

PENINGKATAN RASA INGIN TAHU ILMU PENGETAHUAN ALAM MELALUI MODEL CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING PADA SISWA KELAS VA SEKOLAH DASAR NEGERI KARANGROTO 02

Bayu Purbo Asmoro¹, Fajar Dwi Mukti²

Universitas Islam Sultan Agung¹, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta²

Email:Purboasmorobayu@gmail.com¹, Fajardwimukti@gmail.com²

ABSTRAK

Penelitian ini menyajikan peningkatan rasa ingin tahu Ilmu Pengetahuan Alam melalui model CTL pada siswa kelas Va Sekolah Dasar Negeri Karangroto 02. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini direncanakan dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II, apabila belum berhasil akan dilanjutkan pada siklus berikutnya. Metode PTK yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode PTK menurut kemmis dan Mc taggart yang menggunakan sistem spiral refleksi yang terdiri dari beberapa siklus. Dalam metode kemmis dan Mc taggart dijelaskan bahwa didalam satu siklus atau putaran terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*) dan refleksi (*reflecting*). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Pada siklus I rasa ingin tahu siswa memperoleh skor 1438 dengan presentase 45% yang termasuk kriteria cukup baik. Sedangkan pada siklus II memperoleh skor 1749 dengan presentase 87,5% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Rasa ingin tahu belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II.

Kata kunci: Rasa Ingin Tahu, IPA, *Contextual Teaching and Learning*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang sangatlah penting dalam kehidupan manusia yang dilakukan oleh setiap individu untuk membina kepribadian sesuai dengan nilai-nilai yang tercantum dalam masyarakat dan kebudayaan yang selalu mendapat perhatian oleh seluruh bangsa dan negara. Pendidikan memiliki sebuah kekuatan atau pengaruh yang dinamis dalam kehidupan manusia di masa depan. Pendidikan dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki secara optimal, yaitu pengembangan potensi individu yang setinggi tingginya dalam aspek fisik, intelektual, emosional, sosial, dan spiritual,

sesuai dengan tahap perkembangan serta karakteristik lingkungan fisik dan lingkungan sosial budaya dimana dia hidup.

Menurut Trianto, pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan syarat perkembangan.¹ Oleh karena itu, perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan.

Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan dimasa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik, sehingga yang bersangkutan mampu menghadapi dan memecahkan problema kehidupan yang dihadapinya. Pendidikan harus menyentuh potensi nurani maupun potensi kompetensi peserta didik. Konsep pendidikan tersebut terasa semakin penting ketika seseorang harus memasuki kehidupan dimasyarakat dan dunia kerja.

Tujuan pendidikan nasional yang tertuang dalam Undang-Undang No. 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 Tahun 2003, yaitu berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Banyak mata pelajaran yang gunanya untuk mengembangkan potensi peserta didik, dan salah satu mata pelajaran untuk mengembangkan potensi tersebut adalah melalui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah sebuah mata pelajaran di sekolah dasar (SD). IPA merupakan konsep pembelajaran alam dan mempunyai hubungan yang sangat luas terkait dengan kehidupan manusia. Pembelajaran IPA sangat berperan dalam proses pendidikan dan juga perkembangan Teknologi. Pembelajaran IPA diharapkan bisa menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan

¹Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. (Jakarta: Prenada Media Group, 2010), hlm. 1

alam sekitar, serta pengembangan lebih lanjut dalam penerapan dalam kehidupan sehari-hari.

Siswa sebagai subjek pendidikan, dituntut supaya aktif dalam belajar mencari informasi dan mengeksplorasi sendiri atau secara berkelompok. Guru hanya berperan sebagai fasilitator dan pembimbing kearah pengoptimalan pencapaian ilmu pengetahuan yang dipelajari. Diharapkan dalam proses pembelajaran siswa mau dan mampu mengemukakan pendapat sesuai dengan apa yang telah dipahami, berinteraksi secara positif antara siswa dengan siswa maupun antara siswa dan guru apabila ada kesulitan.

Namun kenyataannya, rasa ingin tahu yang ditunjukkan siswa pada pembelajaran masih rendah seperti rendahnya minat siswa belajar kelompok dimana pelaksanaan pembelajaran di lapangan melalui belajar kelompok masih jarang, jika ada dilaksanakan hasil yang di capai masih belum memuaskan. Pada umumnya siswa cenderung pasif, hanya menerima apa yang disampaikan guru, tanpa bisa mengeluarkan pendapat, bertanya, serta menjawab pertanyaan. Sewaktu guru mengajukan pertanyaan, kebanyakan siswa tidak berani menjawab. Apabila ada kendala siswa tidak berani bertanya. Sehingga berdampak pada prestasi belajar siswa yang diperoleh siswa masih di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum), dimana standar yang di gunakan adalah 65. Namun masih terdapat 32,5% dari 40 siswa dalam pembelajaran IPA mendapat nilai di bawah standar.

Berdasarkan permasalahan di atas maka upaya peningkatan rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran IPA di SDN Karangroto 02 merupakan masalah yang harus di tanggulasi. Salah satu model pembelajaran diduga dapat mengatasi yaitu model CTL (*Contextual Teaching and Learning*). Melalui model CTL (*Contextual Teaching and Learning*) ini siswa dapat belajar lebih aktif dengan cara menghubungkan muatan akademis dengan konteks kehidupan sehari-hari peserta didik.

Secara mendasar dapat dikatakan bahwa melalui model pembelajaran CTL mendorong siswa untuk aktif mengkonstruksikan pengetahuannya, belajar memecahkan masalah, mendiskusikan masalah pelajaran, menumbuhkan rasa ingin tahu, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar yang dapat

mempengaruhi pola interaksi siswa dalam memperoleh materi yang tercakup dalam satu pelajaran dan mengecek pemahaman terhadap isi pelajaran. Namun kenyataan yang terjadi sampai saat ini masih banyak guru yang masih menerapkan model pembelajaran konvensional, khususnya dalam pembelajaran IPA. Masih terdapat kelemahan di dalam pelaksanaan proses pembelajaran pendidikan IPA, sekalipun berbagai inovasi telah dilakukan tetapi hasilnya masih belum memuaskan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini direncanakan dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II, apabila belum berhasil akan dilanjutkan pada siklus berikutnya. Metode PTK yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode PTK menurut Kemmis dan Mc Taggart yang menggunakan sistem spiral refleksi yang terdiri dari beberapa siklus. Dalam metode Kemmis dan Mc Taggart dijelaskan bahwa didalam satu siklus atau putaran terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*) dan refleksi (*reflecting*).

