

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha dalam mengembangkan potensi dan kemampuan yang ada dalam diri manusia. Pada dasarnya potensi dan kemampuan manusia dapat berkembang dengan sendirinya karena adanya pengalaman hidup yang dialami sehingga dapat menuntunnya untuk terus mengasah kemampuan dan potensi yang ada dalam dirinya. Akan tetapi, tanpa adanya pendidikan, kemampuan dan potensi siswa menjadi terhambat perkembangannya. Maka dari itu pendidikan merupakan suatu hal yang wajib dan penting bagi kehidupan manusia. Seperti yang tercantum dalam UU RI tentang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) Nomor 20 tahun 2003 tentang tujuan pendidikan nasional Indonesia yaitu :

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”¹

Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan paling mendasar yang dapat dilaksanakan sebaik-baiknya karena menjadi landasan bagi pendidikan di tingkat selanjutnya. Pendidikan di tingkat sekolah dasar mampu membekali

¹ Tatang Syarifudin, *Landasan Pendidikan* (Jakarta: Direktorat Jendral Islam Departemen Agama RI, 2009), h. 208

siswa dengan nilai-nilai, sikap dan kemampuan dasar agar mereka bisa mengembangkan potensi dan kemampuan yang dimilikinya.

Di tingkat pendidikan Sekolah Dasar, siswa mulai mengenal ilmu pengetahuan dan cara bersosialisasi dengan lingkungannya. Pendidikan di Sekolah Dasar memiliki peran yang besar sebagai pondasi atau dasar ilmu pengetahuan dan dasar penciptaan karakter yang digunakan sebagai modal untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya. Salah satu upaya dalam meningkatkan pendidikan yang optimal serta terbentuknya karakter siswa di Sekolah Dasar ialah adanya program Penguatan Pendidikan Karakter (PPK). Sebagaimana penerapannya telah dijelaskan dalam Peraturan Presiden Pasal 3 Nomor 87 tahun 2017 bahwa :

“PPK dilaksanakan dengan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam pendidikan karakter terutama meliputi nilai-nilai religius, jujur, toleran, disiplin, bekerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan bertanggung jawab.”²

Telah tertera bahwa salah satu nilai karakter yang perlu dikembangkan di Sekolah Dasar ialah rasa ingin tahu. Rasa ingin tahu perlu dimiliki oleh siswa di Sekolah Dasar yang disebut juga generasi Z, karena generasi Z

² Enggar Dista Pratama dan Kir Haryana, *Pelaksanaan Penguatan Pendidikan Karakter di SMK Negeri 2 Pengasih*, Jurnal hasil penelitian (Yogyakarta: Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta), h. 12

cenderung suka bereksperimen dan mencoba sesuatu yang baru.³ Hal ini menunjukkan bahwa siswa di Sekolah Dasar (generasi Z) seharusnya aktif untuk mencari informasi terkait materi yang akan dipelajari ataupun fenomena yang sedang terjadi di sekitarnya.

Rasa ingin tahu merupakan modal awal bagi siswa dalam proses pembelajaran.⁴ Dengan keingintahuan yang tinggi maka siswa akan belajar lebih semangat guna memenuhi kehausan akan pengetahuan yang ingin diketahui. Melalui keingintahuannya siswa mulai belajar dan menemukan. Rasa ingin tahu juga diperlukan siswa untuk mendorong siswa agar tertarik dalam mempelajari ilmu ataupun menggali informasi yang baru selama kegiatan belajar mengajar serta membentuk karakter siswa agar menjadi pribadi yang mampu berkembang mengikuti perkembangan zaman.

Rasa Ingin tahu adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apa yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.⁵ Oleh karena itu diperlukan peran pendidik di dalam menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran dengan membentuk suasana yang menarik di dalam kelas seperti penggunaan

³ Aullia Rahma Prayekti, *Persepsi Remaja Generasi Z di Surabaya terhadap Preferensi Merek Situs Online Marketplace Bukalapak*, Jurnal hasil penelitian (Surabaya: Universitas Airlangga), h. 7

⁴ Achmad Ryan Fauzi, dkk. *Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu dan Peduli Sosial melalui Discovery Learning*, Jurnal Hasil Penelitian (Malang: Universitas Negeri Malang), h. 29

⁵ Mohamad Mustari, *Nilai Karakter: Refleksi untuk Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), h.85

metode ataupun strategi pembelajaran yang bervariasi, penggunaan media ajar dan lain-lainnya yang berbeda dengan suasana pembelajaran secara konvensional yang banyak dijumpai di beberapa sekolah. Tetapi terkadang banyak ditemukan faktor-faktor penghambat rasa ingin tahu siswa yang nantinya akan berdampak pada ketertarikannya pada pembelajaran.

