

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan diyakini banyak orang sebagai proses yang dinamis dalam melahirkan kemampuan manusia, bahkan sering dianggap sebagai suatu proses memanusiakan manusia. Oleh karena itu, pendidikan bagi setiap orang begitu penting dan merupakan suatu keharusan. Proses ini sejatinya dilakukan sepanjang hayat manusia. Namun secara formal, proses pendidikan ini diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

Sejalan dengan itu untuk mewujudkan pembelajaran yang bisa memanusiakan manusia negara merancang pendidikan yang didasarkan pada pendidikan karakter. Dalam Barnawi dan Arifin (2012, hlm. 45) ada beberapa Undang-Undang yang digunakan sebagai landasan pelaksanaan pendidikan karakter di Indonesia. Pertama, dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, fungsi dan tujuan pendidikan nasional dalam Bab 2 Pasal 3 yang tercantum sebagai berikut:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa 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 (hlm.45).

Kedua, dalam Undang-Undang RI No. 17 Tahun 2007 tentang RPJPN (Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional), dinyatakan tujuan pembangunan jangka panjang tahun 2005-2025 adalah mewujudkan bangsa yang maju, mandiri, dan adil sebagai landasan bagi tahap pembangunan berikutnya menuju masyarakat yang adil dan makmur berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Pencapaian tersebut ditandai hal-hal berikut:

- a. Terwujudnya karakter bangsa yang tangguh, kompetitif, berakhlak mulia, dan bermoral berdasarkan falsafah Pancasila.
- b. Makin mantapnya budaya bangsa yang tercermin dalam meningkatkannya peradaban, harkat, dan martabat manusia Indonesia dan menguatnya jati diri dan kepribadian bangsa.

Sejalan dengan tujuan Undang-Undang tersebut, Mulyasa (2014, hlm.58) mengungkapkan bahwa Kurikulum 2013 juga menekankan pada pengembangan berbagai potensi siswa secara optimal, terutama dalam kaitannya dengan pengembangan karakter, akhlak dan moral siswa. Dalam hal ini, Mendikbud (dalam Mulyasa, 2014, hlm.58) mengungkapkan tiga hal yang tidak boleh lepas dari Kurikulum 2013, yakni pengembangan *skill*, *attitude*, dan *knowledge*. Lebih lanjut dikatakan bahwa desain Kurikulum 2013 tidak hanya menekankan pada aspek ilmiah saja. Justru Kurikulum baru ini akan lebih kaya dengan nilai-nilai seni dan moral. Hal ini penting menurut Gardner (dalam Mulyasa, 2014, hlm.58) karena *“there is no excellent performance without high morale. No morale, no excellence. Excellentced can be experienced at ever level and in every serious kind of education”*.

Kementrian Pendidikan Nasional (Kemendiknas) telah merumuskan delapan belas nilai karakter yang akan ditanamkan dalam diri siswa sebagai upaya membangun karakter bangsa, dari ke delapan belas karakter bagsa salah satunya karakter rasa ingin tahu. Rasa ingin tahu adalah cara berfikir, sikap dan perilaku yang mencerminkan penasaran dan keingintahuan terhadap segala hal yang dilihat, didengar, dan dipelajari secara mendalam (Suyadi, 2013, hlm.7).

Alasan peneliti memilih karakter rasa inigin tahu, karena rasa ingin tahu merupakan salah satu karakter yang harus dikembangkan melalui berbagai mata pelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, RPJPN dan Kurikulum 2013. Selain itu rasa ingin tahu sangat dibutuhkan mengingat untuk merubah karakter bangsa yang lebih baik para siswa harus mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi guna mencapai Indonesia yang lebih baik. Jika siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi siswa akan belajar dan berusaha untuk

mencari jawaban akan hal yang membuatnya penasaran secara mandiri tanpa diperintah oleh guru. Selain itu, informasi/pelajaran yang didapat dengan didasari oleh rasa ingin tahu akan jauh lebih bermakna bagi siswa karena siswa mencari tahu dengan kehendaknya sendiri. Untuk menumbuhkan karakter rasa ingin tahu siswa, peneliti merujuk pada pendapat Hasan (2008, hlm.3) yang mengungkapkan bahwa pembelajaran sejarah berpotensi untuk:

- a. Mengembangkan kemampuan berfikir;
- b. Mengembangkan rasa ingin tahu;
- c. Mengembangkan kemampuan berfikir kreatif;
- d. Sikap kepahlawanan dan kepemimpinan;
- e. Membangun dan mengembangkan semangat kebangsaan;
- f. Mengembangkan kepedulian sosial;
- g. Mengembangkan kemampuan berkomunikasi;
- h. Mengembangkan kemampuan mencari, mengelola dan mengkomunikasikan informasi.

