

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu indikator sebuah negara dikatakan maju dan berkembang, dengan pendidikan pula yang menjadi sebuah tonggak kebangkitan suatu bangsa. Dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional telah ditegaskan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik 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 (Abidin, 2012:29). Dari penjelasan tersebut, pendidikan moral dan karakter sangat diperlukan untuk membangun watak bangsa. Saat ini kita bisa melihat bagaimana pendidikan di Indonesia, siswa-siswa dituntut untuk menjadi pintar namun tidak diimbangi dengan sikap yang baik. Disinilah peran pendidikan karakter diperlukan, untuk membentuk siswa-siswa yang tidak hanya cerdas pengetahuan namun juga cerdas budi pekerti.

Menurut Kemendikbud dalam Sahlan dan Teguh (2012: 39-40) ada 18 karakter yang perlu dikembangkan oleh siswa yaitu : (1) religius, (2) disiplin, (3) jujur, (4) toleransi, (5) kerja keras, (6) kreatif, (7) mandiri, (8) demokratis, (9) rasa ingin tahu, (10) semangat kebangsaan, (11) cinta tanah air, (12) menghargai prestasi, (13) bersahabat/komunikatif, (14) cinta damai, (15) gemar membaca, (16) peduli lingkungan, (17) peduli sosial, (18) tanggung jawab. Menurut Lickona (2012: 82) dalam bukunya *Educating for Character*, karakter yang baik terdiri dari mengetahui hal yang baik, menginginkan hal yang baik, dan melakukan hal yang baik. Kebiasaan dalam cara berpikir, kebiasaan dalam hati, dan kebiasaan dalam tindakan. Ketiganya diperlukan untuk mengarahkan suatu kehidupan moral dan ketiganya ini membentuk kedewasaan moral. Kita menginginkan generasi penerus mampu

untuk menilai apa yang benar, sangat peduli tentang apa yang benar, dan kemudian melakukan apa yang mereka yakini benar.

Pengembangan dari berbagai karakter ini dapat diintegrasikan melalui pembelajaran di setiap mata pelajaran salah satunya adalah pelajaran sejarah. Kedudukan pendidikan karakter sendiri sangat penting dalam pembelajaran sejarah, karena pendidikan karakter merupakan proses internalisasi serta penghayatan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa. Menurut Hasan dalam jurnalnya *Paramita* Vol. 22 No. 1-Januari 2012 hlm 81, mengatakan bahwa:

“Pendidikan sejarah berperan dalam mengembangkan pendidikan karakter karena pelajaran sejarah memiliki arti strategis dalam pembentukan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat serta dalam pembentukan manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Mata pelajaran sejarah memiliki potensi yang besar dalam mengembangkan pendidikan karakter. Melalui pelajaran sejarah siswa dapat melakukan kajian mengenai apa dan bila, mengapa, bagaimana serta akibat yang timbul dari jawaban masyarakat bangsa dimasa lampau tersebut terhadap tantangan yang mereka hadapi serta dampaknya bagi kehidupan pada masa sesudah peristiwa itu dan masa kini”.

Dalam mengembangkan pendidikan karakter, materi pelajaran sejarah sendiri mengembangkan fungsi dari pendidikan sejarah sebagai “*bank of examples for solving present problems and chartering future action*” (Wineburg, 2001). Sebab itulah yang menjadikan pendidikan karakter perlu dikembangkan dalam setiap pembelajaran salah satunya pada pelajaran sejarah.

Karakter yang perlu dikembangkan oleh siswa dalam pembelajaran sejarah adalah karakter rasa ingin tahu. Karakter ini merupakan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar. Melihat dari tujuan belajar salah satunya adalah untuk memperoleh pengetahuan, maka siswa perlu mengembangkan karakter rasa ingin tahu dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan secara lebih mendalam. Dalam proses pembelajaran, siswa diharapkan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi agar ilmu yang diperoleh berkembang dan bertambah banyak. Keingin tahuan siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru atau dipelajarinya sendiri dapat menyebabkan

ilmunya jauh lebih banyak dibandingkan siswa yang hanya diam menunggu penjelasan dari guru (Salirawati, 2012).