Pengaruh faktor-faktor penghambat munculnya rasa ingin tahu siswa tidak hanya berasal dari dalam diri siswa ataupun dari luar siswa seperti dalam keluarga dan masyarakat, melainkan ada beberapa faktor yang harus diperhatikan oleh pendidik. Faktor yang paling dominan menghambat siswa di dalam upaya meningkatkan atau menumbuhkan rasa ingin tahu siswa yaitu di dalam proses belajar mengajar. Di dalam proses belajar mengajar penggunaan strategi atau media yang kurang tepat serta suasana pembelajaran yang masih secara konvensional, tentu akan menghambat siswa di dalam menumbuhkan rasa ingin tahunya terhadap materi pembelajaran sehingga siswa menjadi bosan dan tidak adanya ketertarikan pada pembelajaran. Hal ini didukung oleh pendapat Desi Setiyadi bahwa rendahnya rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran dikarenakan kurangnya usaha guru untuk melibatkan siswa dalam proses menggali pengetahuannya mengenai materi yang dipelajari.⁶

⁶ Desi Setiyadi, *Upaya Meningkatkan Rasa Ingin Tahu dan Prestasi Belajar Berbantuan Lembar Kerja Siswa Lambang Bilangan Romawi Melalui Strategi TANDUR di Kelas IV Sekolah dasar, Jurnal hasil penelitian, (Semarang: Prodi Pendidikan Dasar Kons. Pendidikan Matematika, Universitas Negeri Semarang), h. 954*

Selaras dengan fakta-fakta yang ditemukan di lapangan saat melakukan observasi di SDN Utan Kayu Selatan 20 Pagi pada tanggal 22-24 Juli 2019, peneliti melihat adanya beberapa indikasi rendahnya rasa ingin tahu yang muncul dalam proses pembelajaran, yaitu: 1) Hanya sebagian kecil siswa yang bertanya atau menjawab pertanyaan dari guru, 2) Terdapat siswa yang tidak peduli terhadap materi pelajaran yang disampaikan, 3) Kurangnya ketertarikan siswa dalam berlangsungnya proses pembelajaran PPKn. Hal ini juga dibenarkan oleh pernyataan guru kelas III SDN Utan Kayu Selatan 20 Pagi pada saat proses wawancara bahwa banyak siswa di kelasnya yang memilih untuk diam dalam setiap kegiatan pembelajaran. Mereka lebih memilih mendengarkan penjelasan guru tanpa adanya keinginan untuk bertanya lebih lanjut tentang hal yang belum mereka ketahui. Apabila guru yang mengajukan pertanyaan, beberapa dari mereka pun tidak memiliki keinginan untuk menemukan jawaban atas pertanyaan tersebut.

Kemudian, dalam observasi pada tanggal 29 Juli 2019, ditemukan siswa yang cenderung bosan karena ketidakaktifannya dalam proses pembelajaran, sehingga siswa menjadi pasif dan tidak memiliki keinginan untuk bertanya ataupun berpendapat. Ditemukan pula beberapa siswa hanya menerima apa yang gurunya sampaikan tanpa adanya keinginan untuk lebih mendalami materi. Terlihat jelas bahwa siswa menunjukkan sikap kurangnya antusiasme dalam proses pembelajaran di kelas.

Salah satu penyebab rendahnya rasa ingin tahu pada siswa diasumsikan kurang maksimalnya guru dalam melakukan penanaman nilai-nilai karakter. Selain itu belum adanya upaya guru menggunakan strategi pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran PPKn. Oleh karena itu diperlukan penggunaan strategi pembelajaran yang optimal agar rasa ingin tahu siswa dapat meningkat. Salah satu alternatif yang dipilih sebagai solusi adalah dengan menggunakan strategi *Active Knowledge Sharing*.

Active Knowledge Sharing merupakan sebuah strategi pembelajaran yang tidak hanya mengembangkan kemampuan kognitif saja, melainkan juga mengembangkan kemampuan afektif dan psikomotorik siswa. Strategi ini dapat membuat siswa melakukan pembelajaran secara aktif dalam melihat, mendengar, mengeluarkan pendapat, dan bekerjasama dalam diskusi memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan materi pembelajaran.⁷ Hal tersebut didukung oleh pernyataan Melvin Silberman yang menyatakan bahwa *Active knowledge sharing* adalah strategi yang dirancang untuk mengenalkan siswa terhadap mata pelajaran guna membangun minat, menimbulkan rasa ingin tahu dan merangsang mereka

⁷ Ratna Dewi Kusumawati, dkk. *Penerapan Strategi Pembelajaran Active Knowledge Sharing disertai Media Video untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Biologi Siswa Kelas VII-E SMP Negeri 16*, Jurnal hasil penelitian (Surakarta: UNS), h. 3

untuk berfikir.⁸ Strategi *Active knowledge sharing* ini mampu merangsang ketertarikan siswa dalam proses belajar sehingga akan timbul rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran PPKn.

