

## ABSTRAK

Alfiyatun Muzayyanah. 2018. Peningkatan rasa ingin tahu dan nilai belajar IPA melalui pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media kartu domino pada siswa kelas V, *Skripsi*. Program Studi Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung. Pembimbing I : Jupriyanto, S.Pd., M.Pd., Pembimbing II : Yunita Sari, S.Pd.,M.Pd.,. Email : [alfiyatumm@yahoo.co.id](mailto:alfiyatumm@yahoo.co.id).

Nilai belajar siswa secara umum masih rendah, diperlukan inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan nilai belajar siswa sesuai dengan KKM yang sudah ada yaitu 65. Pembelajaran *Discovery Learning* digunakan sebagai model pembelajaran berbasis penemuan dengan bimbingan guru sehingga siswa dapat menyelesaikan suatu permasalahan dengan mandiri dan mengacu pada keingintahuan pada diri siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Peningkatan rasa ingin tahu dan nilai belajar IPA melalui pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media kartu domino yang menarik pada siswa kelas V. Peningkatan rasa ingi tahu siswa dalam pembelajaran *Discovery Learning* dibuktikan menggunakan observasi dan nilai evaluasi. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI di SD Negeri 2 Karangrejo TA 2017/2018. Teknik pengumpulan data pada penelitian, meliputi observasi, dan tes. Adanya peningkatan rasa ingin tahu yang ditunjukkan dengan peningkatan aspek minat belajar siswa dalam setiap siklusnya. Pada siklus I diperoleh presentase 63% dengan kriteria baik dalam sikap rasa ingin tahu pada siswa sedangkan pada siklus II diperoleh presentase 86% dengan kriteria sangat baik. Adanya peningkatan nilai belajar siswa ditunjukkan dengan peningkatan nilai belajar pada setiap siklusnya. Pada siklus I diperoleh ketuntasan klaksikal sebesar 67,31%. Pada siklus II diperoleh ketuntasan klaksikal sebesar 84,61%. Berdasarkan hasil penelitian di atas maka dapat disimplkan bahwa pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan nilai belajar di kelas V SD Negeri 2 Karangrejo.

**Kata Kunci :** Rasa Ingin Tahu, Nilai Belajar, Pembelajaran *Discovery Learning*.

## ABSTRACT

Alfiyatun Muzayyanah. 2018. Increased curiosity and value of science learning through learning Discovery Learning with domino card media on V grade students, Thesis. Primary School Teacher Study Program. Faculty of Teacher Training and Education, Sultan Agung Islamic University. Counselor I: Jupriyanto, S.Pd., M.Pd., Second Counselor: Yunita Sari, S.Pd., M.Pd.,. Email: [alfiyatumm@yahoo.co.id](mailto:alfiyatumm@yahoo.co.id).

*Student learning scores are generally low, learning innovation is required that can improve student learning value in accordance with existing KKM that is 65. Discovery Learning. Discovery Learning is used as a model of discovery-based learning with teacher guidance so that students can solve a problem independently and refer to the curiosity on the student self. The purpose of this research is to know the increase of curiosity and the value of learning IPA through learning Discovery Learning assisted by domino card media that appeals to the students of class V. Increasing the taste of knowing the students in learning Discovery Learning is evidenced by observation and evaluation value. The test subjects in this study were the students of class VI in SD Negeri 2 Karangrejo FY 2017/2018. Data collection techniques in research, including observation, and tests. The increase in curiosity is indicated by the increasing aspect of student interest in every cycle. In cycle I obtained percentage of 63% with good criteria in the attitude of curiosity in students while in cycle II obtained percentage 86% with very good criteria. Adannya increase in student learning value is shown by the increase in the value of learning in each cycle. In cycle I obtained by completeness klaksikal equal to 67,31%. In cycle II obtained by completeness klaksikal equal to 84,61%. Based on the results of the above research it can be concluded that learning Discovery Learning can increase the curiosity and value of learning in class V SD Negeri 2 Karangrejo.*

**Keywords:** *Curiosity, Learning Value, Discovery Learning Learning.*