terhadap rasa ingin tahu siswa secara personal sehingga terlihat dalam proses pembelajaran siswa tersebut memiliki rasa ingin tahu yang tinggi sehingga menjadi lebih giat dalam mengikuti proses belajar dari tahun ketahun nya. Guru Bahasa Indonesia memfasilitasi siswa dengan masalah-masalah yang menarik dan masa kini sehingga mendorong rasa ingin tahu siswa. Perlu adanya pembelajaran khusus untuk beberapa siswa yang tingkat kemampuan belajarnya masih kurang atau belum memenuhi tujuan minimal sekolah.

REFERENSI

- Agustina, E. N. (2016). *Deskripsi Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau dari Rasa Ingin Tahu Siswa pada Pembelajaran Matematika di SMK Negeri 1 Purwokerto*. Skripsi Tidak Dipublikasikan. Purwokerto: FKIP Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Dina, A., Mawarsari, V. D., Suprpto, R. (2015). Implementasi Kurikulum 2013 pada Perangkat Pembelajaran Model *Discovery Learning* Pendekatan Scientific Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Materi Geometri SMK. *JKPM: Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 2 (1), 22-31.
- Djamarah, S. B. (2015). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Emzir. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Fauzi, A. R., Zainuddin, Atok, R. A. (2017). Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu dan Peduli Sosial Melalui Discovery Learning. *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*, 2(2), 27-36.
- Indiastuti, F. (2016). Pengembangan Perangkat Model Discovery Learning Berpendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif dan Rasa Ingin Tahu. *Jurnal Pendidikan Matematika JPM RAFA*, 2(1), 41-55.
- Istiana, G. A., Saputro, A. N. C., Sukardjo, J. S. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Pokok Bahasan Larutan Penyangga Pada Siswa Kelas XI IPA Semester II SMA Negeri 1 Ngemplak Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, 4(2), 65-73.
- Junaidi, H. (2019). *Metode Penelitian Berbasis Temukenali*. Palembang: CV Amanah.

- Kristin, F. (2016). Analisis Model Pembelajaran *Discovery Learning* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Parkhasa*, 2(1), 90-98.
- Lidya, A. (2016). Penerapan Model *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Rasa Ingin Tahu dan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPS. Skripsi Tidak Dipublikasikan. Bandung: FKIP Universitas Pasundan.
- Mundziroh, S., Andayani, & Saddhono, K. (2013). Peningkatan Kemampuan Menulis Cerita dengan Menggunakan Metode Picture and Picture pada Siswa Sekolah Dasar. *BASASTRA: Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya*. 2 (1), 1-11.
- Nurgazali, F. (2014). Model *Discovery Learning* dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pascasarjana Unimed*, 1, 1-9.
- Oktavioni, W., Chan, F., Turrohmah, L. (2020). Meningkatkan Rasa Ingin Tahu Siswa pada Pembelajaran IPAMelalui Model *Discovery Learning*. *Al-Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 1(2), 109-123.
- Pratama, I. P. & Firdaus, A. (2019). Penerapan Kurikulum Terpadu Sebagai Model Pembinaan Karakter Siswa (Studi di SMP IT Raudhatul Ulum Sakatiga Indralaya). *Tadrib: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5 (2), 217-233.
- Purba, N. A. (2017). Model Pembelajaran Pendidikan Karakter di Sekolah. *REKOGNISI: Jurnal Pendidikan dan Kependidikan*, 2 (2), 100-110.
- Putrayasa, I. M., Syahrudin, H., Margunayasa, G. I. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2 (1) 1-11.
- Putri, A. M., Khanafiah, S., Susanto, H. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual dengan Pendekatan *Snowball Throwing* untuk Mengembangkan Karakter Komunikatif dan Rasa Ingin Tahu Siswa SMP. *UPEJ: Unnes Physics Education Jurnal*, 3 (1), 1-7.
- Rusmaini. (2013). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Felicha.
- Sari, A. A. I. (2016). Mengembangkan Rasa Ingin Tahu dalam Pembelajaran Matematika Melalui Penemuan Terbimbing Setting TPS. *Prosiding Seminar Matematika dan Pendidikan Matematika*. Surakarta: FKIP UNS.
- Sari, A. M., Suwandi, S., Anindyarini, A. (2015). Peningkatan Motivasi Belajar dan Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi Kompleks Melalui Metode Kooperatif Tipe *Picture and Picture* pada Siswa SMK. *BASASTRA Jurnal Penelitian Bahasa*,

- Sastra Indonesia dan Pengajarannya*, 3 (3), 1-19.
- Setyawan, A., Andayani, Wardhani, N. E. (2015). Hubungan Antara Penguasaan Kosakata dan Motivasi Belajar dengan Keterampilan Menulis Teks Narasi Pada Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Sawit Boyolali Tahun Ajaran 2014/2015. *BASASTRA: Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pengajarannya*, 3(2), 1-16.
- Setiyadi, D. (2018). Upaya Meningkatkan Rasa Ingin Tahu dan Prestasi Belajar Berbantuan Lembar Kerja Siswa Lambang Bilangan Romawi Melalui Strategi TANDUR di Kelas IV Sekolah Dasar. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*. Semarang: FMIPA Universitas Negeri Semarang.
- Silmi, M. & Kusmarni, Y. (2017). Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Melalui Media Puzzle. *FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah*, 6 (2), 230-242.
- Silvia, T. L., Suntoro, I., Yanzi, H. (2017). Peranan Guru dalam Menanamkan Rasa Percaya Diri Siswa di SMP PGRI 2 BERKI. *Jurnal Kultur Demokrasi*, 5(3), 1-15.
- Sudijono, A. (2014). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Syarnubi. (2009). *Profesionalisme Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Religiusitas Siswa Kelas VII di SDN 2 Pengarayan*. *Tadrib: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 5, (1). 87-103.
- Ulfah, M., Faudy, A., & Wardani, N. E. (2013). Teknik Peer-Correction untuk Meningkatkan Kualitas Proses dan Hasil Pembelajaran Menulis Karya Ilmiah Siswa Sekolah Menengah Atas. *BASASTRA Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pengajarannya*, 1(2), 1-12.
- Wagiran. (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Teori dan Implementasi)*. Yogyakarta: Depublish.
- Widiastuti & Santosa, R. H. (2014). Pengaruh Metode Inkuiri Terhadap Ketercapaian Kompetensi Dasar, Rasa Ingin Tahu, dan Kemampuan Penalaran Matematis. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9 (2), 196-204.