

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Belajar tidak terlepas dari kehidupan sehari – hari. Seorang manusia melakukan belajar yang dilakukan didalam lingkungan keluarga, masyarakat, dan sekolah. Di sekolah belajar memang sangat erat kaitannya. Dimana ada sekolah pasti ada proses belajar. Dengan belajar tidak terlepas dari proses pembelajaran, proses pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan – tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. (Komalasari, 2010, hlm. 3).

Berdasarkan hasil pengamatan di SMP Negeri 6 Bandung, peneliti menemukan beragam kejadian menarik yang dilakukan siswa pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. ketika guru memasuki ruang kelas ada siswa yang tidak duduk pada tempat duduknya masing – masing cenderung berkelompok. Ketika guru memulai pembelajaran dengan bertanya kepada siswa tentang materi sebelumnya, siswa hanya terdiam, guru bertanya kembali mengenai materi yang akan dibahas pun siswa tidak bersuara, hal tersebut mencerminkan bahwa kesiapan siswa belum terlihat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Selain itu, ketika guru menyampaikan materi pembelajaran siswa terlihat asyik sendiri dan bahkan tidak memperhatikan guru yang sedang berbicara di depan kelas. Kejadian menarik lainnya ketika guru sedang menyampaikan materi didepan kelas ada beberapa siswa yang dengan sengaja mengeluarkan *Handphone* nya untuk melakukan *chatting* bersama temannya.

Adapula siswa perempuan yang asyik ber-*selfie* ria tanpa mempedulikan lingkungan sekitarnya walaupun dengan cara sembunyi – sembunyi.

Setelah penyampaian materi selesai, guru memberikan pertanyaan kepada siswa tentang hal yang terkait dengan materi dan siswa kembali terdiam, tidak ada yang berani untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Pada kegiatan penutup guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila ada materi yang belum dipahami, akan tetapi hanya ada satu orang siswa yang berani mengajukan pertanyaan tentang materi yang belum dipahami.

Fenomena seperti itu kerap terjadi disetiap pembelajaran berlangsung, Pada dasarnya siswa Sekolah Menengah Pertama itu tidak diharuskan membawa *Handphone*, akan tetapi seiring dengan perkembangan zaman dan perkembangan pergaulan anak remaja, *Handphone* menjadi salah satu barang yang sangat dibutuhkan.

Kemajuan teknologi menjadikan *Handphone* sebagai salah satu kebutuhan bagi penunjang pergaulan siswa, apalagi dengan munculnya *smartphone* yang semakin tidak terlepas dari kehidupan siswa. didalam *smartphone* ada berbagai aplikasi media sosial yang sering digunakan siswa diantaranya *facebook, twitter, path, instagram, dll*.

Banyak siswa yang menggunakan *smartphone* nya hanya untuk bermain media sosial saja, akan tetapi dengan hadirnya *smartphone* dan media sosial tersebut dapat dimanfaatkan menjadi salah satu cara guru untuk menjadikan media sosial sebagai salahsatu media pembelajaran yang menarik sehingga dapat menimbulkan motivasi siswa untuk mengembangkan rasa ingin tahunya terhadap pembelajaran IPS yang menurut siswa membosankan.

Kebanyakan siswa yang memang kurang berminat mengikuti mata pelajaran IPS diantaranya ada beberapa siswa yang tidak menyukai mata pelajaran IPS dengan alasan terlalu banyak hapalan dan bacaan yang membuat pelajaran jadi membosankan, disamping itu siswa terlihat acuh dan tidak memperhatikan guru yang sedang menyampaikan materi di depan kelas, adapun siswa yang mengantuk saat mata pelajaran IPS berlangsung karena guru hanya menggunakan metode ceramah bervariasi serta penggunaan buku dan internet sebagai sumber belajar siswa. Selain itu, pembelajaran di kelas akan mulai tidak kondusif ketika waktu pertemuan hampir habis.

Disamping itu rendahnya rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran IPS ini terlihat karena di dalam berlangsungnya proses pembelajaran di kelas siswa kurang antusias mengikuti pelajaran dan tidak mau bertanya. Tingkah laku yang diperlihatkan siswa mencerminkan bahwa mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang kurang diminati karena guru yang cenderung hanya menggunakan metode ceramah. Pada dasarnya rasa ingin tahu siswa itu dapat dikembangkan sesuai dengan pendapat Hellen G. Douglas (Samani, hlm. 2011) yang mengemukakan bahwa karakter tidak bisa diwariskan, tetapi sesuatu yang dibangun secara berkesinambungan hari demi hari melalui pikiran dan perbuatan, pikiran demi pikiran, dan tindakan demi tindakan. Begitupun dengan rasa ingin tahu yang harus dibangun dan dikembangkan secara berkesinambungan. Aspek – aspek yang dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa merujuk pada Suningsih (2013) diantaranya; bertanya, menjawab pertanyaan yang muncul dalam proses pembelajaran, keterampilan merespon, perhatian, memiliki inisiatif atau antusias, memiliki sikap kreatif, berkontribusi dalam kegiatan diskusi atau proyek pembelajaran, dan melakukan pengayaan.

Berdasarkan pernyataan di atas, peneliti termotivasi untuk mencoba mengembangkan Rasa Ingin Tahu siswa pada Pembelajaran IPS di SMP Negeri 6 Bandung dengan menggunakan *Twitter* sebagai media pembelajaran.

Penggunaan *twitter* sebagai media pembelajaran dikarenakan peneliti menyesuaikan dengan hasil temuan di lapangan yang mana mayoritas siswa memiliki *smartphone* dan banyak pula siswa yang menggunakan media sosial *twitter* untuk mengisi waktu luangnya. Maka dari itu peneliti tertarik menggunakan *twitter* dikarenakan media *twitter* merupakan media sosial yang praktis dan mudah digunakan oleh guru dan siswa.

Selain itu peneliti tertarik untuk menggabungkan kegemaran siswa untuk bermain *twitter* dengan berlangsungnya kegiatan pembelajaran di kelas dengan tujuan untuk membuat siswa termotivasi rasa ingin tahunya terhadap mata pelajaran IPS dan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Disamping itu, *twitter* akan digunakan pula sebagai sarana pendukung dalam memberikan tugas dan siswa mengerjakannya tanpa harus menggunakan *paper and pencil*. Hanya langsung mengerjakan tugasnya di *twitter* karena disamping untuk melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan peneliti termotivasi pula untuk menciptakan pembelajaran yang peduli lingkungan.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas peneliti tertarik untuk mengangkat sebuah judul “PENGEMBANGAN KARAKTER RASA INGIN TAHU PADA PEMBELAJARAN IPS DENGAN MENGGUNAKAN *TWITTER* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN” (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VIII – 1 SMP Negeri 6 Bandung).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, fokus permasalahan dalam penelitian ini adalah : “Bagaimana mengembangkan karakter rasa ingin tahu siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan *twiter* sebagai media pembelajaran di kelas VIII – 1 SMP Negeri 6 Bandung?”. Untuk memberikan arah dalam penelitian, peneliti mengspesifikasikan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana guru merencanakan dan mendesain pembelajaran untuk mengembangkan karakter rasa ingin tahu siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan *twiter* sebagai media pembelajaran di kelas VIII – 1 SMP Negeri 6 Bandung?
2. Bagaimana guru melaksanakan pembelajaran untuk mengembangkan karakter rasa ingin tahu siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan *twiter* sebagai media pembelajaran di kelas VIII – 1 SMP Negeri 6 Bandung?
3. Seberapa besar perkembangan karakter rasa ingin tahu siswa pada Pembelajaran IPS di kelas VIII – 1 SMP Negeri 6 Bandung setelah menggunakan *Twitter* sebagai media pembelajaran?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana mengembangkan karakter rasa ingin tahu siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan *twiter* sebagai media pembelajaran di kelas VIII – 1 SMP Negeri 6 Bandung. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana guru dalam merencanakan dan mendesain pembelajaran untuk mengembangkan karakter rasa ingin tahu siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan *twiter* sebagai media pembelajaran di kelas VIII – 1 SMP Negeri 6 Bandung?
2. Untuk mengetahui bagaimana guru melaksanakan pembelajaran untuk mengembangkan karakter rasa ingin tahu siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan *twiter* sebagai media pembelajaran di kelas VIII – 1 SMP Negeri 6 Bandung?
3. Untuk mengetahui tingkat perkembangan karakter rasa ingin tahu siswa pada Pembelajaran IPS di kelas VIII – 1 SMP Negeri 6 Bandung setelah menggunakan *Twitter* sebagai media pembelajaran?

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan, terutama mengenai penggunaan *twitter* sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan karakter rasa ingin tahu siswa pada pembelajaran IPS.

2. Manfaat Praktis

a. Siswa

Media *Twitter* dapat digunakan untuk mengembangkan karakter rasa ingin tahu siswa pada Pembelajaran IPS di kelas VIII – 1 SMP Negeri 6 Bandung

b. Guru

Media *Twitter* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat dikembangkan oleh guru untuk mengembangkan karakter rasa ingin tahu siswa.

c. Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan informasi sebagai masukan dalam peningkatan kualitas sekolah dan pengajar mata pelajaran IPS di SMP Negeri 6 Bandung sehingga sekolah dapat mencermati kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Penyusunan hasil penelitian diatas dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I	PENDAHULUAN	Pada Bagian ini berisi tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penulisan, Manfaat Penelitian.
BAB II	KAJIAN PUSTAKA	Memaparkan kajian yang diambil dari berbagai literatur, sebagai landasan dalam pelaksanaan penelitian.
BAB III	METODE PENELITIAN	Memaparkan tahapan – tahapan penelitian, dimulai dari persiapan, pelaksanaan, pengolahan data dan laporan penelitian.
BAB IV	HASIL PENELITIAN	Memaparkan hasil dari penelitian yang didasarkan pada data, fakta, dan informasi yang dikolaborasikan dengan berbagai literatur yang menunjang.
BAB V	KESIMPULAN	Berisi uraian tentang pokok-pokok kesimpulan dan saran-saran yang perlu disampaikan kepada pihak-pihak yang berkepentingan dengan hasil penelitian.