RASA INGIN TAHU

Rasa ingin tahu merupakan salah satu karakter/sifat yang terdapat dalam diri manusia. Karakter tersebut terdapat dalam salah satu dari 18 nilai karakter utama bangsa yang terdiri dari ; (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/Komunikatif, (14) Cinta Damai, (15) Gemar Membaca, (16) Peduli Lingkungan, (17) Peduli Sosial, (18) Tanggung Jawab.² Penelitian ini berfokus pada salah satu karakter yaitu rasa ingin tahu.

Rasa ingin tahu adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajari, dilihat dan didengar. Karakter ini ada pada manusia, hal ini dikemukakan oleh Kurniawan,

² Daryanto dan Darmiatun, S., *Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. (Yogyakarta: Gaya Media, 2013), hlm. 47

bahwa “manusia mempunyai sifat serba ingin tahu sejak awal kehidupannya. Rasa ingin tahulah yang membuat anak bertambah pengetahuannya, para ahli pendidikan sepakat bahwa salah satu ciri anak cerdas adalah memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi, anak yang cerdas akan bertanya tentang banyak hal karena mereka memang ingin tahu jawabannya”.³

Berhubungan dengan pendapat di atas, Menurut Mustari, “rasa ingin tahu (*Curiositas*) adalah emosi yang dihubungkan dengan perilaku mengorek secara alamiah seperti eksplorasi, investigasi dan belajar. Rasa ingin tahu terdapat pada pengalaman manusia dan binatang”.⁴ Istilah itu juga dapat digunakan untuk menunjukkan perilaku itu sendiri yang disebabkan oleh emosi ingin tahu. Rasa ingin tahu yang kuat merupakan motivasi utama kaum ilmuwan. Dalam sifatnya yang bersifat heran dan kagum, rasa ingin tahu telah membuat manusia ingin menjadi ahli dalam suatu bidang pengetahuan. Apa yang dapat dicatat adalah rasa ingin tahu manusia tentang rasa ingin tahu itu sendiri (dibalik rasa ingin tahu), digabungkan dengan kemampuan berpikir abstrak, membawa pada peniruan, fantasi dan imajinasi yang akhirnya membawa pada cara berpikir (menalar), yaitu abstrak, sadar diri atau secara sadar.

Berdasarkan beberapa definisi rasa ingin tahu yang dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu adalah suatu emosi manusia untuk mengeksplorasi, menginvestigasi dan belajar pada suatu hal yang diinginkan.

INDIKATOR RASA INGIN TAHU

Guru memiliki kewenangan dalam menentukan rentang waktu untuk penilaian karakter sebelum memasuki tahap penilaian karakter yang lebih tinggi dari indikator rasa ingin tahu, menurut Daryanto dan Darmiatun, indikator rasa ingin tahu antara lain sebagai berikut⁵ :

(1) Bertanya atau membaca sumber di luar buku teks tentang materi yang terkait dengan pelajaran, (2) Membaca atau mendiskusikan gejala alam yang baru

³ Kurniawan, S. *Pendidikan Karakter*. (Yogyakarta: A-Ruzz Media, 2014), hlm. 92

⁴ Mustari, M. *Nilai Karakter Refleksi Untuk Pendidikan*. (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2014), hlm. 85

⁵ Daryanto dan Darmiatun, S. *Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. (Yogyakarta: Gaya Media, 2013), hlm. 147

terjadi, (3) Bertanya tentang beberapa peristiwa alam, sosial, budaya, ekonomi, politik, teknologi yang baru didengar, (4) Bertanya tentang sesuatu yang terkait dengan materi pelajaran di luar bahasan di kelas.

Menurut Kurniwan (2014:149) untuk itu, guru semestinya dapat membantu peserta didik mereka dalam menumbuhkan rasa ingin tahunya. Berikut ini beberapa cara yang dapat dilakukan:

(1) Ajari peserta didik untuk selalu membuka pemikiran mereka terhadap hal-hal baru, ataupun hal-hal yang sudah pernah mereka pelajari. (2) Ajari peserta didik untuk tidak selalu menerima suatu hal sebagai sesuatu kebenaran yang bersifat final. (3) Ajari peserta didik untuk selalu dan banyak bertanya. (4) Ajari peserta didik untuk jangan pernah sekalipun memberikan label terhadap sesuatu hal sebagai sesuatu yang membosankan atau tidak menarik. (5) Ajari peserta didik untuk melihat dan menyadari bahwa belajar itu sesuatu yang menyenangkan. (6) Biasakan peserta didik untuk membaca beragam jenis bacaan untuk mengeksplorasi dunia-dunia baru bagi mereka.

Berdasarkan sumber dari beberapa indikator diatas, karena indikator dari kedua sumber kurang sesuai untuk dijadikan kisi-kisi observasi rasa ingin tahu maka penulis akan mengembangkan indikator tersebut untuk diturunkan menjadi kisi-kisi observasi sikap rasa ingin tahu yang akan dicapai siswa, berikut indikator yang akan dicapai siswa:

1. Ajari peserta didik untuk selalu membuka pemikiran mereka terhadap hal-hal baru, ataupun hal-hal yang sudah pernah mereka pelajari.
 - a. Berani menjawab pertanyaan dari guru.
 - b. Memperhatikan bahan pengajaran guru
2. Ajari peserta didik untuk selalu dan banyak bertanya.
 - a. Menanyakan materi yang belum dipahami
3. Ajari peserta didik untuk jangan pernah sekalipun memberikan label terhadap sesuatu hal sebagai sesuatu yang membosankan atau tidak menarik.
 - a. Mengerjakan tugas individu dengan tepat.
 - b. Mencatat materi yang dianggap penting saat proses pembelajaran.

4. Ajari peserta didik untuk melihat dan menyadari bahwa belajar itu sesuatu yang menyenangkan.
 - a. Aktif dalam pembelajaran.
 - b. Mengajukan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu.
5. Biasakan peserta didik untuk membaca beragam jenis bacaan untuk mengeksplorasi dunia-dunia baru bagi mereka.
 - a. Membaca buku untuk mengetahui materi.
6. Bertanya atau membaca sumber di luar buku teks tentang materi yang terkait dengan pelajaran.
 - a. Menanyakan materi pada saat proses pembelajaran terkait materi.
7. Membaca atau mendiskusikan gejala alam yang baru terjadi.
 - a. Bekerjasama dalam kelompok.

