

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *DISCOVERY LEARNING* TERHADAP RASA INGIN TAHU MATERI STATISTIKA

Laeli Mukarromah ¹⁾, Eka Farida Fasha ²⁾, Amin Bahtiar ³⁾

¹Bidang Studi Matematika, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

²Program Studi Matematika, Universitas Peradaban. Jl. Raya Pagojengan, Jawa Tengah Km 3 Paguyangan, Brebes 52276 Indonesia

³Bidang Studi Matematika. Jl. Jenderal . yani No. 77 Brebes, Kab. Brebes, Jawa Tengah. 52212 Indonesia

*Korespondensi Penulis. E-mail: laelimukarromah789@gmail.com, Telp : +628566226085

Abstrak

Rasa ingin tahu memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Rasa ingin tahu dan penemuan merupakan dua faktor yang dapat mendorong perkembangan siswa. Namun tidak semua siswa mempunyai tingkat keingintahuan yang sama. Hasil observasi pada penjelasan guru kelas. Hal ini menunjukkan bahwa rasa ingin tahu siswa kelas X6 SMA Negeri 2 Brebes terhadap materi statistika belum mencapai tujuan yang optimal. Dalam pengajaran matematika, guru perlu memastikan rasa ingin tahu siswa tetap terjaga dengan menerapkan metode pembelajaran yang tepat. Salah satu cara yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik adalah dengan menerapkan pembelajaran penemuan (*discovery learning*) sehingga siswa dapat terlibat aktif. Hasil penelitian menyatakan bahwa penggunaan model *Discovery Learning* dapat mendorong rasa ingin tahu belajar matematika peserta didik secara signifikan 79% menunjukkan tingkat rasa ingin tahu cukup baik.

Kata kunci : *Discovery learning*, rasa ingin tahu

THE EFFECT OF USING THE DISCOVERY LEARNING MODEL ON WANTING TO KNOW STATISTICAL MATERIALS

Abstract

Curiosity plays an important role in the learning process. Curiosity and discovery are two factors that can encourage student development. But not all students have the same level of curiosity. The results of observations in class teacher's explanation. It shows that the curiosity of students in class X.6 at SMA Negeri 2 Brebes towards statistics material has not reached the optimal goal yet. In teaching mathematics, teachers need to ensure that students' curiosity is maintained by implementing appropriate learning methods. One method that can be used by teachers to increase student interest is by implementing discovery learning so that students can be actively involved. Research findings show that the application of the discovery learning model is able to increase students' interest in learning mathematics significantly, with students 79% showing a fairly good level of curiosity..

Keywords : *Discovery learning, curiosity*

1. PENDAHULUAN

Matematika berperan penting dalam kehidupan manusia sebagai salah satu subjek yang signifikan. Ini sesuai dengan maksud kurikulum matematika menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (Depdiknas, 2006) yang menekankan perlunya peserta didik menghargai nilai matematika dalam kehidupan sehari-hari, termasuk keingintahuan serta minat belajar matematika.