Karakter rasa ingin tahu jika dikembangkan dengan baik maka akan mencapai beberapa poin penting dalam pembelajaran. *Pertama*, pengetahuan. Jika siswa memiliki rasa ingin tahu maka pengetahuan siswa akan semakin bertambah. *Kedua*, pemahaman jika siswa memiliki rasa ingin tahu maka ia akan lebih mudah memahami karena pengetahuannya yang semakin bertambah. *Ketiga*, minat dengan adanya rasa ingin tahu akan menumbuhkan minat siswa dalam belajar sejarah. *Keempat*, pemikiran kritis. Pada mata pelajaran sejarah yang membutuhkan sikap kritis untuk mengetahui dan memahami peristiwa yang telah terjadi karena sejarah tidak lepas dari banyak kontroversi sehingga mengembangkan karakter rasa ingin tahu pada siswa sangatlah penting, agar siswa terbiasa untuk mencari informasi atas dasar kemauan sendiri dan menambah wawasannya. Selain itu pula dengan menumbuhkan karakter rasa ingin tahu, akan membuat siswa menjadi lebih antusias dalam pembelajaran sejarah, rasa antusias inilah yang nantinya akan menuntun siswa untuk mencari tahu berbagai macam informasi dan membuatnya menjadi lebih kritis dan bijaksana dalam menerima berbagai informasi tersebut. Adapun ciri dari siswa yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi adalah sering mengajukan pertanyaan kepada guru dan berusaha untuk menjawab pertanyaan ataupun berpendapat mengenai materi yang diajarkan di kelas. Selain itu siswa yang memiliki rasa ingin tahu akan antusias untuk mencari bahan informasi yang lain selain dari yang diberikan oleh guru, ia akan lebih banyak membaca dan mempertanyakan gagasan sendiri atau orang lain (Silberman, 2002).

Sejarah sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan disekolah, menjadi pelajaran yang bertujuan untuk menanamkan pengetahuan dan nilai-nilai proses berkembangnya kehidupan manusia di Indonesia dan dunia dari masa lampau hingga masa kini. Pelajaran sejarah membuat siswa harus bisa menjadikan kejadian-kejadian dimasa lalu sebagai pelajaran yang berharga

dikehidupan mendatang agar kejadian dimasa lalu tidak terulang lagi. Melihat penjelasan ini bisa kita ambil kesimpulan bahwa pelajaran sejarah membuat

siswa menjadi lebih berpikir kritis dalam menerima berbagai informasi yang ia dapatkan. Selain itu kebenaran pada suatu peristiwa sejarah masih bersifat subjektif, maka dari itu dalam mempelajari sejarah dibutuhkan rasa ingin tahu yang tinggi dengan adanya rasa ingin tahu membantu siswa untuk berpikir secara kreatif dan kritis dalam menerima segala bentuk informasi yang diberikan. Sifat dari sejarah sendiri adalah saling berkelanjutan dan berkesinambungan, dengan memiliki rasa ingin tahu siswa akan memperoleh gambaran suatu peristiwa sejarah secara utuh tidak terpotong karena rasa ingin tahu akan mendorong siswa berpikir aktif mengapa peristiwa tersebut bisa terjadi.

Dilatarbelakangi oleh hasil observasi pra-penelitian yang peneliti lakukan di kelas XI MIA 3 SMAN 1 Lembang, peneliti menemukan masalah ketika pembelajaran sejarah dikelas. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung di kelas ini, situasi pembelajaran dengan pendekatan saintifik dan memposisikan siswa sebagai pusat dari pembelajaran atau *student center* seperti yang diamanatkan dalam Kurikulum 2013 sudah mulai diterapkan. Namun, proses pembelajaran dirasa belum optimal dalam menumbuhkan rasa ingin tahu siswa. Hal tersebut terlihat dari beberapa kegiatan yang terjadi saat berlangsungnya pembelajaran sejarah, yaitu:

Pertama, pada saat guru menerangkan materi, siswa terlihat tidak antusias dalam belajar sejarah. Ada beberapa siswa yang sibuk sendiri dengan aktivitasnya seperti memainkan *gadget*, mengobrol dengan teman sebangkunya bahkan mengerjakan tugas pelajaran lain. Beberapa kali guru menegur namun siswa tetap saja sibuk dengan aktivitasnya masing-masing seolah-olah pelajaran sejarah ini tidak menarik. *Kedua*, Selama proses pembelajaran siswa tidak ada yang bertanya, berpendapat atau menyanggah apa yang diucapkan atau ditanyakan oleh guru. Saat guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk bertanya pun, siswa hanya diam saja. *Ketiga*, ketika guru mengajukan pertanyaan siswa juga tidak dapat menjawab. Hal ini menunjukkan bahwa rendahnya tingkat membaca siswa dan kurangnya rasa

antusias ketika belajar. Tidak ada timbal balik dari siswa, pembelajaran terkesan hanya satu arah saja yaitu dari guru. Hal ini membuktikan bahwa rasa ingin tahu siswa rendah, terlihat dari kurangnya persiapan siswa untuk belajar sejarah seperti tidak membaca, tidak bertanya, atau tidak menyanggah dan memberikan pendapat selama proses pembelajaran.

Kurangnya rasa ingin tahu siswa selama proses pembelajaran ternyata tidak hanya karena sedikitnya antusias dalam belajar, rendahnya minat siswa dalam membaca, ataupun rendahnya minat siswa dalam bertanya. Hal ini didukung pula oleh kurangnya kemampuan guru dalam menumbuhkan rasa ingin tahu siswa. Ketika ditelusuri lebih lanjut ternyata terlihat selama proses pembelajaran, guru hanya menggunakan metode ceramah dengan menampilkan slide power point. Guru kurang memotivasi siswa untuk bertanya dan selalu menjadi sumber pemberi informasi. Siswa hanya “disuapi” oleh guru dengan diberikannya segala macam informasi/ materi tanpa adanya keterlibatan siswa dalam mencari informasi/ materi tersebut. Siswa cenderung mendengar, mencatat dan menghafalkan materi-materi dalam pembelajaran sejarah. Pembelajaran jadi terkesan begitu monoton dan membosankan. Mereka cenderung menerima sepenuhnya informasi yang diberikan oleh guru tanpa dicerna lebih lanjut.

Melihat dari keadaan tersebut rasa ingin tahu siswa dalam pelajaran sejarah masih rendah. Jika rasa ingin tahu siswa sudah tertanam dengan baik dalam diri mereka maka mereka akan mengetahui hal-hal yang mereka inginkan, mencari tahu hal-hal yang membuat mereka penasaran salah satunya dengan membaca. Dengan menumbuhkan rasa ingin tahu akan membuat pikiran siswa menjadi lebih aktif. Pikiran yang aktif akan membuat siswa belajar dengan baik, selain itu dengan ditumbuhkannya rasa ingin tahu membuat siswa menjadi pengamat yang baik ini berarti siswa akan belajar lebih banyak. Rasa ingin tahu pun membuat siswa merasa puas terhadap dirinya sendiri dan menghindari rasa bosan dalam belajar <http://id.shvoong.com/humanities/theory-criticism/2291648-pengertian-rasa-ingin-tahu/#ixzz2FMty3fry>[online] 4 April 2016. Oleh sebab itu,dengan

mengembangkan rasa ingin tahu akan membuat pembelajaran lebih bermakna dan bermanfaat bagi siswa untuk kehidupannya. Dengan demikian, rasa ingin tahu siswa perlu ditumbuhkan, namun dalam pelaksanaannya peneliti pun harus mempertimbangkan media pembelajaran yang mampu memperbaiki permasalahan dalam pembelajaran yang dihadapi dalam proses pembelajaran di kelas.