Rasa ingin tahu memang sudah semestinya tumbuh sebagai bagian karakter peserta didik. Ia tidak akan menerima segala yang diberikan dunia padanya, tapi dia akan bertanya, mencari tahu penjelasan di balik setiap fenomena yang terjadi di dunia,

PEMBELAJARAN IPA SD

IPA merupakan pengetahuan dari hasil kegiatan manusia yang diperoleh dengan menggunakan langkah-langkah ilmiah yang berupa metode ilmiah dan didapatkan dari hasil eksperimen atau observasi yang bersifat umum sehingga akan terus disempurnakan. Menurut Aly dan Rahma, IPA adalah pengetahuan teoritis yang diperoleh/disusun dengan cara yang khas/khusus, yaitu melakukan observasi eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori, eksperimentasi, observasi dan seterusnya.⁶

Menurut Samatowa, “Ilmu Pengetahuan Alam adalah pengetahuan yang rasional dan objektif tentang alam semesta dengan segala isinya”. Selain itu, Nash dalam bukunya *The Nature of Science*, menyatakan bahwa “Ilmu Pengetahuan Alam adalah suatu cara atau metode untuk mengamati alam. Nash juga menjelaskan bahwa cara Ilmu Pengetahuan Alam mengamati dunia ini bersifat analisis, lengkap,

⁶ Afandi, M. *Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar*. (Semarang: UNISSULA PRESS, 2013), hlm. 15

cermat, serta menghubungkannya antara suatu fenomena dengan fenomena lain, sehingga keeluruannya membentuk suatu perspektif yang baru tentang objek yang diamatinya”.⁷

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan terjemahan kata-kata dalam bahasa Inggris yaitu *Natural Science*, artinya Ilmu Pengetahuan Alam. Berhubungan dengan alam atau bersangkutan paut dengan alam, *science* artinya ilmu pengetahuan. Jadi, Ilmu Pengetahuan Alam atau *science* itu pengertiannya dapat disebut sebagai ilmu tentang alam. Ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam ini.

Ilmu Pengetahuan Alam membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia. Hal ini sebagaimana yang dikemukakan oleh Powler yang dituliskan Sapriati, bahwa Ilmu Pengetahuan Alam merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala alam dan kebendaan yang sistematis yang tersusun secara teratur, berlaku umum yang berupa kumpulan dari hasil observasi dan eksperimen sistematis (teratur) artinya pengetahuan itu tersusun dalam suatu sistem, tidak berdiri sendiri, satu dengan lainnya saling berkaitan, saling menjelaskan sehingga seluruhnya merupakan satu kesatuan yang utuh, sedangkan berlaku umum artinya pengetahuan itu tidak hanya berlaku atau oleh seseorang atau beberapa orang dengan cara eksperimentasi yang sama akan memperoleh hasil yang sama atau konsisten.⁸

Sapriati, mengemukakan bahwa tidak hanya merupakan kumpulan tentang benda atau makhluk hidup, tetapi memerlukan kerja, cara berfikir, dan cara memecahkan masalah. Berdasarkan uraian di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam adalah ilmu pengetahuan yang mempunyai objek, menggunakan metode ilmiah, dan berkaitan dengan alam.⁹

⁷ Samatowa, U. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Indeks, 2016), hlm. 3

⁸ Sapriati. *Pendidikan IPA*. (Bandung: Remaja Roda Karya, 2011), hlm. 24

⁹ *Ibid.*, hlm. 23

RUANG LINGKUP PENDIDIKAN IPA

1. Hakekat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

Menurut Samatowa, Aplikasi teori perkembangan kognitif pada pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam adalah sebagai berikut: konsep Ilmu Pengetahuan Alam dapat berkembang baik, hanya bila pengalaman langsung mendahului pengenalan generalisasi-generalisasi abstrak. Metode seperti ini berlawanan dengan metode tradisional, dimana konsep Ilmu Pengetahuan Alam diperkenalkan secara verbal saja.¹⁰

Daur belajar yang mendorong perkembangan konsep Ilmu Pengetahuan Alam sebagai berikut: Eksplorasi, yaitu kegiatan dimana anak mengalami atau mengindra objek secara langsung. Pada langkah ini anak memperoleh informasi baru yang adakalanya bertentangan dengan konsep yang telah dimilikinya. Generalisasi yaitu menarik kesimpulan dari beberapa informasi (pengalaman) yang tampaknya bertentangan dengan yang telah dimiliki anak. Deduksi, yaitu mengaplikasikan konsep baru (generalisasi) itu pada situasi dan kondisi baru.

Proses berfikir berkembang melalui tahap-tahap daur belajar ini mendorong perkembangan berfikir sietiko-deduktif, yakni anak dapat menganalisis objek Ilmu Pengetahuan Alam dari pemahaman umum hingga pemahaman khusus. Ciri-ciri masing-masing tahap dapat digambarkan di bawah ini: tahap eksplorasi merupakan awal dari daur belajar. Dalam tahap ini guru berperan secara tidak langsung.

Guru merupakan pengamat yang memiliki pertanyaan-pertanyaan dan membantu individu murid maupun kelompok. Peranan peserta didik dalam tahap ini sangat aktif. Mereka memanipulasi materi yang dibagikan guru. Tahap pengenalan konsep dalam tahap ini guru berperan lebih tradisional. Guru mengumpulkan informasi dari murid-murid yang berkaitan dengan pengalaman mereka dalam eksplorasi.

