

PENGUATAN KARAKTER RASA INGIN TAHU DAN PEDULI SOSIAL MELALUI DISCOVERY LEARNING

Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS
P-ISSN 2503-1201 | E-ISSN 2503-5307
© FIS, Universitas Negeri Malang 2017
<http://journal2.um.ac.id/index.php/jtppips/>

Artikel Konseptual

Achmad Ryan Fauzi^{1*}, Zainuddin², Rosyid Al Atok²

¹Fakultas Tarbiah, Universitas Nahdatul Ulama Blitar

²Program Pasca Sarjana, Universitas Negeri Malang

Diterima 25 September 2017, Dipublikasikan 31 Oktober 2017

Abstrak

Upaya penguatan karakter menjadi dasar dalam penerapan kurikulum 2013. Penerapan kurikulum 2013 ini memberikan perubahan paradigma, dimana pada hasil akhir pembelajaran siswa tidak hanya menguasai pengetahuan tetapi juga menguasai sikap dan keterampilan. Salah dua karakter yang dikembangkan adalah rasa ingin tahu dan peduli sosial. Untuk membentuk karakter tersebut maka dibutuhkan instrumen pendidikan seperti pengajar yang berkompeten, sumber belajar yang memadai, serta yang terpenting adalah tindakan pembelajaran berupa pendekatan, model, metode, ataupun strategi pembelajaran yang tepat. Sehingga digagaslah penerapan model discovery learning dengan pendekatan saintifik. Yang mana model tersebut efektif dan efisien dalam menumbuhkan karakter rasa ingin tahu dan peduli sosial.

Kata kunci

Rasa Ingin Tahu; Peduli Sosial; Discovery Learning

Abstract

Efforts to strengthen the character become the basis in the implementation of the curriculum 2013. Application of the 2013 curriculum provides a paradigm shift, which in the end result of learning students not only master the knowledge but also master the attitude and skills. One of the two characters developed is curiosity and social care. To form the character, it needs an educational instrument such as a competent teacher, adequate learning resources, and the most important is the action of learning in the form of approach, model, method, or appropriate learning strategy. So the application of discovery learning model with scientific approach. Which model is effective and efficient in bring up the character of curiosity and social care.

Keywords

Curiosity, Social Care, Discovery Learning

A. Pendahuluan

Pendidikan dalam arti luas adalah transmisi dan transformasi pengetahuan (*knowledge*), nilai-nilai (*values*), dan keterampilan-keterampilan (*skills*) yang berlangsung di dalam dan di luar sekolah yang berlangsung seumur hidup (Siswoyo, 2013:109). Oleh

karena itu, konten pendidikan yang dipelajari tidak semata berupa prestasi tetapi juga sikap. Sehingga aspek yang menjadi fokus utama dari kegiatan pembelajaran Sekolah Dasar berdasarkan tujuan pendidikan nasional adalah pembentukan karakter.

¹ Surel korespondensi: achmadryan@gmail.com

Kegiatan pembentukan karakter tersebut kemudian dikenal dengan pendidikan karakter.

Pendidikan karakter diartikan sebagai usaha yang sungguh-sungguh untuk memahami, membentuk, memupuk nilai-nilai etika, baik untuk diri sendiri maupun untuk semua warga masyarakat atau warga negara secara keseluruhan (Zainuddin, 2012: 23). Dalam konteks pelaksanaan pendidikan, pendidikan karakter dapat diartikan sebagai proses pemberian tuntunan peserta/anak didik agar menjadi manusia seutuhnya yang berkarakter dalam dimensi hati, pikir, raga, serta rasa dan karsa (Wahyu, 2011:141). Pendidikan karakter sangat penting untuk dilakukan berdasarkan penelitian Raharjo (2010) yang menyimpulkan bahwa Pendidikan karakter dapat mempengaruhi akhlak mulia peserta didik. Serta penelitian Towaf (2014:84) yang menyatakan Karakter menjadi sebuah pola, baik itu pikiran, sikap maupun tindakan, yang melekat pada diri seseorang dengan sangat kuat dan sulit dihilangkan.

Upaya pembentukan karakter diperkuat dengan adanya Peraturan Presiden No. 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter. Dalam Peraturan Presiden tersebut disebutkan bahwa Penguatan Pendidikan Karakter yang selanjutnya disingkat PPK adalah gerakan pendidikan di bawah tanggung jawab satuan pendidikan untuk memperkuat karakter peserta didik melalui harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olah raga dengan pelibatan dan kerja sama antara satuan pendidikan, keluarga, dan masyarakat sebagai bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM). Melalui Keppres tersebut telah jelas bahwa Gerakan Penguatan Pendidikan karakter diluncurkan pada setiap jenjang pendidikan. Pelaksanaan gerakan penguatan pendidikan karakter (PPK) pada tiap jenjang melibatkan dan memanfaatkan ekosistem pendidikan yang ada di lingkungan sekolah.