Strategi *active knowledge sharing* juga memiliki kekhasan yang tidak dimiliki oleh strategi lain yaitu menggunakan daftar pertanyaan dengan berbagai kategori diantaranya:

- 1) Kata-kata yang didefinisikan, 2) Pertanyaan pilihan ganda mengenai fakta atau konsep, 3) Orang yang hendak didefinisikan, 4) Menanyakan sikap atau tindakan yang mungkin dilakukan, 5) Melengkapi kalimat atau menjodohkan. Guru dapat menyertakan beberapa atau semua dari kategori dalam pembuatan daftar pertanyaan.⁹

Berdasarkan paparan di atas, peneliti menjadi semakin tertarik untuk menggunakan strategi *Active knowledge sharing* sebagai alternatif tindakannya karena terdapat beberapa kategori yang dapat peneliti variasikan dalam bentuk pertanyaan yang nantinya akan meningkatkan rasa ingin tahu siswa di Sekolah Dasar khususnya dalam pembelajaran PPKn.

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan dan fokus penelitian yaitu:

⁸ Melvin L. silbermen, *Active Learning (101 Cara Belajar Aktif)* terjemahan Raisul Muttaqien (Bandung: Nusamedia, 2009), h. 101

⁹ Suyadi, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), h. 47

- a. Rendahnya rasa ingin tahu pada siswa kelas III SDN Utan Kayu Selatan 20 Pagi Kecamatan Matraman Jakarta Timur.
- b. Guru belum optimal dalam meningkatkan rasa ingin tahu pada saat pembelajaran PPKn
- c. Siswa mengalami kejenuhan dalam proses pembelajaran, sehingga siswa menjadi pasif dan tidak ada yang bertanya, menjawab, ataupun mengeluarkan pendapat.
- d. Belum adanya upaya guru menggunakan strategi pembelajaran yang tepat untuk dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran PPKn.

C. Pembatasan Fokus Penelitian

Luasnya ruang lingkup identifikasi masalah yang muncul di atas maka penelitian memusatkan fokus penelitian ini pada masalah “Meningkatkan Rasa Ingin Tahu Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) dengan *Active Knowledge Sharing* di Kelas III SDN Utan Kayu Selatan 20 Pagi Kecamatan Matraman Jakarta Timur”. Peneliti memfokuskan materi penelitian pada tema 5 subtema 1 dan 2 tentang bersatu dengan keberagaman dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar.

D. Perumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah mengenai rasa ingin tahu dan *Active Knowledge Sharing* maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu:

- a. Bagaimanakah pelaksanaan strategi *Active Knowledge Sharing* pada pembelajaran PPKn di kelas III SDN Utan Kayu Selatan 20 Pagi Kecamatan Matraman Jakarta Timur?
- b. Apakah pelaksanaan strategi *Active Knowledge Sharing* dapat meningkatkan rasa ingin tahu pada pembelajaran PPKn di kelas III SDN Utan Kayu Selatan 20 Pagi Kecamatan Matraman Jakarta Timur?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Secara khusus penelitian ini diharapkan memiliki manfaat. Manfaat terbagi menjadi dua yaitu, manfaat teoritis dan manfaat praktis:

1) Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan dalam penerapan rasa ingin tahu serta *active knowledge sharing* dapat dijadikan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi bagi kepala sekolah dalam pengambilan kebijakan untuk meningkatkan kualitas sekolah terutama dalam penanaman nilai karakter rasa ingin tahu.

b. Bagi Guru

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi inspirasi bagi guru-guru dalam proses kegiatan pembelajaran agar lebih kreatif dan inovatif sehingga membuat siswa menjadi senang dan semangat dalam belajar.

c. Bagi Siswa

Diharapkan siswa dapat meningkatkan rasa ingin tahunya setelah dilakukan pembelajaran PPKn melalui *active knowledge sharing*. Dengan diterapkannya pembelajaran PPKn melalui *active knowledge sharing*, membuat siswa menjadi lebih antusias dalam melaksanakan kegiatan belajar.

d. Peneliti Selanjutnya

Adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya khususnya dalam upaya meningkatkan rasa ingin tahu pada pembelajaran PPKn.