Rasa keingintahuan memiliki peran yang besar dalam proses pembelajaran. Keinginan untuk mengetahui adalah titik awal pembelajaran manusia. Stokoe (dalam Raharja, Wibhawa dan Lukas, 2018) mengungkapkan bahwa keinginan untuk belajar adalah motivasi utama seseorang dalam mencari pengetahuan, sehingga rasa ingin tahu seharusnya dimiliki oleh setiap individu. Keingintahuan dan penemuan dapat memotivasi pembelajaran dan menggugah pikiran. Meningkatkan keingintahuan saat belajar matematika sebagai salah satu kemampuan ilmiah yang diperlukan oleh siswa. (Muchlas Samani, 2012). Sedangkan, menurut Kemdikbud dalam Sahlan dan Teguh (2012). Hasrat untuk mengetahui merupakan perilaku yang selalu berusaha untuk memahami lebih dalam dan luas tentang hal yang dipelajari, dilihat, dan didengar. Dengan keingintahuan yang tinggi, peserta didik termotivasi untuk mempelajari hal-hal baru yang akan meningkatkan pengetahuan dan pemahaman mereka. Peserta didik sebaiknya memiliki motivasi untuk mencari pengetahuan saat pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di kelas X6 SMA Negeri 2 Brebes ditemukan beberapa kondisi, yaitu peserta didik belum menampilkan rasa ingin tahu karena kurang aktifnya mereka dalam bertanya selama pembelajaran. Kemudian, siswa tidak berusaha mencari sumber pembelajaran tambahan untuk menunjang proses belajar mereka, bahkan beberapa hanya mengandalkan penjelasan guru sebagai sumber utama pembelajaran. menunjukkan bahwa keingintahuan peserta didik X6 SMA Negeri 2 Brebes terhadap materi statistika belum mencapai titik optimum. Dikarenakan pentingnya rasa ingin tahu dalam pembelajaran Matematika, guru dapat berupaya membangkitkan rasa ingin tahu mereka. Metode dapat meningkatkan minat belajar peserta didik salah satunya adalah dengan mengaplikasikan metode pembelajaran yang menggalakkan partisipasi siswa secara aktif (Sari, 2016). Pelaksanaan kurikulum 2013 menurut Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 terkait Standar Proses mencakup model pembelajaran seperti model penemuan (*Discovery Learning*) yang bertujuan membentuk perilaku saintifik, sosial, dan memperkuat rasa ingin tahu. Menurut Brunner (dalam Suherti, 2017). Model *Discovery Learning* merupakan metode pembelajaran yang ingin mencapai pengetahuan melalui cara yang dapat meningkatkan kemampuan intelektual peserta didik, serta memicu rasa ingin tahu dan motivasi mereka. Noeraida (dalam Suherti, 2017) menjelaskan bahwa dalam *Discovery Learning* peserta didik diibimbing untuk menemukan informasi sendiri dan menyusun apa yang mereka pahami ke dalam bentuk final.

Pada pembelajaran guru harus dapat menghidupkan suasana belajar sehingga pembelajaran menjadi aktif dan anak didik menjadi lebih termotivasi untuk menumbuhkan kembangkan rasa ingin tahu dan meningkatkan motivasi peserta didik sehingga mereka lebih bersemangat dalam belajar serta menjadi aktif dalam proses pembelajaran (Silvia, dkk., 2017). Dengan *discovery learning*, peserta didik akan dipandu untuk menemukan materi pelajaran sendiri dan kemudian membangun pemahaman melalui pemahaman maknanya. Dalam model tersebut, guru hanya memiliki peran sebagai pengatur. Model pembelajaran penemuan memungkinkan siswa untuk mengikuti minat mereka sendiri dalam mencapai keahlian dan kepuasan dari rasa ingin tahu mereka. (Kristin, 2016). Model

Discovery Learning memberikan siswa kebebasan untuk mengejar minat mereka sendiri guna mencapai keahlian dan kepuasan dari rasa ingin tahu mereka. Ini sesuai dengan penelitian sebelumnya oleh (Annisa Nabila Aprilia, 2017) berdasarkan analisis yang dilakukan. Jika dilakukan dengan benar, penerapan model *Discovery Learning* dapat meningkatkan sikap ingin tahu. Penelitian yang lain dilakukan oleh Setiyadi (2018) yang berjudul "Meningkatkan Minat Berprestasi dan Belajar dengan Menggunakan Lembar Kerja Siswa Menggunakan Simbol Romawi Melalui Strategi TANDUR pada Kelas IV SD". Penelitian dilakukan selama dua siklus untuk meningkatkan sikap rasa ingin tahu dan prestasi belajar dengan menggunakan lembar kerja dan strategi TANDUR di kelas IV SD Negeri Mandirancan. Sikap rasa ingin tahu siswa selalu meningkat dari siklus I ke siklus II selama pembelajaran dengan lembar kerja melalui TANDUR. Bukti peningkatan tersebut adalah rata-rata skor keingintahuan siswa pada siklus I sebesar 2.76 (baik) dan pada siklus II sebesar 3.31 (sangat baik). Strategi TANDUR juga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa melalui lembar kerja siswa. Nilai rata-rata pada siklus I adalah 72,20 dengan tingkat ketuntasan 76,00 %, sedangkan pada siklus II nilai rata-ratanya adalah 87,20 dengan ketuntasan 88,00 %. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan minat belajar matematika dan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan paparan di atas, penulis melakukan *Best Practices* yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Model *Discovery Learning* terhadap Rasa Ingin Tahu Materi Statistika".