¹⁰ Samatowa, U. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Indeks, 2016), hlm. 6-7

2. Pembelajaran IPA di SD

Menurut Hadisubroto, dalam bukunya Pembelajaran IPA Sekolah Dasar, Piaget menyatakan bahwa pengalaman langsung yang memegang peranan penting sebagai pendorong lajunya perkembangan kognitif anak. Pengalaman langsung anak yang terjadi secara spontan dari kecil (sejak lahir) sampai berumur 12 tahun. Efisiensi pengalaman langsung pada anak tergantung pada konsistensi antara hubungan metode dan objek yang dengan tingkat perkembangan kognitif anak. Anak akan siap untuk mengembangkan konsep tertentu hanya bila ia telah memiliki struktur kognitif (skemata) yang menjadi prasyaratnya yakni perkembangan kognitif yang bersifat hierarkis dan integratif.¹¹

Untuk mendukung perkembangan kognitif yang bersifat hierarkis dan integratif, maka dalam kurikulum 2013 dilengkapi dengan berbagai instrumen antara lain; SKL (Standar Kompetensi Lulusan), KI (Kompetensi Inti), Indikator, dan Tujuan pembelajaran. SKL (Standar Kompetensi Lulusan) yang diharapkan ada pada diri peserta didik meliputi 3 aspek sebagai berikut:

1. Sikap

Pribadi yang beriman, berakhlak mulia, percaya diri, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial, alam sekitar, serta dunia dan peradabannya.

2. Keterampilan

Pribadi yang berkemampuan pikir dan tindak yang efektif dan kreatif dalam ranah abstrak dan konkret.

3. Pengetahuan

Pribadi yang menguasai ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya dan berwawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban.

KI (Kompetensi Inti) yang diharapkan ada pada diri peserta didik adaah sebagai berikut:

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.

¹¹ Samatowa, U. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Indeks, 2016), hlm. 5

2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

Tujuan pembelajaran yang akan digunakan penulis guna pelengkap instrumen penelitian adalah sebagai berikut:

1. Dengan mengamati gambar dan berdiskusi, siswa mampu mengidentifikasi manfaat olah raga (jalan cepat) dengan rasa ingin tahu.
2. Dengan menggali informasi dari teks “Jenis Olahraga yang Baik untuk Jantung”, siswa mampu menyimpulkan jenis olahraga yang baik untuk jantung dengan cermat.
3. Dengan mengamati “Gambar Tulang Rangka Manusia”, siswa mampu mengklasifikasi tulang rangka manusia menjadi tiga bagian dengan teliti.
4. Dengan bekerja sama dalam kelompok, siswa mampu menyebutkan fungsi rangka manusia dengan santun.
5. Dengan mengamati gambar komik, siswa mampu mendeskripsikan pengertian gambar komik dengan cermat.
6. Dengan mengolah informasi yang tersedia, siswa mampu menyebutkan langkahlangkah menggambar komik dengan mandiri.
7. Dengan mengamati anggota keluarga, siswa mampu menggambar bentuk tubuh salah satu anggota keluarga dengan kreatif

KD (Kompetensi Dasar) dan Indikator yang akan digunakan penulis guna pelengkap instrumen penelitian adalah sebagai berikut:

1. Kompetensi Dasar:
 - 3.1 Mendeskripsikan rangka manusia dan fungsinya.

Indikator:

- a. Menyebutkan bagian rangka manusia.
 - b. Mengenali tulang rangka manusia.
2. Kompetensi Dasar:
- 4.1 Membuat bagan rangka manusia beserta fungsinya.

Indikator:

- a. Mengamati gambar rangka manusia.
- b. Berdiskusi mengenai gambar rangka manusia.

PEMBELAJARAN IPA SD

1. Pengertian Mata Pelajaran IPA

Menurut Afandi, IPA merupakan pengetahuan dari hasil kegiatan manusia yang diperoleh dengan menggunakan langkah-langkah ilmiah yang berupa metode ilmiah dan didapatkan dari hasil eksperimen atau observasi yang bersifat umum sehingga akan terus disempurnakan.¹² Selain itu menurut Aly dan Rahma, IPA adalah pengetahuan teoritis yang diperoleh/disusun dengan cara yang khas/khusus, yaitu melakukan observasi eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori, eksperimentasi, observasi dan seterusnya.¹³

Menurut Samatowa, “Ilmu Pengetahuan Alam adalah pengetahuan yang rasional dan objektif tentang alam semesta dengan segala isinya”. Selain itu, Nash dalam bukunya *The Nature of Science*, menyatakan bahwa “Ilmu Pengetahuan Alam adalah suatu cara atau metode untuk mengamati alam. Nash juga menjelaskan bahwa cara Ilmu Pengetahuan Alam mengamati dunia ini bersifat analisis, lengkap, cermat, serta menghubungkannya antara suatu fenomena dengan fenomena lain, sehingga kekeluruhannya membentuk suatu perspektif yang baru tentang objek yang diamatinya”.¹⁴

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan terjemahan kata-kata dalam bahasa Inggris yaitu *Natural Science*, artinya Ilmu Pengetahuan Alam. Berhubungan dengan alam atau bersangkutan paut dengan alam, *science* artinya ilmu

¹² Afandi, M. *Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar*. (Semarang: UNISSULA PRESS, 2013), hlm. 15

¹³ Ibid.

¹⁴ Samatowa, U. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Indeks, 2016), hlm. 3

pengetahuan. Jadi, Ilmu Pengetahuan Alam atau *science* itu pengertiannya dapat disebut sebagai ilmu tentang alam. Ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam ini.

Ilmu Pengetahuan Alam membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia. Hal ini sebagaimana yang dikemukakan oleh Powler yang dituliskan Sapriati, bahwa Ilmu Pengetahuan Alam merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala alam dan benda-benda yang sistematis yang tersusun secara teratur, berlaku umum yang berupa kumpulan dari hasil observasi dan eksperimen sistematis (teratur) artinya pengetahuan itu tersusun dalam suatu sistem, tidak berdiri sendiri, satu dengan lainnya saling berkaitan, saling menjelaskan sehingga seluruhnya merupakan satu kesatuan yang utuh, sedangkan berlaku umum artinya pengetahuan itu tidak hanya berlaku atau oleh seseorang atau beberapa orang dengan cara eksperimentasi yang sama akan memperoleh hasil yang sama atau konsisten.¹⁵

Sapriati mengemukakan bahwa tidak hanya merupakan kumpulan tentang benda atau makhluk hidup, tetapi memerlukan kerja, cara berfikir, dan cara memecahkan masalah. Berdasarkan uraian di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam adalah ilmu pengetahuan yang mempunyai objek, menggunakan metode ilmiah, dan berkaitan dengan alam.¹⁶

2. Hakekat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

Menurut Samatowa, Aplikasi teori perkembangan kognitif pada pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam adalah sebagai berikut: konsep Ilmu Pengetahuan Alam dapat berkembang baik, hanya bila pengalaman langsung mendahului pengenalan generalisasi-generalisasi abstrak. Metode seperti ini berlawanan dengan metode tradisional, dimana konsep Ilmu Pengetahuan Alam diperkenalkan secara verbal saja.¹⁷

¹⁵ Sapriyati. *Pendidikan IPA*. (Bandung: Remaja Roda Karya, 2011), hlm. 24

¹⁶ Sapriyati. *Pendidikan IPA*. (Bandung: Remaja Roda Karya, 2011), hlm. 23

¹⁷ Samatowa, U. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Indeks, 2016), hlm. 6-7

Daur belajar yang mendorong perkembangan konsep Ilmu Pengetahuan Alam sebagai berikut: Eksplorasi, yaitu kegiatan dimana anak mengalami atau mengindra objek secara langsung. Pada langkah ini anak memperoleh informasi baru yang adakalanya bertentangan dengan konsep yang telah dimilikinya. Generalisasi yaitu menarik kesimpulan dari beberapa informasi (pengalaman) yang tampaknya bertentangan dengan yang telah dimiliki anak. Deduksi, yaitu mengaplikasikan konsep baru (generalisasi) itu pada situasi dan kondisi baru.

Proses berfikir berkembang melalui tahap-tahap daur belajar ini mendorong perkembangan berfikir sietiko-dedukatif, yakni anak dapat menganalisis objek Ilmu Pengetahuan Alam dari pemahaman umum hingga pemahaman khusus. Ciri-ciri masing-masing tahap dapat digambarkan di bawah ini: tahap eksplorasi merupakan awal dari daur belajar. Dalam tahap ini guru berperan secara tidak langsung.

Guru merupakan pengamat yang memiliki pertanyaan-pertanyaan dan membantu individu murid maupun kelompok. Peranan peserta didik dalam tahap ini sangat aktif. Mereka memanipulasi materi yang dibagikan guru. Tahap pengenalan konsep dalam tahap ini guru berperan lebih tradisional. Guru mengumpulkan informasi dari murid-murid yang berkaitan dengan pengalaman mereka dalam eksplorasi.

3. Pembelajaran IPA di SD

Menurut Hadisubroto yang dituliskan Samatowa, dalam bukunya Pembelajaran IPA Sekolah Dasar, Piaget menyatakan bahwa pengalaman langsung yang memegang peranan penting sebagai pendorong lajunya perkembangan kognitif anak. Pengalaman langsung anak yang terjadi secara spontan dari kecil (sejak lahir) sampai berumur 12 tahun. Efisiensi pengalaman langsung pada anak tergantung pada konsistensi antara hubungan metode dan objek yang dengan tingkat perkembangan kognitif anak.¹⁸ Anak akan siap untuk mengembangkan konsep tertentu hanya bila ia telah memiliki struktur

¹⁸ Samatowa, U. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Indeks, 2016), hlm. 5

kognitif (skemata) yang menjadi prasyaratnya yakni perkembangan kognitif yang bersifat hierarkis dan integratif.

Untuk mendukung perkembangan kognitif yang bersifat hierarkis dan integratif, maka dalam kurikulum 2013 dilengkapi dengan berbagai instrumen antara lain; SKL (Standar Kompetensi Lulusan), KI (Kompetensi Inti), Indikator, dan Tujuan pembelajaran.

SKL (Standar Kompetensi Lulusan) yang diharapkan ada pada diri peserta didik meliputi 3 aspek sebagai berikut:

4. Sikap

Pribadi yang beriman, berakhlak mulia, percaya diri, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial, alam sekitar, serta dunia dan peradabannya.

5. Keterampilan

Pribadi yang berkemampuan pikir dan tindak yang efektif dan kreatif dalam ranah abstrak dan konkret.

6. Pengetahuan

Pribadi yang menguasai ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya dan berwawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban. KI (Kompetensi Inti) yang diharapkan ada pada diri peserta didik adaah sebagai berikut:

- a. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- b. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
- c. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- d. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mula

Tujuan pembelajaran yang akan digunakan penulis guna pelengkap instrumen penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Dengan mengamati gambar dan berdiskusi, siswa mampu mengidentifikasi manfaat olah raga (jalan cepat) dengan rasa ingin tahu.
- b. Dengan menggali informasi dari teks “Jenis Olahraga yang Baik untuk Jantung”, siswa mampu menyimpulkan jenis olahraga yang baik untuk jantung dengan cermat.
- c. Dengan mengamati “Gambar Tulang Rangka Manusia”, siswa mampu mengklasifikasi tulang rangka manusia menjadi tiga bagian dengan teliti.
- d. Dengan bekerja sama dalam kelompok, siswa mampu menyebutkan fungsi rangka manusia dengan santun.
- e. Dengan mengamati gambar komik, siswa mampu mendeskripsikan pengertian gambar komik dengan cermat.
- f. Dengan mengolah informasi yang tersedia, siswa mampu menyebutkan langkahlangkah menggambar komik dengan mandiri.
- g. Dengan mengamati anggota keluarga, siswa mampu menggambar bentuk tubuh salah satu anggota keluarga dengan kreatif

KD (Kompetensi Dasar) dan Indikator yang akan digunakan penulis guna pelengkap instrumen penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Kompetensi Dasar:
 - 3.1 Mendeskripsikan rangka manusia dan fungsinya.
- b. Indikator:
 - 1) Menyebutkan bagian rangka manusia.
 - 2) Mengenali tulang rangka manusia.
- c. Kompetensi Dasar:

Membuat bagan rangka manusia beserta fungsinya.
- d. Indikator:
 - 1) Mengamati gambar rangka manusia.
 - 2) Berdiskusi mengenai gambar rangka manusia.

MODEL PEMBELAJARAN *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING*

1. Pengertian Model Pembelajaran

Dalam kegiatan belajar-mengajar tidak semua peserta didik dapat menerima/menyerap materi pembelajaran. Hal ini dikarenakan tingkat intelegensi manusia yang berbeda-beda. Ada yang cepat menerima materi yang disampaikan, ada juga yang kesulitan menyerap intisari materi yang telah diajarkan. Untuk itu seorang guru harus menyiapkan strategi untuk membuat siswa lebih mudah memahami suatu materi agar indikator yang ditentukan dapat tercapai. Salah satunya yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang menarik.