Namun pada kenyataannya yang peneliti peroleh di dalam kelas jauh dari pendapat Hasan yang menyebutkan pembelajaran sejarah dapat mengembangkan rasa ingin tahu. Berdasarkan hasil observasi pra-penelitian yang peneliti lakukan di kelas X MIA 3 SMA Kartika XIX-1 Bandung, peneliti menemukan permasalahan, ketika pembelajaran sejarah sedang berlangsung di kelas. Peneliti melihat kurangnya rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran sejarah.

Hal ini terlihat dari sikap siswa, ketika proses pembelajaran berlangsung. Di mana ketika pembelajaran siswa kurang antusias, jarang bertanya, jarang menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru, jarang mengemukakan pendapat, dan jarang menyanggah pendapat orang lain. Hal ini terlihat ketika guru menanyakan kepada siswa apakah ada yang ingin ditanyakan mengenai

materi yang dijelaskan oleh guru namun tidak ada siswa yang bertanya. Selain itu, sebagian siswa terlihat tidak mempunyai inisiatif untuk mencari jawaban ketika guru mengintruksikan untuk membuka buku teks sejarah dan mencari jawaban di internet terkait tugas yang guru berikan.

Selain observasi, peneliti juga melakukan wawancara pra-penelitian dengan guru tentang proses pembelajaran sejarah di kelas X MIIA 3 SMA Kartika XIX-1 Bandung. Guru mengemukakan bahwa karakter siswa kelas X MIIA 3 bersifat malas, tidak ada inisiatif untuk bertanya maupun berpendapat selama pembelajaran. Siswa harus dipaksa terlebih dahulu untuk bertanya. Tetapi jika diberikan tugas siswa selalu mengerjakan. Walaupun, harus diancam terlebih dahulu dengan hukuman jika tidak mengerjakan.

Peneliti berpendapat bahwa penyebab kurangnya rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran terlihat dari beberapa indikasi antara lain karena, adanya stigma dalam diri siswa bahwa pelajaran sejarah merupakan pelajaran yang bersifat hafalan, terlalu banyak materi yang harus mereka fahami dan siswa menganggap pelajaran sejarah adalah pelajaran yang kurang penting. Pada dasarnya rasa ingin tahu siswa dapat dikembangkan sesuai dengan pendapat Hellen G. Douglas (dalam Samani dan Hariyanto, 2011, hlm. 134) mengemukakan bahwa *“Character isn’t inherited, one builds its daily by the way one thinks and act, thought by thought, action by action”*. Karakter tidak bisa diwariskan, tetapi sesuatu yang dibangun secara berkesinambungan hari demi hari melalui pikiran dan perbuatan, dan tindakan demi tindakan. Begitupun karakter rasa ingin tahu yang harus dibangun dan dikembangkan secara berkesinambungan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pra-penelitian, peneliti memperoleh gambaran, bahwa rasa ingin tahu siswa masih sangat rendah. Dilihat dari siswa yang tidak mempunyai inisiatif bertanya, menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru dan cenderung pasif selama pembelajaran sehingga secara tidak langsung membiasakan siswa untuk belajar tanpa didasari rasa ingin tahu. Seharunya proses pembelajaran itu berawal dari rasa

ingin tahu siswa terhadap pembelajaran sehingga pengetahuan yang didapatkan akan lebih bermakna.

Dengan memiliki karakter rasa ingin tahu siswa akan terpacu untuk terus mencari dan mengkaji peristiwa yang terjadi dalam pembelajaran sejarah. Sehingga siswa akan mendapat pemahaman yang mendalam serta berupaya memecahkan masalah yang disajikan oleh guru. Untuk itu diperlukan sebuah strategi belajar yang lebih memberdayakan siswa dengan menggunakan strategi belajar yang tidak mengharuskan siswa menghafal fakta-fakta, tetapi mendorong siswa untuk mencari tahu sendiri.

Adapun tujuan pendidikan sejarah dalam proses pendidikan menurut Ismaun terdiri dari tiga aspek yaitu:

- a. Mampu memahami sejarah: a)memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang peristiwa; b)memiliki kemampuan berfikir secara kritis yang dapat digunakan untuk menguji dan memanfaatkan pengetahuan sejarah; c)memiliki keterampilan sejarah yang dapat digunakan untuk mengkaji berbagai informasi yang sampai kepadanya guna menentukan kesahihan informasi; d)dan memahami dan mengkaji setiap perubahan yang terjadi dalam masyarakat di lingkungan sekitarnya serta digunakan dalam mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan analitis.
- b. Memiliki kesadaran sejarah: a)memiliki kesadaran akan penting dan berharganya waktu untuk; b)kesadaran akan terjadinya perubahan terus – menerus sepanjang kehidupan serta lingkungan; c)memiliki kemampuan mengidentifikasi nilai yang terkandung dalam suatu peristiwa sejarah; d)memiliki kemampuan untuk menyaring nilai yang terkandung dalam sejarah, serta mengembangkan nilai positif badi dirinya; e)memiliki kemauan dan kemampuan untuk mengambil teladan yang baik dari para tokoh/pelaku dalam berbagai peristiwa sejarah; f)memiliki kemampuan dan kesadaran untuk tidak mengulagi lagi hal yang bersifat negatif dalam peristiwa sejarah.

- c. Memiliki wawasan sejarah: a)memiliki wawasan tentang kelangsungan dan perubahan dalam sejarah; b)memiliki wawasan terhadap tiga dimensi waktu sejarah sebagai rangkaian kausalitas sejarah; c)memiliki kemampuan belajar dari pengalaman dalam sejarah masa lampau, melihat kenyataan sekarang dan mengutamakan pandangan masa depan yang lebih baik.

Oleh karenanya ketercapaian semua tujuan pembelajaran sejarah tersebut akan tercapai. Apabila rasa ingin tahu ada pada diri siswa dan strategi pembelajaran dilaksanakan secara efektif oleh pendidiknya.

Berdasarkan dari permasalahan kurangnya rasa ingin tahu dan pasifnya siswa kelas X MIIA 3 SMA Kartika XIX-1 Bandung pada pembelajaran sejarah peneliti memilih strategi *active learning tipe quiz team* untuk menumbuhkan karakter rasa ingin tahu siswa. Alasan, peneliti menggunakan strategi *active learning* salah satunya karena sesuai dengan landasan konseptual Kurikulum 2013 yang didalamnya mencantumkan pembelajaran aktif (*student active learning*) selain itu, peneliti merasa pembelajaran aktif cocok untuk diterapkan dengan kondisi kelas X MIIA 3 SMA Kartika XIX-1 Bandung yang kurang antusias, malas bertanya, dan jarang mengemukakan pendapat dalam mengikuti pembelajaran sejarah. Oleh karena itu peneliti berusaha mengaktifkan siswa dalam pembelajaran sejarah yang bertujuan untuk menumbuhkan karakter rasa ingin tahu siswa. “Guru mengajar dan siswa belajar. Guru mengajarkan bagaimana siswa harus belajar. Sementara siswa belajar bagaimana seharusnya belajar melalui berbagai pengalaman belajar sehingga terjadinya perubahan dalam dirinya dari aspek kognitif, psikomotor, dan atau efektif” (Marno dan Idris 2012, hlm.149).

Mengaktifkan siswa agar secara sukarela tumbuh kesadaran senang belajar. Marno dan Idris (2012, hlm.149) dalam kegiatan pembelajaran, terdapat dua kegiatan yang sinergis, yakni: Guru harus merancang kegiatan pembelajaran yang memungkinkan siswa melakukan kegiatan belajar secara aktif, baik fisik maupun mental. Rosalia (2005, hlm. 4) menyatakan keaktifan siswa selama proses belajar mengajar sebagai berikut:

Salah satu indikator adanya keinginan atau motivasi siswa untuk belajar. Siswa dikatakan memiliki keaktifan apabila ditemukan ciri-ciri perilaku seperti: sering bertanya kepada guru atau siswa lain, mau mengerjakan tugas yang diberikan guru, mampu menjawab pertanyaan, senang diberi tugas belajar, dan lain sebagainya (hlm.4).

Ciri-ciri yang disebutkan oleh Rosalia di atas adalah ciri-ciri kelas yang diharapkan oleh peneliti. Di mana siswa akan belajar secara aktif. Yang nantinya dengan ciri-ciri tersebut dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa. Hal itu akan tercapai ketika rancangan pembelajaran yang disusun oleh guru mengharuskan siswa baik secara sukarela maupun terpaksa melaksanakan kegiatan belajar.

Untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa peneliti menggunakan strategi *active learning tipe quiz team* untuk menumbuhkan karakter rasa ingin tahu siswa. Dalvi (dalam Hadiansyah, Y, 2015, hlm.38) mengungkapkan bahwa “*Quiz team* dapat menghidupkan suasana dan mengaktifkan siswa untuk bertanya ataupun menjawab”. Melalui *quiz team* yang bisa menghidupkan suasana belajar seperti bermain meskipun dalam suasana kompetisi menjadikan siswa senang sehingga tumbuh aktivitas untuk belajar. Di dalam *quiz team* ini peneliti membuat pertanyaan dan peneliti juga mewajibkan setiap kelompok membuat pertanyaan untuk *quiz* yang akan dilaksanakan di kelas. Dengan *quiz team* ini secara tidak langsung siswa didorong untuk mencari tahu jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang dibuat guru dan kelompok yang nantinya diharapkan oleh peneliti bisa menumbuhkan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran sejarah.