Upaya penguatan tersebut juga menjadi dasar dalam penerapan kurikulum 2013. Hal ini dapat dilihat pada penerapan kurikulum 2013 yang memberikan perubahan paradigma, dimana pada hasil akhir pembelajaran siswa tidak hanya menguasai pengetahuan tetapi juga menguasai sikap dan keterampilan. Sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan, sasaran pembelajaran mencakup pengembangan ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dielaborasi untuk setiap satuan pendidikan (Permendikbud No. 22 Tahun 2016). Hal tersebut diperkuat oleh Permendikbud No. 20 Tahun 2016 yang me-

nyatakan bahwa setiap lulusan satuan pendidikan dasar dan menengah memiliki kompetensi pada tiga dimensi yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Pada penerapan kurikulum 2013 ini juga terjadi perubahan pendekatan pembelajaran menjadi pendekatan saintifik. Dengan harapan akan berkembang sikap yang menjadi bagian dari karakter bangsa pada diri siswa. Proses belajar dilaksanakan dengan pendekatan ilmiah yang memuat keterampilan proses yang terdiri dari 5 M keterampilan yang terdiri dari mengamati, menanya, mencoba, menalar dan mengkomunikasikan (Hosnan, 2014:2).

Maka dari itu, untuk membentuk karakter siswa, secara khusus rasa ingin tahu dan peduli sosial maka dibutuhkan instrumen pendidikan seperti pengajar yang berkompeten, sumber belajar yang memadai, serta yang terpenting adalah tindakan pembelajaran berupa pendekatan, model, metode, ataupun strategi pembelajaran yang tepat. Sehingga efektif dan efisien dalam menumbuhkan serta menguatkan kedua karakter tersebut pada diri siswa.

B. Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu dan Peduli Sosial

Memasuki abad ke 21 ini dunia pendidikan mulai beranjak pada pendidikan yang berbasis nilai dan karakter. Para pemangku kebijakan mulai sadar akan pentingnya karakter yang harus dimiliki oleh individu guna hidup di tengah masyarakat. Yang dengan perkembangan global dinamika hidup masyarakat juga semakin kompleks.

Melihat fenomena demikian maka mulai dirumuskan dan dikembangkan bentuk-bentuk pendidikan yang relevan di era abad ke 21 ini. Banyak perubahan yang terjadi. Diantaranya adalah perubahan paradigma hasil belajar menjadi tiga aspek yaitu pengetahuan, keterampilan dan sikap. Serta yang paling penting saat ini adalah bagaimana mengembangkan karakter yang semakin terkikis saat ini.

Guna menanggulangi pengikisan karakter yang terjadi maka pemerintah dalam hal ini Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan kebijakan penguatan pendidikan karakter. Gerakan penguatan pendidikan karakter merupakan gerakan pendidikan di sekolah untuk memperkuat karakter melalui proses pembentukan, transformasi, transmisi, dan pengembangan potensi peserta didik dengan cara harmonisasi olah hati (etik dan spiritual),

olah rasa (estetik), olah pikir (literasi dan numerasi) dan olah raga (kinestetik) sesuai falsafah hidup pancasila (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017:17)

Gerakan Penguatan Pendidikan karakter diluncurkan pada setiap jenjang pendidikan. Pelaksanaan gerakan penguatan pendidikan karakter (PPK) pada tiap jenjang melibatkan dan memanfaatkan ekosistem pendidikan yang ada di lingkungan sekolah. pemanfaatan dan pelibatan ekosistem pendidikan memperkuat dimensi lokal kontekstual pendidikan di daerah, sehingga gerakan PPK tidak terlepas dari nilai-nilai karakter yang tumbuh dan berkembang pada ekosistem pendidikan yang sudah ada (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017:12). Dengan adanya gerakan ini seluruh pemangku kepentingan termasuk pelaksana pendidikan wajib untuk menerapkan upaya penumbuhan karakter di sekolah masing-masing

Didasari oleh berbagai fenomena dan pemikiran serta kebijakan yang ada maka pemerintah melakukan inovasi dalam bidang pendidikan yang disiapkan untuk mengantisipasi tantangan di era globalisasi. Inovasi tersebut adalah dengan dikeluarkan kebijakan kurikulum 2013 (K13). Melalui K13 ini dikembangkan hasil belajar yang tidak hanya berbasis pengetahuan akan tetapi juga keterampilan serta sikap. Proses pembelajaran menyentuh tiga ranah yaitu: (1) sikap, (2) pengetahuan, dan (3) keterampilan. Sikap diperoleh melalui aktivitas “menerima, menjalankan, menghargai, menghayati, dan mengamalkan”. Pengetahuan diperoleh melalui aktivitas “mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, mencipta”. Keterampilan diperoleh melalui aktivitas “mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan mencipta” (Permendikbud No 22 Tahun 2016). Pengembangan sikap pada diri siswa menjadi misi imbas namun sangat penting bagi pendidikan saat ini. Hasil belajar melahirkan peserta didik yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif melalui penguatan sikap, ketrampilan dan pengetahuan yang terintegrasi (Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, 2016:156).

Proses pengembangan karakter tersebut dicapai melalui integrasi pendidikan karakter dalam kurikulum. Jadi dalam pembelajaran guru tidak hanya mengajarkan pengetahuan dan keterampilan namun secara tidak langsung juga menumbuhkan dan menguatkan karakter siswa. Kedua kompetensi tersebut (sikap dan spiritual) dicapai melalui pem-

belajaran tidak langsung (*indirect teaching*), yaitu melalui keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah; dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran serta kebutuhan dan kondisi peserta didik. Penumbuhan dan pengembangan kompetensi sikap dilakukan sepanjang proses pembelajaran berlangsung dan dapat digunakan sebagai pertimbangan guru dalam mengembangkan karakter peserta didik lebih lanjut (Permendikbud No 24 Tahun 2016). Terkhusus pada muatan agama dan pendidikan kewarganegaraan wajib hukumnya guru membelajarkan karakter secara langsung.