Menurut Trianto model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial.¹⁹ Menurut Priansa, mengemukakan bahwa “model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan sesuatu kegiatan.”²⁰ Model dapat dipahami juga sebagai gambaran tentang keadaan sesungguhnya. Berangkat dari pemahaman tersebut, maka model pembelajaran dapat dipahami sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dan terencana dalam mengorganisasikan proses pembelajaran peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif”. Berdasarkan definisi yang diuraikan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* adalah langkah-langkah atau cara yang digunakan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

2. Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*

Dalam suatu kegiatan belajar-mengajar, model pembelajaran yang menarik sangat dibutuhkan agar peserta didik dapat terpancing ikut serta secara aktif pada pembahasan materi yang diajarkan. Model pembelajaran merupakan hal yang terpenting dalam pelaksanaan pembelajaran yang efisien. Model

¹⁹Afandi, M. *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. (Semarang: UNISSULA PRESS, 2013), hlm. 15

²⁰Priansa, D., J. *Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran*. (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 150

Contextual Teaching and Learning (CTL) adalah pendekatan pembelajaran yang mengaitkan antara materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata siswa sehari-hari baik dalam lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, warga negara dengan tujuan untuk menemukan makna materi tersebut bagi kehidupannya.²¹

Menurut Mulyasa, “model *Contextual Teaching and Learning* adalah merupakan konsep pembelajaran yang menekankan pada keterkaitan antara materi pebelajaran dengan dunia kehidupan secara nyata, sehingga siswa mampu meghubungkan dan menerapkan konsep dalam kehidupan sehari-hari.”²²

CTL merupakan suatu konsepsi dari pembelajaran yang membantu pembelajar guru menghubungkan isi mata pelajaran dengan situasi yang sebenarnya dan memotivasi peserta didik untuk membuat hubungan-hubungan pengetahuan dengan penerapan di dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga, warga negara dan pekerja, serta mengikatnya di dalam kerja keras yang diperlukan dalam belajar.

3. Penerapan Model CTL (*Contextual Teaching and Learning*)

Menurut Aqib, Z. mengemukakan bahwa CTL dpat diterapkan dalam kurikulum apa saja, bidang studi apa saja, dan kelas yang bagaimanapun keadaanya. Pendekatan CTL dalam kelas cukup mudah. Secara garis besar, langkahnya sebagai berikut²³:

- a. Kembangkan pemikiran bahwa anak akan belajar lebih bermakna dengan cara bekerja sendiri pengetahuan dan keterampilan barunya.
- b. Laksanakan sejah mungkin kegiatan inkuiri untuk semua topik.
- c. Kembangkan sifat ingin tahu siswa dengan bertanya.
- d. Ciptakan masyarakat belajar.

²¹ Susanto, A. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Prenada Media Group, 2013), hlm. 94

²² Afandi, M. *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. (Semarang: UNISSULA PRESS), hlm. 40

²³ Aqib, Z. (2014). *Model – Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. (Bandung: Yrama Widya, 2014), hlm. 6

- e. Hadirkan model sebagai contoh pembelajaran.
- f. Lakukan refleksi di akhir pertemuan.
- g. Lakukan penilaian yang sebenarnya dengan berbagai cara.

4. Komponen CTL (*Contextual Teaching and Learning*)

Menurut Aqib, Z. mengemukakan bahwa CTL (*Contextual Teaching and Learning*) mempunyai komponen - komponen antara lain²⁴:

- a. Konstruktivisme
 - 1) Membangun pemahaman mereka sendiri dari pengalaman baru berdasarkan pada pengetahuan awal.
 - 2) Pembelajaran harus dikemas menjadi proses “mengkonstruksi” bukan menerima pengetahuan.
- b. Inquiry
 - 1) Proses perpindahan dari pengamatan menjadi pemahaman.
 - 2) Siswa belajar menggunakan keterampilan berpikir kritis.
- c. Questioning (bertanya)
 - 1) Kegiatan guru untuk mendorong, membimbing dan menilai kemampuan berpikir siswa.
 - 2) Bagi siswa yang merupakan bagian penting dalam pembelajaran yang berbasis inquiry.
- d. Learning Community (Komunitas Belajar)
 - 1) Sekelompok orang yang terkait dalam kegiatan belajar.
 - 2) Bekerja sama dengan orang lain lebih baik daripada belajar sendiri.
 - 3) Tukar pengalaman.
 - 4) Berbagi ide.
- e. Modeling (pemodelan)
 - 1) Proses penampilan suatu contoh agar orang lain berpikir, bekerja dan belajar.
 - 2) Mengerjakan apa yang guru inginkan agar siswa mengerjakannya.

²⁴Ibid.

- f. Reflection (refleksi)
 - 1) Cara berpikir tentang apa yang telah kita pelajari.
 - 2) Mencatat apa yang telah dipelajari.
 - 3) Membuat jurnal, karya seni, diskusi kelompok
- g. Authentic Assesment (Penilaian yang sebenarnya)
 - 1) Mengukur pengetahuan dan keterampilan siswa.
 - 2) Penilaian produk (kinerja).
 - 3) Tugas – tugas yang relevan dan kontekstual.

5. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*

Langkah-langkah pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* yang akan dilakukan oleh penulis dalam penelitiannya adalah sebagai berikut.

- a. Pendahuluan
 - 1) Mengajak siswa berdoa dan presensi.
 - 2) Apersepsi dan motivasi
- a. Guru mengajak siswa bernyanyi
- b. Menanyakan tentang materi pembelajaran sebelumnya
- c. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang diharapkan
- b. Kegiatan Inti
 - 1) Guru mengoordinasi siswa untuk membentuk kelompok belajar. (*Learning Community*)
 - 2) Guru mengajak siswa untuk mengamati gambar dan berdiskusi. (*Inquiry*)
 - 3) Guru bersama siswa membaca teks pada materi pembelajaran..
 - 4) Guru mengajak siswa menyimpulkan isi teks tersebut.
 - 5) Guru mengajak siswa untuk menghubungkan dengan kehidupan sehari- hari. (*Konstruktivisme*)
 - 6) Guru menampilkan video dan gambar materi pembelajaran. (*Modeling*)
 - 7) Siswa mengamati video dan gambar yang ditampilkan.

- 8) Guru mengajak siswa untuk mengklarifikasi materi pembelajaran.
(*Reflection*)
 - 9) Guru mengajak siswa untuk menyebutkannya.
 - 10) Guru bersama siswa mengulas kembali materi yang dipelajari.
(*Authentic Assessment*)
 - 11) Guru memberikan tugas berupa soal evaluasi untuk mengetahui seberapa paham siswa menguasai materi.
 - 12) Pembahasan soal Evaluasi.
- c. Penutup
- 1) Guru memberikan umpan balik kepada hasil belajar siswa.
 - 2) Guru mengajak siswa membuat kesimpulan pembelajaran.
 - 3) Guru memberikan *reward* kepada siswa
 - 4) Memberikan manfaat pembelajaran
 - 5) Guru mengajak siswa bernyanyi
 - 6) Pemberian motivasi kepada siswa
 - 7) Salam penutup

6. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*

Selain mempunyai kelebihan, model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* juga mempunyai kelemahan. Berikut kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* Menurut Kurniasih dan Sani, antara lain yaitu²⁵:

- 1) Kelebihan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*
 - a) Mendorong siswa lebih aktif dalam pembelajaran
 - b) Siswa dapat berfikir kritis dan kreatif
 - c) Pembelajaran lebih menyenangkan
 - d) Terbentuk sikap kerja sama yang baik

²⁵ Kurniasih dan Sani, B. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru*. (Bandung: Kata Pena, 2015), hlm. 98

- 2) Kekurangan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*
 - a) Guru akan kesulitan dalam menentukan materi pelajaran dikarenakan kemampuan siswa berbeda-beda
 - b) Membutuhkan waktu yang lama dalam pembelajaran
 - c) Pengetahuan yang didapat oleh siswa akan berbeda-beda
 - d) Peran guru tidak nampak terlalu penting

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada proses pembelajaran menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* siswa dapat dinilai sikap rasa ingin tahu. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang nantinya tiap kelompok berisi 3-5 anak dan akan diberi tugas oleh guru. Tugas tersebut dapat berupa pembahasan materi diskusi ataupun menjawab soal-soal dari materi yang telah diajarkan. Rasa ingin tahu siswa yaitu suatu kecenderungan siswa saat mengikuti pembelajaran yang berupa adanya rasa ingin tahu, perasaan senang, dan kemauan untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan rasa ingin tahu kelas Va dalam pembelajaran IPA materi kerangka manusia di SDN Karangroto 02 adalah dengan menerapkan model *Contextual Teaching and Learning*. Siswa dengan pendekatan ini belajarnya akan lebih berorientasi pada bimbingan dan petunjuk dari guru sehingga siswa dapat memahami konsep-konsep pelajaran. Siswa pada pendekatan ini akan dihadapkan pada tugas-tugas yang relevan untuk diselesaikan baik melalui diskusi kelompok agar mampu menyelesaikan masalah dan menarik suatu kesimpulan secara mandiri.

Pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan, siswa akan memperoleh pedoman sesuai dengan yang diperlukan. Pada tahap awal, guru banyak memberikan bimbingan, kemudian pada tahap-tahap berikutnya, bimbingan tersebut dikurangi, sehingga siswa mampu melakukan proses *Contextual Teaching and Learning* secara mandiri. Bimbingan yang diberikan dapat berupa pertanyaan-pertanyaan dan diskusi multi arah yang dapat menggiring siswa agar dapat memahami konsep pelajaran. Bimbingan dapat pula diberikan melalui lembar kerja kelompok yang terstruktur. Guru selama berlangsungnya proses belajar harus

memantau kelompok diskusi siswa, sehingga guru dapat mengetahui dan memberikan petunjuk-petunjuk yang diberikan oleh siswa.

Perasaan senang yang dialami siswa ketika belajar akan menimbulkan sikap rasa ingin tahu. Bila anak-anak sikap rasa ingin tahu tumbuh pada suatu kegiatan, pengalaman mereka akan jauh lebih banyak menyenangkan dari pada ketika mereka merasa bosan. Siswa sekolah dasar masih sangat dekat dengan kegiatan bermain, dan belajar dari lingkungan disekitarnya dalam kehidupan sehari-hari maka pembelajaran dengan konsep seperti tersebut diharapkan membuat anak merasa senang.

Siswa yang sikap rasa ingin tahunya tumbuh dapat dilihat dari pertanyaannya. Jika anak terus bertanya mengenai sesuatu yang telah disampaikan guru, tanpa disengaja anak telah mendapatkan rangsangan sikap rasa ingin tahu. Hal ini diperkuat pada teori *Curiosity* (Rasa Ingin Tahu) yang menyatakan ketika individu mengalami sesuatu yang baru, mengejutkan, tidak layak, atau kompleks akan menimbulkan rangsangan yang tinggi dalam sistem syaraf pusat.

Berdasarkan hasil penelitian Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siklus I dan siklus II, maka diperoleh data sebagai berikut :

1. Peningkatan Rasa Ingin Tahu Belajar Siswa

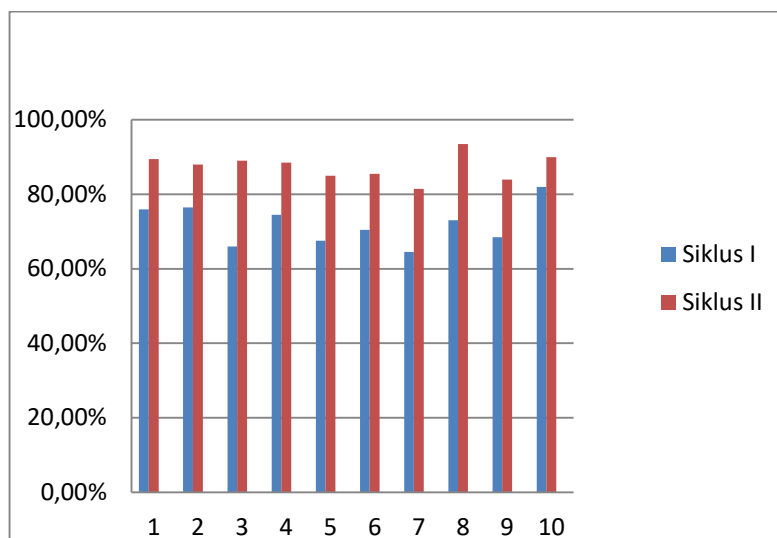
Berdasarkan hasil penelitian tentang rasa ingin tahu belajar siswa terhadap pelajaran IPA dengan menggunakan Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* pada siklus I dan Siklus II mengalami peningkatan. Peningkatan sikap rasa ingin tahu siswa disajikan pada tabel berikut :