Berdasarkan uraian di atas serta dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru, peneliti ingin menumbuhkan rasa ingin tahu siswa melalui strategi *active learning tipe quiz team*. Maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan judul “**Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Melalui Strategi Active Learning Tipe Quiz Team Dalam Pelajaran Sejarah**” (Penelitian Tindakan Kelas di kelas X MIA 3 SMA Kartika XIX-1 Bandung).

B. Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini yang menjadi permasalahan utama adalah mengenai **“Bagaimana Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Melalui strategi *Active Learning Tipe Quiz Team* ?”**. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, peneliti membatasi permasalahan kedalam beberapa pertanyaan penelitian berikut ini:

1. Bagaimana merencanakan pembelajaran sejarah dengan menerapkan strategi *Active Learning Tipe Quiz Team* untuk menumbuhkan karakter rasa ingin tahu siswa di kelas X MIIA 3 SMA Kartika XIX-1 Bandung?
2. Bagaimana menerapkan strategi *Active Learning Tipe Quiz Team* untuk menumbuhkan karakter rasa ingin tahu siswa di kelas X MIIA 3 SMA Kartika XIX-1 Bandung?
3. Bagaimana upaya dalam mengatasi kendala – kendala yang muncul dalam penerapan strategi *Active Learning Tipe Quiz Team* untuk menumbuhkan karakter rasa ingin tahu siswa di kelas X MIIA 3 SMA Kartika XIX-1 Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas secara umum peneliti bertujuan untuk memperbaiki dan atau menumbuhkan karakter rasa ingin tahu siswa melalui strategi *Active Learning Tipe Quiz Team* melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Sedangkan tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hal – hal sebagai berikut:

1. Mengetahui pelaksanaan penerapan strategi *Active Learning Tipe Quiz Team* untuk menumbuhkan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas X MIIA 3 SMA Kartika I Bandung.
2. Memahami bagaimana menerapkan strategi *Active Learning Tipe Quiz Team* untuk menumbuhkan karakter rasa ingin siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas X MIIA 3 SMA Kartika I Bandung.

3. Mengkaji dan mengatasi kendala-kendala yang muncul ketika penerapan strategi *Active Learning Tipe quiz Team* untuk menumbuhkan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas X MIA 3 SMA Kartika I Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat bagi seluruh pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung. Khususnya dalam mata pelajaran sejarah manfaat praktis yang diharapkan diantaranya:

1. Bagi Peneliti, dapat menambah wawasan serta keterampilan dalam menerapkan strategi *Active Learning Tipe Quiz Team* pada kegiatan belajar mengajar di kelas sebagai bekal menjadi guru sejarah.
2. Bagi Siswa, dapat menumbuhkan karakter rasa ingin tahu siswa dalam setiap proses pembelajaran khususnya dalam pembelajaran sejarah.
3. Bagi Guru, dapat memberikan gambaran mengenai penerapan strategi *Active Learning Tipe Quiz Team* dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran sejarah.
4. Bagi Sekolah, memberikan referensi bagi sekolah dalam mengembangkan penerapan strategi *Active Learning tipe Quiz Team* yang digunakan untuk meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut khususnya dalam pembelajaran sejarah.

E. Struktur Organisasi

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menggambarkan secara garis besar masalah yang dikaji. Adapun sub bab yang ada di dalamnya terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, serta struktur organisasi skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Dalam bab ini memaparkan kajian pustaka dan landasan teori yang diambil dari literatur sebagai acuan dalam pelaksanaan penelitian, dalam bab

inipun dipaparkan sumber-sumber buku dan sumber lainnya yang digunakan sebagai referensi yang relevan dengan penelitian ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai metodologi penelitian, adapun sub bab yang ada di dalamnya terdiri dari metode penelitian, desain penelitian, subjek dan lokasi penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data dan analisis data.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini diuraikan pembahasan hasil penelitian sebagai jawaban atas rumusan masalah dan pertanyaan penelitian. Bab ini terdiri dari perencanaan penerapan strategi *active learning tipe quiz team* dan pengertian karakter rasa ingin, pelaksanaan, observasi, hingga refleksi.

BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Dalam bab ini peneliti menyajikan kesimpulan terhadap hasil temuan penelitian serta mengajukan saran-saran atau rekomendasi penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut.