

**PENGEMBANGAN GENIUS HOUR BERBASIS PERSONAL
INQUIRY LEARNING DI SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



Oleh

**AIDA FANDILAH
1602291**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
KAMPUS SERANG
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2020**

**PENGEMBANGAN GENIUS HOUR BERBASIS PERSONAL INQUIRY
LEARNING DI SEKOLAH DASAR**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh
Aida Fandilah

© Aida Fandilah 2020

Universitas Pendidikan Indonesia

Kampus Serang

Agustus 2020

Hak cipta dilindungi undang-undang

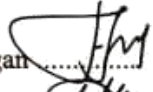


**Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, fotocopy atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.**

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :
Nama : Aida Fandilah
NIM : 1602291
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi :
Pengembangan Genius Hour Berbasis Personal Inquiry Learning di Sekolah Dasar

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang

DEWAN PENGUJI

Penguji I	: Dr. Andika Arisetyawan, S. Si, M. Si	tanda tangan..... 
Penguji II	: Dra. Ita Rustiati Ridwan, M. Pd	tanda tangan..... 
Penguji III	: Drs. Darmawan, M. Pd	tanda tangan..... 
Ditetapkan di	: Serang	
Tanggal	: 18 Agustus 2020	

ABSTRAK

situasi belajar menjadi hal yang mendasar dalam dunia pendidikan untuk menciptakan pembelajaran yang ditargetkan guru. Karenanya, penting menjalin relasi yang baik khususnya antara guru dan siswa dengan menumbuhkan rasa kepercayaan terhadap diri sendiri, teman, dan gurunya, membangun suasana kelas yang nyaman untuk semua warga kelasnya serta memacu hasrat untuk tumbuh bersama. Kurangnya kepedulian terhadap minat siswa, keajaiban apa yang terjadi saat siswa melakukan sesuatu dengan hasratnya menjadi alasan yang mendasar dari penelitian ini. Sehingga, diperlukan sebuah inovasi pembelajaran yang dapat mengangkat dan mengembangkan minat siswa serta mengantarkan siswa menemukan keahliannya. *Genius hour* dapat dijadikan sebuah gebrakan baru dalam dunia pendidikan di Indonesia yang memfokuskan pada topik yang dipilih siswa berdasarkan ketertarikan dan kepedulian dirinya sendiri. Menjadikan *genius hour* sebagai kontennya dan *tokkatsu* sebagai upaya yang dapat meminimalisir hambatan yang terjadi membuat perpaduan yang tepat untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang ditargetkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode *narrative inquiry* karena di dalamnya dibangun dengan menghidupkan kembali pengalaman yang dituangkan dalam bentuk narasi yang kemudian direfleksikan. Menghadirkan suasana belajar yang baik di dalam kelas sangat membantu guru dalam melakukan kegiatan belajar mengajar berikutnya. Karenanya, memulai pembelajaran dengan membangun situasi belajar yang baik merupakan hal yang paling mendasar dilakukan untuk membantu siswa menerima topik pembelajaran.

Kata kunci: *Genius Hour, Tokkatsu, Situasi Belajar, Narrative Inquiry*

ABSTRACT

Learning situations are fundamental in the world of education to create teacher-targeted learning. Therefore, it is important to establish good relationships, especially between teachers and students by fostering a sense of trust in themselves, friends and teachers, building a comfortable classroom atmosphere for all class members and spurring the desire to grow together. Lack of concern for students' interests, the magic of what happens when students do something with passion are the basic reasons for this research. So, we need a learning innovation that can raise and develop student interest and lead students to find their expertise. Genius hour can be used as a new breakthrough in the world of education in Indonesia which focuses on topics chosen by students based on their own interests and concerns. Making genius hour the content and tokkatsu as an effort to minimize the obstacles that occur to make the right mix to create targeted learning activities. This study uses a qualitative approach with the narrative inquiry method because it is built by reviving the experience set forth in a narrative form which is then reflected. Providing a good learning atmosphere in the classroom is very helpful for teachers in carrying out subsequent teaching and learning activities. Therefore, starting learning by building good learning situations is the most basic thing to do to help students accept learning topics.