2. METODE

Waktu dan Tempat Pelaksanaan *Best Practices*

Pelaksanaan *Best Practices* dilakukan pada semester Genap Tahun Ajaran 2023/2024 dimulai dari bulan April sampai dengan Mei 2024. Tempat pelaksanaan *Best Practices* yakni di SMA Negeri 2 Brebes, Jl. Jenderal A. Yani No.77, Sangkalputung, Brebes, Kec. Brebes, Kabupaten Brebes, Jawa Tengah 52212.

Target/Subjek *Best Practices*

Target *Best Practices* adalah menumbuhkan rasa ingin peserta didik dalam pelaksanaan PPL PPG Prajabatan. Subjek *Best Practices* dalam riset ini adalah peserta didik reguler di kelas X6 SMA Negeri 2 Brebes dengan populasi sebanyak 35 peserta didik.

Prosedur

Metode dalam penelitian ini melibatkan pendekatan D-I-O-R (*Design, Implementation, Observation, dan Reflection*). Dengan cara yang mudah dipahami, urutan proses penelitian terdiri dari: (1) Tahap *Design* (Desain), di mana praktikan merencanakan pengajaran berdasarkan analisis siswa, kesiapan fasilitas, dan situasi pembelajaran di sekolah PPL. Selagi itu, DPL dan GP membuat rencana untuk pola pembimbingan yang akan digunakan selama proses pembimbingan, baik saat pembelajaran terstruktur maupun saat belajar sendiri. (2) Pada saat pelaksanaan, peserta melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun sebelumnya. Saat ini, DPL dan GP sedang menjalankan tahapan pembimbingan sesuai rencana sebelumnya. (3) *Observation* (Observasi), Peserta latihan mengawasi apakah pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat. Pada saat yang sama, DPL dan GP memantau serta mencatat kesuksesan dari pembimbingan sebelumnya yang berkaitan dengan keberhasilan praktikan dalam mengajar. (4) *Reflection*, Refleksi dilakukan oleh praktikan, DPL dan GP bersama-sama untuk mengevaluasi keberhasilan proses pembelajaran praktikan dan pembimbingan DPL serta GP. Menurut hasil dari pembicaraan tersebut, praktikan, DPL, dan GP akan terus meningkatkan kualitas baik dalam proses belajar maupun pembimbingan.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Jenis data yang diperoleh dalam pelaksanaan *Best Practices* ini berupa kuantitatif dengan menggunakan instrumen angket. Angket tersebut digunakan untuk mendapatkan data rasa ingin tahu peserta didik menerapkan metode *Discovery Learning* dalam proses belajar-mengajar. Penggunaan kuesioner tertutup berupa daftar *checklist* terdiri dari 5 pilihan berbeda, yakni sangat setuju (SS), setuju (S), netral (N), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Kuesioner disetujui dengan menggunakan skala Likert. Setiap item dalam angket tentang rasa ingin tahu akan dinilai menggunakan skala skor 1 hingga 5. Tabel berikut menunjukkan kriteria skoring untuk pernyataan positif dan negatif, seperti yang dijelaskan oleh Sugiyono (2013).

Tabel 2.1
Pedoman Penskoran Angket Rasa Ingin Tahu

Pernyataan	Skor				
	SS	S	N	TS	STS
Positif	5	4	3	2	1
Negatif	1	2	3	4	5

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis data yang dilakukan mengenai bagaimana rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi Statistika yakni pada tanggal 03 Mei 2024 di kelas X.6 SMA Negeri 2 Brebes. Langkah yang ditentukan adalah guru melakukan profiling terhadap peserta didik terhadap gaya belajar yang dimiliki. Setelah melakukan profiling guru memetakan peserta didik kedalam kelompok masing – masing gaya belajar. Dalam proses pengelompokkan peserta didik dikenalkan pada model *discovery learning* yang mendukung peserta didik untuk menemukan sesuatu sendiri sehingga dapat dijadikan alternatif peserta didik. Dalam meningkatkan rasa ingin tahu. penulis membuat angket yang memuat 19 butir item/pernyataan.