Upaya penguatan karakter yang dicetuskan oleh pemerintah diwujudkan dengan pengembangan 18 karakter budaya bangsa. Karakter tersebut adalah “(1) Religius, (2) Jujur, (3) Toleransi, (4) Disiplin, (5) Kerja Keras, (6) Kreatif, (7) Mandiri, (8) Demokratis, (9) Rasa Ingin Tahu, (10) Semangat Kebangsaan, (11) Cinta Tanah Air, (12) Menghargai Prestasi, (13) Bersahabat atau Komunikatif, (14) Cinta Damai, (15) Gemar Membaca, (16) Peduli Lingkungan, (17) Peduli Sosial, (18) Tanggung-jawab (Putri, 2011:9). Delapan belas karakter budaya bangsa wajib dikembangkan di sekolah.

Berdasarkan delapan belas karakter budaya bangsa wajib dikembangkan di sekolah, salah dua diantaranya adalah Rasa ingin tahu dan peduli sosial. Rasa ingin merupakan suatu tingkah laku untuk mengetahui dan terus mencari tahu terhadap suatu permasalahan. Rasa ingin tahu adalah cara berpikir, sikap dan perilaku yang mencerminkan penasaran dan keingintahuan terhadap segala hal yang dilihat, didengar, dan dipelajari secara lebih mendalam (Kementerian Pendidikan Nasional, 2010:10). Rasa ingin tahu merupakan modal awal bagi siswa dalam proses pembelajaran (Ameliah, dkk, 2016:10). Dengan keingintahuan yang tinggi maka siswa akan belajar lebih guna memenuhi kehausan akan pengetahuan yang ingin diketahui. Melalui keingintaannya siswa akan mulai belajar dan menemukan.

Sedangkan peduli sosial adalah tindakan untuk peduli pada lingkungan sosial disekitarnya sehingga menjadikan siswa selalu tergerak untuk membantu orang lain yang membutuhkan. Sebagaimana didukung oleh Zuchdi (2011: 170) menjelaskan bahwa, peduli sosial merupakan sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan kepada masyarakat yang membutuhkan. Sejalan dengan Zuchdi, Anas (2013: 112) juga menyatakan peduli sosial adalah

sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan. Peduli sosial mengarahkan siswa untuk memiliki sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan (Kementerian Pendidikan Nasional, 2010:10). Dengan peduli sosial siswa tidak hanya memiliki pemahaman tentang pentingnya tolong menolong akan tetapi mampu melakukan aksi saling tolong-menolong kepada sesama yang membutuhkan.

Praktik penguatan karakter rasa ingin dan peduli sosial tahu harus disertai dengan model pembelajaran yang tepat. Sehingga karakter tersebut secara bertahap atau bersamaan terimplementasi dalam perilaku siswa. Untuk melihat tumbuhnya rasa ingin tahu, maka diperlukan beberapa indikator. Indikator tersebut menunjukkan perilaku siswa dalam pembelajaran yang mencerminkan munculnya karakter rasa ingin tahu. Rasa ingin tahu dapat dilihat dengan munculnya beberapa perilaku siswa berupa (1) Menggunakan beberapa alat indera untuk menyelidiki materi materi, (2) Mengajukan pertanyaan tentang objek dan peristiwa. (3) Memperlihatkan minat pada hasil percobaan (Ameliah, dkk, 2016:11). Sedangkan peduli sosial dapat dilihat dengan munculnya perilaku siswa berupa (1) Berempati kepada sesama teman kelas, (2) Melakukan aksi sosial, (3) Membangun kerukunan warga kelas (Kementerian Pendidikan Nasional, 2010:30-31).

Karakter rasa ingin tahu dan peduli sosial menjadi penting untuk dikembangkan oleh guru kepada siswa. Diharapkan dengan munculnya kedua karakter tersebut dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam mempelajari dan memecahkan masalah. Serta membentuk manusia yang dapat berkembang mengikuti perkembangan jaman yang semakin dinamis tanpa terjebak didalam kompleksitas dinamika masyarakat modern.

C. Pembelajaran *Discovery Learning*

Model *Discovery Learning* merupakan suatu model yang pertama kali dikembangkan oleh Bruner pada tahun 1961. Pengembangan model ini didasari oleh pemikiran bahwa jika keunggulan intelektual yang dimiliki seseorang terhadap semua yang dia tahu bergantung pada kelengkapan pemahaman masing-masing, maka hal tersebut menunjukkan

bahwa perbedaan keunggulan pribadi seseorang terhadap semua yang dia tahu bergantung pada apa yang ia temukan untuk dirinya sendiri (Bruner, 1961:21). Bruner berpikir bahwa individu akan menjadi dirinya sendiri dengan belajar esensi budaya di mana mereka hidup, dan esensi budaya ini memiliki potensi untuk memotivasi anak-anak secara intrinsik. Dia juga berpikir bahwa struktur kedisiplinan akan memfasilitasi proses pembelajaran; serta *discovery learning* akan memungkinkan anak-anak untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, akan menciptakan pembelajaran yang bermakna (Takaya, 2008:7).

Discovery Learning didefinisikan sebagai model pembelajaran yang tidak menyampaikan keseluruhan materi. Materi disampaikan secara terpisah hanya sebagian saja yang disampaikan secara langsung, sedangkan yang lainnya di temukan sendiri oleh siswa. Siswa didorong untuk aktif dalam menemukan bagian pengetahuan yang belum disampaikan. Secara utuh siswa membangun suatu konsep dan generalisasi dari pecahan temuan – temuan yang mereka dapatkan. Tentunya proses tersebut tetap memerlukan bimbingan guru. Guru membimbing siswa untuk menemukan dan membangun konsep serta generalisasi. Model *Discovery Learning* adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan mengorganisasi sendiri (Kemendikbud, 2013:2). Supriyadi (2011:62) juga mendukung definisi tersebut melalui pernyataan bahwa, proses mengajar-belajar dengan sistem instruksional *discovery* menghendaki guru untuk menyajikan bahan pelajaran tidak dalam bentuk yang final (utuh dari awal hingga akhir) atau dengan kata lain, guru hanya menyajikan sebagian. Selebihnya diserahkan kepada siswa untuk mencari dan menemukannya sendiri.

Berdasarkan uraian yang telah dituliskan maka model *discovery learning* adalah model pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student oriented*). Dengan menerapkan model ini siswa akan menguasai teknik-teknik penemuan diri individu yang bersangkutan. Penerapan model ini merubah situasi belajar dimana siswa yang pasif belajar menjadi aktif belajar. Siswa aktif menemukan informasi sendiri. *Discovery Learning* adalah model yang mendorong siswa untuk sampai pada suatu kesimpulan berdasarkan kegiatan dan pengamatan mereka sendiri (Balim, 2009:2).

Pada dasarnya *Discovery Learning* merupakan proses pembentukan konsep-konsep, kemudian dapat membentuk suatu generalisasi. *Discovery* adalah pembentukan kategori-kategori, atau lebih sering disebut sistem-sistem coding (Kemendikbud, 2013: 2). Pembentukan kategori-kategori dan sistem-sistem coding tersebut dirumuskan sedemikian rupa sebagai relasi-relasi (*similaritas* dan *difference*) antar obyek-obyek dan kejadian-kejadian (*events*). Bruner memandang bahwa suatu konsep atau kategorisasi memiliki lima unsur, dan siswa dikatakan memahami suatu konsep apabila mengetahui semua unsur dari konsep itu, meliputi: (1) Nama; (2) Contoh-contoh baik yang positif maupun yang negatif; (3) Karakteristik, baik yang pokok maupun tidak; (4) Rentangan karakteristik; (5) Kaidah (Budiningsih, 2005:43). Membentuk suatu konsep meliputi kegiatan mengidentifikasi dan menempatkan contoh-contoh ke dalam kelompok dengan menggunakan kriteria tertentu. Sedangkan mengidentifikasi dan menempatkan merupakan suatu proses mengkategorikan yang keduanya membutuhkan proses berpikir yang berbeda.

Pada proses pembelajaran penemuan, partisipasi aktif dari tiap siswa, dan mengenal dengan baik adanya perbedaan kemampuan merupakan hal yang penting. Untuk itu dalam menunjang proses pembelajaran penemuan perlu diciptakan lingkungan yang memfasilitasi rasa ingin tahu siswa pada tahap eksplorasi. Lingkungan ini dikenal dengan *discovery learning environment*, yaitu sebuah lingkungan yang memfasilitasi siswa untuk melakukan eksplorasi, terhadap penemuan baru yang belum dikenal atau mirip dengan pengetahuan yang sudah diketahui. Untuk memfasilitasi proses belajar yang baik dan kreatif harus berdasarkan pada manipulasi bahan pelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa (Kemendikbud, 2013). Manipulasi bahan pelajaran dilakukan dengan tujuan memfasilitasi kemampuan dan ketrampilan siswa dalam berpikir (mengomunikasikan apa yang ditemukan) sesuai dengan tingkat perkembangannya.

Pada perkembangan kognitif terjadi tiga tahapan perkembangan. Ketiga tahapan tersebut ditentukan oleh kondisi lingkungan. Ketiga tahapan tersebut adalah *enactive*, *iconic*, dan *symbolic*. Tahap *enactive*, seseorang melakukan aktivitas-aktivitas dalam upaya untuk memahami lingkungan sekitarnya, artinya, dalam memahami dunia sekitarnya anak menggunakan pengetahuan motorik, misalnya melalui

gigitan, sentuhan, pegangan, dan sebagainya. Tahap *iconic*, seseorang memahami objek-objek atau duanya melalui gambar-gambar dan visualisasi verbal. Maksudnya, dalam memahami dunia sekitarnya anak belajar melalui bentuk perumpamaan (tampil) dan perbandingan (komparasi). Tahap *symbolic*, seseorang telah mampu memiliki ide-ide atau gagasan-gagasan abstrak yang sangat dipengaruhi oleh kemampuannya dalam berbahasa dan logika. Secara sederhana teori perkembangan dalam fase *enactive*, *iconic* dan *symbolic* adalah anak menjelaskan sesuatu melalui perbuatan (ia bergeser ke depan atau ke belakang di papan mainan untuk menyesuaikan beratnya dengan berat temannya bermain) ini fase *enactive*. Kemudian pada fase *iconic* dia menjelaskan keseimbangan pada gambar atau bagan dan akhirnya ia menggunakan bahasa untuk menjelaskan prinsip keseimbangan ini fase *symbolic* (Sukmadinata, 2011:85).

Hal yang menarik dalam pendapat Bruner yang menyebutkan: hendaknya guru harus memberikan kesempatan muridnya untuk menjadi seorang *problem solver*, seorang *scientist*, *historian*, atau ahli matematika. (Kemendikbud, 2013). Guru dalam penerapan *discovery learning* sedapat mungkin mengaktifkan siswa untuk pembelajaran mandiri. Ketika mengaplikasikan model *discovery learning*, guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif (Iswati, 2015:84). Sehingga dampak penerapan *discovery learning* adalah guru memberikan kepada muridnya untuk menjadi seorang *problem solver*, seorang *scientist*, *historian*. Akhirnya siswa dapat menguasai, menerapkan, serta menemukan hal-hal yang bermanfaat bagi dirinya.

Karakteristik yang paling jelas mengenai *discovery learning* sebagai metode mengajar ialah bahwa sesudah tingkat-tingkat inisial (pemulaan) mengajar, bimbingan guru hendaklah lebih berkurang dari pada metode-metode mengajar lainnya. Hal ini tak berarti bahwa guru menghentikan untuk memberikan suatu bimbingan setelah problem disajikan kepada siswa. Tetapi bimbingan yang diberikan tidak hanya dikurangi direktifnya melainkan pelajar diberi tanggung jawab yang lebih besar untuk belajar sendiri. Dalam mengaplikasikan model *discovery learning* guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, sebagaimana pendapat guru harus dapat

membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan (Sardiman, 2007:145).

Sebagai suatu model, *discovery learning* memiliki langkah praktis dalam pembelajaran. Adapun langkah tersebut menurut Kadri (2015:32) adalah (1) Stimulasi, (2) Pernyataan Masalah, (3) Pengumpulan data, (4) pengolahan data, dan (5) verifikasi atau generalisasi. Sejalan dengan Kadri Supriyadi (2011: 62) juga menjelaskan prosedur pelaksanaan model ini adalah (1) *Stimulation* (Stimulasi/ Pemberian Rangsangan), (2) *Problem Statement* (Pernyataan/Identifikasi Masalah), (3) *Data Collection* (Pengumpulan Data), (4) *Data Processing* (Pengolahan Data), (5) *Verification*, (6) *Generalization* (Menarik Kesimpulan/Generalisasi).

Stimulasi berarti memulai kegiatan pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah. Identifikasi masalah berarti memberi kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara). Pengumpulan data berarti memberi kesempatan kepada para siswa untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis.

Pengolahan data berarti mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para siswa melalui wawancara, observasi, dan sebagainya lalu ditafsirkan. Verifikasi berarti melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi, dihubungkan dengan hasil data processing. Generalisasi berarti menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi.

Langkah-langkah tersebut menunjukkan langkah penelitian ilmiah. Yaitu suatu langkah untuk meneliti suatu masalah atau fakta untuk menemukan suatu konsep kemudian dirumuskan menjadi suatu kesimpulan (generalisasi). Lebih lanjut, berdasarkan langkah-langkah tersebut menunjukkan bahwa *discovery learning* merupakan model pembelajaran berbasis penelitian.

Adapun yang dimaksud dengan model *Discovery Learning* dengan Pendekatan Saintifik adalah model *discovery learning* yang dalam penerapannya dimun-

culkan juga pendekatan saintifik. Sehingga dalam pembelajaran dikelas guru menerapkan model *discovery learning* disertai dengan kegiatan mengamati, menanya, mencoba, mengasosiasi dan mengomunikasikan. Dengan menerapkan pembelajaran saintifik aplikasi inkuiri ini diyakini dapat efektif dan efisien dalam upaya pencapaian kompetensi siswa. Terutama dalam konteks ini adalah penguatan karakter.

Hasil penelitian oleh Ulum, dkk (2015:75) menunjukkan hasil bahwa penerapan model *discovery learning* dapat meningkatkan sikap berani mengajukan pertanyaan, sehingga siswa banyak yang mengajukan pertanyaan untuk menunjang rasa ingin tahu mereka. Sikap tersebut tidak muncul begitu saja, melainkan dalam model ini dikembangkan langkah-langkah penemuan yang mana langkah-langkah tersebut membiasakan munculnya sikap-sikap tersebut dalam diri siswa. Penelitian Indarti (2014) menunjukkan model *discovery learning* dapat meningkatkan sikap ilmiah siswa karena didalam model ini terdapat aktivitas penemuan langsung, kegiatannya berpusat pada langkah-langkah penemuan ilmiah sehingga siswa lebih faham pada konsep yang sedang dipelajari. Penelitian diatas juga didukung oleh penelitian yang dilakukan Zainuddin (2016, 236) yang menyatakan, *in low grade SDI Ma'arif Blitar indicates that the model was able to bring the scientific attitude on students, high curiosity and spiritual attitudes of students in activities to pray or observe activities could bring a sense of gratitude toward God's Power*. Serta penelitian oleh Boty, dkk (2015:117) yang menyatakan *through self-discovery learning and collaboration among peers, students will have the satisfaction in what they are doing and hence will have positive attitudes*. Apa yang dimaksud dengan *positive attitudes* adalah percaya diri, jujur, dan rasa ingin tahu. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka penerapan model *discovery learning* dapat memicu tumbuhnya karakter, utamanya rasa ingin tahu.

Model *discovery learning* dan pendekatan saintifik keduanya cocok jika dipadukan. Pembelajaran saintifik merupakan pembelajaran dengan pendekatan saintifik berbasis langkah ilmiah (penelitian) dan *discovery learning* merupakan model pembelajaran aktif dengan langkah berbasis penelitian. Keduanya sama-sama berbasis penelitian dan terpusat pada siswa. siswa menjadi aktif yang secara tidak

langsung akan menumbuhkan karakter berpikir kritis dan rasa ingin tahu mereka.

Sebagai suatu model pembelajaran, model *discovery learning* dapat diaplikasikan pada sejumlah materi pada mata pelajaran tertentu. Salah satu mata pelajaran yang dapat diaplikasikan dengan model ini adalah mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. Ilmu pengetahuan sosial adalah integrasi dari berbagai ilmu sosial. IPS merupakan intergrasi dari beberapa bidang ilmu sosial dan humaniora. Adapun bidang ilmu tersebut meliputi antropologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, politik, psikologi, dan sosiologi. Ini didukung pendapat Trianto (2013:171)

yang menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, ilmu-ilmu sosial yang dimaksud seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial masyarakat yang diwujudkan dalam satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial tersebut. Serta, Suwarti (2012) juga mengatakan bahwa IPS adalah bidang pelajaran tentang berbagai segi hubungan manusia dalam hidup bermasyarakat dengan sumber utama ilmu-ilmu sosial (sejarah, ekonomi, geografi, sosiologi, antropologi, politik, psikologi, filsafat).

Tabel 1 Rancangan Model Discovery Learning dalam Materi IPS

Uraian Aktivitas Pembelajaran	Langkah Discovery learning
1. Guru menampilkan gambar-gambar candi, meliputi candi penataran dan candi muara takus. 2. Siswa mengamati gambar tersebut 3. Siswa dan guru bertanya jawab tentang gambar tersebut dikaitkan dengan kerajaan hindu/budha yang pernah ada. 4. Siswa dan guru bertanya jawab tentang kerajaan hindu/budha yang pernah menguasai daerah tempat tinggal siswa 5. Siswa mengidentifikasi dan mencari tahu kerajaan mana yang pernah menguasai daerah tempat tinggalnya. 6. Siswa dan guru melakukan Tanya jawab sampai siswa tertarik untuk mencari tahu dan berpikir 7. Guru menampilkan peta wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia 8. Guru menjelaskan bahwa wilayah Indonesia merupakan gabungan dari wilayah yang dahulu kala merupakan kekuasaan kerajaan Nusantara. 9. Siswa dan guru bertanya jawab mengapa hal tersebut terjadi, siswa mulai mengungkapkan pendapatnya. 10. Guru memberikan lembar kerja yang berisi tugas kepada siswa untuk mencari tahu dan menemukan nama kerajaan, nama raja, dan letak kerajaan hindu/budha yang pernah ada di Indonesia 11. Siswa membagi diri dalam beberapa kelompok dengan bimbingan guru	Stimulasi,
12. Siswa dalam kelompok berdiskusi untuk mempelajari tugas tersebut. 13. Siswa membaca perintah yang ada di LKS 14. Siswa berdiskusi untuk menentukan apa yang harus ditemukan 15. Guru membimbing siswa	Pernyataan Masalah
16. Siswa sesuai dengan tugas masing-masing mencari informasi jawaban. 17. Siswa membaca buku ajar yang diberikan 18. Siswa mengamati gambar yang diberikan 19. Siswa mencatat apa yang mereka temukan 20. Guru mengawasi dan membimbing siswa yang kesulitan dalam mengumpulkan informasi	Pengumpulan data
21. Siswa mempresentasikan apa yang ditemukan dalam diskusi kelompok 22. Siswa mengungkapkan pendapatnya untuk didiskusikan lebih lanjut 23. Siswa membuktikan asumsi yang mereka setuju sebelumnya dengan temuan yang ada 24. Siswa menyepakati apa yang mereka temukan 25. Siswa menulis hasil temuan yang telah disepakati sebagai jawaban	pengolahan data
26. Siswa mengemas jawaban sedemikian rupa 27. Siswa melakukan diskusi kelompok untuk menarik kesimpulan dari jawaban yang mereka dapatkan 28. Guru membimbing kelompok siswa yang kesulitan dalam melakukan penarikan kesimpulan 29. Siswa menyampaikan kesimpulan di depan kelas 30. siswa dan guru menyimpulkan apa saja nama kerajaan, siapa nama rajanya, dan dimana letak kerajaan tersebut berada di wilayah nusantara 31. 32. guru memberikan penguatan 33. guru memberikan pesan moral dalam mempelajari sejarah kerajaan hindu/budha yang pernah ada di Indonesia	verifikasi atau generalisasi

Discovery learning sebagai model pembelajaran penemuan dapat mengajak siswa untuk menemukan fenomena-fenomena sosial dan bagaimana cara mengatasinya. Melalui pengalaman yang sedemikian rupa siswa akan terbentuk bangunan keilmuannya yang meliputi aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap. Melalui langkah-langkah yang berbasis penelitian terbimbing model *discovery learning* dapat dikembangkan suatu pembelajaran sebagaimana pada tabel 1.

Rancangan tersebut menunjukkan implementasi model *discovery* 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* dari stimulasi sampai verifikasi atau generalisasi. Dari kegiatan tersebut tampak siswa tidak hanya belajar pengetahuan akan tetapi juga diajak untuk terampil dalam menemukan. Selain itu juga berdampak imbas pada munculnya karakter-karakter dari aktivitas tersebut. diantaranya muncul karakter rasa ingin tahu dan peduli sosial.

Dalam proses tersebut rasa ingin tahu dapat muncul pada langkah stimulasi. Pada tahap ini siswa diajak untuk berinteraksi dengan tanya jawab terhadap media yang digunakan. tentu hal ini akan merangsang siswa untuk terus bertanya dan bertanya. Seperti disebutkan sebelumnya, perilaku untuk terus bertanya adalah indikator munculnya karakter rasa ingin tahu. Rasa ingin tahu juga dapat muncul pada pengumpulan data. Sehingga nampak jelas *discovery* dapat memicu tumbuhnya rasa ingin tahu.

Karakter peduli sosial dapat muncul pada langkah pernyataan masalah, pengolahan data dan verifikasi. Pada ketiga langkah ini terjadi suatu proses tukar pendapat atau diskusi yang bisa menjadi suatu situasi gaduh. Situasi gaduh ini dapat memicu terjadinya pertengkaran antar teman yang berbeda pendapat. Namun melalui rancangan yang dirancang tersebut siswa diarahkan dan dipantau secara intensif oleh guru agar selalu menjaga ketentraman kelas sehingga siswa akan selalu menjaga ketentraman tersebut. cara yang dilakukan adalah dengan saling memberi bantuan kepada teman yang membutuhkan. Dengan perilaku demikian akan tercipta suatu kerukunan dalam kelas. Seperti disebutkan sebelumnya karakter peduli sosial dapat muncul dengan indikator selalu menjaga kerukunan.

Dengan demikian rancangan model *discovery learning* mendukung munculnya penumbuhan karakter. Sehingga tujuan penerapan IPS di sekolah dapat tercapai. Dimana IPS diajarkan untuk membentuk kepekaan sosial siswa sebagai bekal kehidupan di masyarakat. hal ini sejalan dengan Farisi (2013:154) bahwa IPS adalah mata pelajaran yang berorientasi pada pendidikan aplikatif, pengembangan kemampuan berpikir, kemampuan belajar, rasa ingin tahu, dan pengembangan sikap peduli dan bertanggung jawab terhadap lingkungan sosial.

D. Penutup

Rasa ingin tahu dan peduli sosial sebagai dua karakter yang dikembangkan dalam Program Penguatan Pendidikan Karakter sangat efektif dan efisien dilakukan dengan menerapkan model *Discovery Learning* yang berbasis penelitian dan terpusat pada siswa. Melalui langkah penelitian tersebut siswa akan membuka daya pikir dan rasa ingin tahunya untuk memecahkan permasalahan yang diberikan. Rasa peduli sosial akan timbul ketika mereka mencoba mencari solusi dari permasalahan yang mereka dapatkan.

E. Daftar Pustaka

- al-Tabany, T.I.B. 2015. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual. Jakarta: Kencana.
- Ameliah, I.H., Munawaroh, M., & Muchyidin, A. 2016. Pengaruh Keingintahuan dan Rasa Percaya Diri Siswa terhadap Hasil belajar Matematika Kelas VII MTs Negeri I Kota Cirebon. *EduMa*, 5 (1): 9-21. <http://syekhnrjati.ac.id/jurnal/index.php/eduma/article/view/598>.
- Anas, S., dkk. 2013. Pendidikan Karakter (Pendidikan Berbasis Agama dan Budaya Bangsa). Bandung: Pustaka Setia.
- Balim, A G. 2009. The Effects of Discovery Learning on Students' Success and Inquiry Learning Skills. *Egitim Arastirmalari-Eurasian Journal of Educational Research*, (Online), 35 (1): 1-20. (http://wiki.astrowish.net/images/e/e1/QCY520_Desmond_J1.pdf), diakses tanggal 8 Oktober 2016.
- Botty, HMRH., Taha, HZHM., Shahrill, M., & Mahadi, MA. 2015. Connecting Students' Achievements with Attitudes, the Teachings and Study Habits. *Mediterranean Journal of Social Sciences* (MCSER Publishing, Rome-Italy), (Online), 6

- (4): 113-119, (<http://www.mcser.org/journal/index.php/mjss/article/download/6986/6690>), diakses tanggal 14 September 2016.
- Bruner, J.S. 1961. *The Act of Discovery*. ed Revisi V (31) page 21-32. (Online), (<https://digitalauthorshipuri.files.wordpress.com/2015/01/the-act-of-discovery-bruner.pdf>), diakses tanggal 8 Oktober 2016.
- Budiningsih, A. 2005. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Cohen. MT. 2008. *The Effect of Direct Instruction versus Discovery Learning on the Understanding of Science Lessons by Second Grade Students*. NERA Conference Proceedings 2008: paper 30, (online), papper 30, (http://digitalcommons.uconn.edu/nera_2008/30), diakses tanggal 12 September 2016.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. 2016. *Hand-out Bahan Pelatihan: Materi Umum & Materi Pokok Sekolah Dasar*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Farisi, M.I. 2013. *Kurikulum Rekonstruksionis dan Implikasinya terhadap Ilmu Pengetahuan Sosial: Analisis Dokumen Kurikulum 2013*. Paedagogia, 16(2): 143-164. <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/paedagogia/article/view/6360>.
- Honomichl, RD., & Chen, Z 2012. *The Role of Guidance in Children's Discovery Learning*. WIREs Cognitive Science, (online), 3 (6): 615-622, (http://onlinelibrary.wiley.com/store/10.1002/wcs.1199/asset/1199_ft.pdf?v=1&t=iu0o0n3h&s=97d10c1ca5853c1bfea58a9b6d7ead1d69220ed1), diakses tanggal 8 Oktober 2016.
- Hosnan. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Konstektual dalam Pembelajaran Abad 21*, Bogor: Ghalia Indonesia.
- Indarti., Suyudi, A., & Yogihati, CI. *Pengaruh Model Discovery Learning terhdap Kemampuan Memecahkan Masalah Siswa Kelas X SMAN 8 Malang*. *Jurnal Pendidikan Fisika*, (Online), 2 (1): 34 – 40, (<http://jurnalonline.um.ac.id/data/artikel/artikel979647FCF6AB713554160492F639C1F6.pdf>), diakses tanggal 12 Agustus 2016.
- Iswati, DA., & Dwikoranto. 2015. *Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Fluida Satatis di SMAN 1 Mojosari*. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika*, 1 (1): 83 – 87.
- Kadri, M., & Rahmawati, M. 2015. *Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Pokok Suhu dan Kalor*. *Jurnal Ikatan Alumni Fisika Universitas Negeri Medan*, (Online), 1 (1): 29-33, (<http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jiaf/article/download/21-24/pdf>), diakses tanggal 12 Agustus 2016.
- Kementerian Pendidikan Nasional. 2010. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013. *Kurikulum 2013: Kompetensi Dasar SD/MI*. Jakarta: Pus-Kur Kemeneterian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. *Konsep dan Pedoman Penguatan Pendidikan Karakter Tingkat Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta: Tim PPK Kemeneterian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Majid, A., & Rochman, C. 2014. *Pendekatan Ilmiah dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 20 tahun 2016 tentang Standart Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (Online), (<http://jdih.kemdikbud.go.id/new/public/produk/kum/1713/download>), diakses 8 Oktober 2016.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 22 tahun 2016 tentang Standart Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (Online), (http://jdih.kemdikbud.go.id/new/public/produk_hukum/1715/download), diakses 8 Oktober 2016.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 24 tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pendidikan Dasar dan Menengah. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Peraturan Presiden No. 87 tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter. Sekertariat Negera Republik Indonesia. (Online), (www.setneg.go.id), diakses 10 September 2017.
- Putri, N.A. 2011. *Penanaman Nilai-nilai Pendidikan Karakter melalui Mata pelajaran Sosiologi*. *Komunitas*, 3(2): 201-215, <http://journal>.

- unes.ac.id/nju/index.php/komunitas/article/download/2317/2370.
- Raharjo, S.B. 2010. Pendidikan Karakter Sebagai Upaya Menciptakan Akhlak Mulia. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. 3: 229-238.
- Sardiman, A. M. 2007. *Interaksi Belajar dan Motivasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Siswoyo, D. 2013. Pandangan Bung Karno tentang Pancasila dan Pendidikan. *Cakrawala Pendidikan*, 32(1): 103-115. <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/Dr.%20Dwi%20Siswoyo,%20M.Hum./artikel%20cakrawala.pdf>.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2011. *Pengembangan Kurikulum: Teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Supriyadi. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Cakrawala Ilmu.
- Suwarti, 2012. *Konsep Dasar IPS*. Malang: Universitas Negeri Malang
- Takaya, Keiichi. 2008. Jerome Bruner's Theory of Education: From Early Bruner to Later Bruner. *Interchange*, (Online), 39 (1): 1-19, (http://ocw.metu.edu.tr/pluginfile.php/8931/mod_resource/content/1/7su.pdf), diakses 8 Oktober 2016.
- Towaf, S.M. 2014. Pendidikan Karakter pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 20(1): 75-85.
- Trianto. 2013. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ulum, Diana Fatihatul., Maridib., & Yudi Rinanto. 2015. Pengaruh Model Pembelajaran Guided Discovery Learning terhadap Hasil Belajar Biologi di SMA Negeri 2 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Biologi*, (Online), 7 (2): 68-79, (<http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/bio/article/download/7373/5147>), diakses tanggal 12 Agustus 2016.
- Wahyu. 2011. Masalah dan Usaha Membangun Karakter Bangsa. *Komunitas*, 3 (2): 138-149. <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/komunitas/article/2310/2363>.
- Wena, M. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zainuddin. 2012. *Membentuk Karakter Anak Bangsa*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Zainuddin. 2016. Designing Scientific Learning Model Application in Low-grade of Primary Schools Based on the 2013 Curriculum in East Java, Indonesia. *Journal of Social Science (COES&RJ-JSS)*. 5 (3): 229-237. http://www.centreofexcellence.net/J/JSS/Vol5/No3/JSSarticle3,5_3_pp229-237.pdf.
- Zuchdi, D. 2011. *Pendidikan Karakter dalam Prespektif Teori dan Praktek*. Yogyakarta: UNY Press.