Keywords: Genius Hour, Tokkatsu, Learning Situation, Narrative Inquiry

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMAKASIH.....	vi
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	viii
ABSTRAK.....	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
E. Ruang Lingkup Penelitian.....	6
F. Definisi Istilah	6
G. Sistematika Laporan.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	22
A. Pendekatan Penelitian	22
B. Metode Penelitian	22
C. Partisipan dan Tempat Penelitian.....	23
D. Teknik Penelitian	24
1. Teknik Pengumpulan Data.....	24
a. Wawancara.....	24
b. Catatan Lapangan.....	25
c. Jurnal Refleksi	25
d. Studi Dokumen	25

e. Dokumentasi	25
2. Instrumen Penelitian.....	26
a. Tabel Transkrip Wawancara	26
b. Tabel Catatan Lapangan.....	26
c. Tabel Transkrip Video	27
E. Tahapan Penelitian	28
F. Teknik Analisis Data	30
G. Isu Etik	32
BAB IV DATA TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	33
A. Data Temuan	33
B. Pembahasan.....	56
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	61
A. Simpulan	61
B. Saran	62
DAFTAR REFERENSI	63
LAMPIRAN	65

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Transkrip Wawancara	26
Tabel 3.2 Pedoman Catatan Lapangan.....	27
Tabel 3.3 Transkrip Video	27

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Keterampilan Abad ke-21	12
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian	28
Gambar 3.2 Tahap Analisis Data	32
Gambar 4.1 Komponen Pembentuk Motivasi Intrinsik	44
Gambar 4.2 Wonder Wall	53
Gambar 4.3 Genius Hour Journal.....	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Guide Book Pengembangan Genius Hour di SD.....	65
Lampiran 2. Transkrip Wawancara.....	71
Lampiran 3. Transkrip Video.....	84
Lampiran 4. Catatan Lapangan	93
Lampiran 5. Teks Lapangan dan jurnal refleksi.....	100
Lampiran 6. Dokumentasi	109
Lampiran 7. Studi Dokumen	104

DAFTAR REFERENSI

- Barlia, L. (2014). *Teori Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar Subang: Royyan Press*. Subang: Royyan Press.
- Clandinin, D. (2006). Narrative Inquiry: A Methodology for Studying Lived Experience. . *Research Studies in Music Education*, 44-54.
- Cresswell, J. (2008). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*. Pearson Education.
- D. Schunk, P. P. (2002). *Motivation in Education: Theory, research and applications (3rd edn)*. New Jersey: Pearson-Merrill.
- Dewey, J. (1915). *The Schools of Tomorrow*. New York: Dutton.
- Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. New York: Kappa Delta Pi.
- Faizah, U. (2015). Penerapan Pendekatan Saintifik Melalui Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Proses dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Seworan, Wonosegoro. *Scholaria*, 24-25, 24-38.
- Inayah, D. I. (2019). KONSEPUALISASI SITUASI PEDAGOGIS DALAM MERANCANG PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR. *Universitas Pendidikan Indonesia*, 34-35.
- Juliani, A. (2015). *Inquiry and aiannovation in the Classroom*. New York: Routledge.
- King, K. B. (2000). *Beginning Teaching and Beyond (3rd edn)*. Katoomba: Social Science Pers.
- Komariyah, D. S. (2012). *metodologi penelitian kualitatif*. Bandung : Alfabeta.
- Krebs, D., & Zvi, G. (2016). *The Genius Hour Guide Book*. New York: Routledge.
- Muhammad, M. (2016). Pengaruh Motivasi dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, vol.4 No. 2.
- Qvortrup, A., Wiberg, M., Christensen, G., & Hansbøl, M. (2016). *On the Definition of Learning*. Denmark: University Press of Southern Denmark.
- R. Adawiyah, S. S. (2014). The Effect of Performance Assessment on Project Based Learning Model. *Universitas Negeri Makassar*, Vol. 15, 66-76.
- Reynolds, J. H.-M. (2007). *Quality Teaching for Quality Learning*. Melbourne: Cengage Learning.

- Riley, K. A. (2016). *Understanding and Using Educational Theories*. Los Angeles: SAGE.
- Rusman. (2014). Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah. *Universitas Pendidikan Indonesia*, Vol.1, No.2.
- Scott, T. (2010). Classes are communities of learning. *Professional Educator*, 9 (3), 14-16.
- Solihin, E. L. (2018). "Partikel", Percaya dan Pedagogi. *Universitas Pendidikan Indonesia*, 37.
- Suzuki, R. (2016). *mari membuat learning community reformasi pendidikan kota malang*. Malang: Benesse.
- Talebi, K. (2015). Philosophe and Education Reformer. In J. Dewey. *Europion Journal of Education studies*, 1-13.
- Tambunan, H. (2019). The Effectiveness of the Problem Solving Strategy and the Scientific Approach to Students' Mathematical Capabilities in. *IEJME*, 293-302.
- Tsuneyoshi, R. (2012). *The World of TOKKATSU*. Tokyo: University of Tokyo.
- Valerio, K. (2012). Intrinsic motivation in the classroom. *University of Wollongong*.