Berikut adalah deskripsi data rasa ingin tahu peserta didik pada kelas X.6 yang diterapkan model pembelajaran *discovery learning*. Deskripsi data angket peserta didik di kelas X6 didapatkan rentang skor terkecil sampai dengan tertinggi adalah 49 - 118. Data di atas menampilkan bahwa pembelajaran menerapkan 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 3.1 Skor Rasa Ingin Tahu Kelas X.6

No	Kategori	Frekuensi	Persentase%
1	Tinggi (108 – 118)	3	7%
2	Sedang (76-107)	27	79%
3	Rendah (49-75)	6	14%
Jumlah		36	100%

Dari perhitungan data di atas menunjukkan bahwa rasa ingin tahu peserta didik di kelas X.6 dengan materi Statistika kategori tinggi sebanyak 3 orang atau 7 % yang artinya 3 orang peserta didik 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 27 orang atau 79% yang artinya kemampuan peserta didik 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 peserta didik dalam memecahkan masalah kurang baik, rendahnya kreatifitas dalam belajar, rendahnya keinginan peserta didik berperan aktif di kelas serta kurangnya rasa keingintahuan dalam kegiatan belajar.

Jadi, kesimpulan yang bisa diambil adalah rasa ingin peserta didik di kelas X6 SMA Negeri 2 Brebes ialah berada pada kategori sedang yaitu sebanyak 34 orang atau 79% di mana rasa ingin tahu peserta didik relatif cukup baik.

4. SIMPULAN

Dari hasil penelitian diperoleh fakta bahwa model *discovery learning* dapat mempengaruhi rasa ingin tahu peserta didik. Hal itu dibuktikan dari hasil hitung dengan uji-t bahwa koefisien t hitung lebih tinggi dibandingkan t-tabel. Sebagai pendidik, guru perlu mendorong semangat keingintahuan peserta didik. Peserta didik yang memiliki tingkat keingintahuan tinggi biasanya adalah siswa yang dapat mencapai prestasi dan selalu berusaha untuk menjadi yang terbaik.

Guru Matematika atau guru kelas harus mengukur dan meneliti minat peserta didik secara individual agar terlihat bahwa mereka memiliki minat yang tinggi dalam proses pembelajaran, sehingga mereka lebih termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Guru Matematika menyajikan masalah-masalah menarik dan relevan untuk menginspirasi minat belajar peserta didik. Diperlukan pembelajaran khusus bagi peserta didik dengan tingkat kemampuan belajar yang masih kurang atau belum mencapai tujuan minimal sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, Annisa Nabila, 175060001 (2021) *Analisis Model Discovery Learning Terhadap Sikap Rasa Ingin Tahu Peserta Didik Pada Pembelajaran Digital (Penelitian Studi Pustaka)*. Skripsi(S1) thesis, FKIP UNPAS.
- Depdiknas. 2006. *Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi*. Jakarta: Depdiknas
- Kristin, F. (2016). Analisis Model Pembelajaran *Discovery Learning* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Parkhasa*, 2(1), 90-98.
- Muchlas Samani, H. (2012) *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Cet. 2. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Sahlan, Asmaun dan Angga Tegus Prasetyo. (2102: 39). *Desain Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media
- Raharja, S., Wibhawa, M. R. dan Lukas, S. (2018) "Mengukur Rasa Ingin Tahu Siswa [Measuring Students' Curiosity]," *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 14(2). 151.
- Sari, A. A. I. (2016) "Mengembangkan Rasa Ingin Tahu Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Penemuan Terbimbing Setting Tps," *Prosiding Seminar Matematika dan Pendidikan Matematika*
- 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.*
- Silvia, T. L., Sutoro, I., Yanzi, H. (2017). *Peranan Guru dalam Menanamkan Rasa Percaya Diri Siswa di SMP PGRI 2 BERKI. Jurnal Kultur Demokrasi*, 5(3), 1-15.
- Suherti, Euis & Rohimah, Siti Maryam. (2016). *Bahan Ajar Mata Kuliah Pembelajaran Terpadu. Universitas pasundan: PGSD*