Tabel 1. Rekapitulasi Sikap Rasa Ingin Tahu Siswa

PERNYATAAN	SIKLUS 1 (%)	SIKLUS 2 (%)
1. Siswa berani menjawab pertanyaan dari guru	76%	89,5%
2. Siswa memperhatikan penyajian bahan pengajaran guru	76,5%	88%
3. Siswa bertanya tentang materi yang belum dipahami	66%	89%
4. Siswa mengerjakan sendiri tugas dari guru dengan tepat	74,5%	88,5%
5. Siswa mencatat materi yang dianggap penting saat proses pembelajaran	67,5%	85%
6. Siswa aktif dalam pembelajaran di kelas	70,5%	85,5%
7. Siswa mampu mengajukan pendapat secara spontan dan tidak malu-malu	64,5%	81,5%
8. Siswa membaca buku untuk mengetahui materi pelajaran	73%	93,5%
9. Siswa bertanya pada guru saat proses pembelajaran	68,5%	84%
10. Siswa bekerjasama dengan berkelompok	82%	90%

Peningkatan sikap rasa ingin tahu siswa kelas Va SDN Karangroto 02 tahun pelajaran 2017/2018 mata pelajaran IPA khususnya materi kerangka manusia dapat dilihat dari perbandingan observasi rasa ingin tahu pada siklus I dan II.

Berdasarkan data table tersebut, dapat divisualisasikan dalam bentuk garfik histrogram sebagai berikut:



Gambar 1. Histogram Peningkatan Sikap Rasa Ingin Tahu

2. Perbandingan sikap rasa ingin tahu siklus I dan siklus II

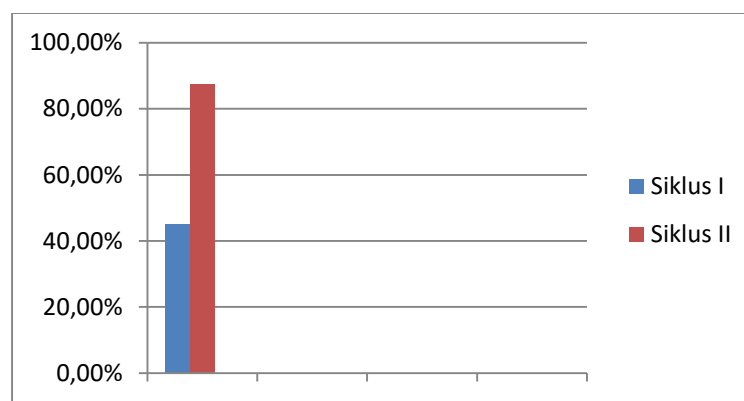
Berdasarkan hasil penelitian tentang rasa ingin tahu belajar siswa terhadap pelajaran IPA dengan menggunakan Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* pada siklus I dan Siklus II dapat dilihat perbandingan sikap rasa ingin tahu siswa disajikan pada tabel berikut :

Tabel 2. Perbandingan Sikap Rasa Ingin Tahu Siklus I Dan Siklus II

Siklus 1	Siklus 2
45 %	87,5 %

Perbandingan sikap rasa ingin tahu siswa kelas Va SDN Karangroto 02 tahun pelajaran 2017/2018 mata pelajaran IPA khususnya materi kerangka manusia dapat dilihat dari perbandingan observasi rasa ingin tahu pada siklus I dan II.

Berdasarkan data table tersebut, dapat divisualisasikan dalam bentuk garfik histrogram sebagai berikut:



Gambar 2. Histogram perbandingan Sikap Rasa Ingin Tahu

Berdasarkan tabel dan grafik diagram tersebut, maka terlihat jelas adanya peningkatan rasa ingin tahu dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I rasa ingin tahu siswa memperoleh skor 1438 dengan presentase 45% yang termasuk kriteria cukup baik. Sedangkan pada siklus II memperoleh skor 1749 dengan presentase 87,5% yang termasuk dalam ketegori sangat baik. Rasa ingin tahu belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Peningkatan dari siklus I ke siklus II. Peningkatan rasa ingin tahu belajar siswa terjadi karna proses pembelajaran peneliti menggunakan Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*, siswa menjadi lebih berantusias dalam mata pelajaran dan lebih percaya diri untuk berbicara didepan kelas serta menumbuhkan rasa ingin tahu siswa selama pembelajaran.

Selain dari observasi sikap rasa ingin tahu siswa, observasi kegiatan guru dalam pembelajaran menggunakan Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* juga berperan penting untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa, sehingga kegiatan guru dalam pembelajaran menggunakan Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dan juga diamati selama proses pembelajaran. Dari hasil observasi kegiatan guru siklus 1 tidak semua

indikator tercapai, sehingga perlu ditingkatkan lagi agar lebih maksimal dalam mengajar, sedangkan pada siklus II semua indikator sudah tercapai.

KESIMPULAN

Pembelajaran CTL mendorong siswa untuk aktif mengkonstruksikan pengetahuannya, belajar memecahkan masalah, mendiskusikan masalah pelajaran, menumbuhkan rasa ingin tahu belajar yang dapat mempengaruhi pola interaksi siswa dalam memperoleh materi yang tercakup dalam satu pelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Pada siklus I rasa ingin tahu siswa memperoleh skor 1438 dengan presentase 45% yang termasuk kriteria cukup baik. Sedangkan pada siklus II memperoleh skor 1749 dengan presentase 87,5% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Rasa ingin tahu belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pembelajaran Model *Contextual Teaching and Learning* dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran IPA kerangka manusia di kelas Va SDN Karangroto 02.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M. *Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar*. Semarang: UNISSULA PRESS, 2013.
- _____. *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Semarang: UNISSULA PRESS, 2013.
- Aqib, Z. (2014). *Model – Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya, 2014.
- Daryanto dan Darmiatun, S., *Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Yogyakarta: Gaya Media, 2013.
- Kurniasih dan Sani, B. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru*. Bandung: Kata Pena, 2015.
- Kurniawan, S. *Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: A-Ruzz Media, 2014.
- Mustari, M. *Nilai Karakter Refleksi Untuk Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2014.

Priansa, D., J. *Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta, 2015.

Samatowa, U. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks, 2016.

Sapriyati. *Pendidikan IPA*. Bandung: Remaja Roda Karya, 2011.

Susanto, A. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group, 2013.

Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Prenada Media Group, 2010.