Media pembelajaran yang dipilih oleh peneliti untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa di kelas XI MIA 3 adalah media permainan *puzzle*. Permainan *puzzle* cukup efektif untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa. Seperti yang dilansir oleh <http://m.okezone.com> salah satu cara untuk melatih rasa ingin tahu siswa adalah dengan bermain *puzzle* atau teka-teki silang. Menurut Hamalik (dalam Kustandi, 2011) pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Permainan *puzzle* memiliki beberapa manfaat, dalam (<http://duniaanakcerdas.com/puzzle-2.html>, [online] 4 April 2016) antara lain:

1. Meningkatkan keterampilan kognitif, berkaitan dengan kemampuan anak untuk memecahkan masalah.
2. Meningkatkan kemampuan motorik halus.
3. Meningkatkan keterampilan sosial, berkaitan dengan keterampilan berinteraksi dengan orang lain.
4. Melatih koordinasi mata dan tangan.
5. Melatih logika.
6. Melatih kesabaran.
7. Menumbuhkan penasaran/ rasa ingin tahu.
8. Memperluas pengetahuan.

Manfaat *puzzle* ini bila dikaitkan dengan permasalahan rendahnya rasa ingin tahu siswa, peneliti berpendapat bahwa *puzzle* dirasa cukup efektif sebagai alat pemecah masalah rendahnya rasa ingin tahu siswa. Penggunaan

media *puzzle* dalam pembelajaran tentunya akan lebih menarik minat siswa dalam belajar, selain itu dengan menggunakan media *puzzle* siswa diajak untuk berpikir kritis untuk memecahkan teka-teki dari *puzzle* itu sendiri. Melihat dari penelitian sebelumnya milik Sri Mulyati (2014) mengenai penggunaan media *puzzle* dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa tuna grahita, didapatkan kesimpulan bahwa dengan menggunakan media *puzzle* siswa lebih aktif dan media *puzzle* dapat menstimulasi rasa ingin tahu siswa sehingga memunculkan rasa semangat dalam belajar. Seperti yang dilansir pada laman stjenab.blogspot.com/2013/10/upaya-meningkatkan-minat-belajar-anak.html?m=1, dikatakan bahwa penggunaan alat permainan edukatif berupa *puzzle* dalam proses belajar mengajar mempunyai peranan yang sangat penting dalam pembelajaran baik secara individu ataupun secara kelompok. Permainan merupakan suatu alat yang disenangi anak mempunyai daya tarik bagi anak baik bentuk, ukuran dan warna selain itu aman dan tidak membahayakan, dapat membangkitkan minat dan rasa ingin tahu anak, memotivasi anak untuk berpikir kritis menemukan hal-hal yang baru untuk mencapai hasil belajar yang baik.

Puzzle akan membuat siswa jadi antusias dalam belajar, ia akan tergerak untuk mencari tahu maksud dari gambar atau kata yang tersusun dalam *puzzle*. Jika rasa antusias sudah muncul, maka rasa ingin tahu siswa pun akan mulai tumbuh. Melalui permainan *puzzle* siswa akan diajak untuk melatih otaknya untuk merekonstruksi sesuatu/informasi yang ia dapatkan dan setelah informasi tersebut ia dapatkan siswa akan teransang untuk menyelidiki lebih lanjut mengenai informasi tersebut. Siswa dapat mencari informasi itu dengan bertanya ataupun dengan membaca. Maka dari itu, permainan *puzzle* ini dirasa cukup efektif untuk melatih menumbuhkan rasa ingin tahu siswa. Apalagi dengan bermain *puzzle* siswa diajak untuk ikut serta dalam pembelajaran, materi yang diberikan pun berupa visual sehingga siswa dapat dengan mudah untuk mengetahui dan memahami. Melalui kegiatan tersebut karakter rasa ingin tahu dapat dibentuk secara perlahan. Penggunaan media

puzzle yang penuh dengan teka-teki, diharapkan dapat merangsang rasa keingintahuan siswa akan pembelajaran sejarah sehingga wawasan siswa akan pengetahuan sejarah bertambah.

Melihat permasalahan di atas peneliti ingin menumbuhkan rasa ingin tahu siswa melalui media pembelajaran permainan *puzzle* dalam mata pelajaran sejarah. Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan maka peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “MENUMBUHKAN KARAKTER RASA INGIN TAHU SISWA MELALUI MEDIA *PUZZLE* DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH DI KELAS XI MIA 3 SMA NEGERI 1 LEMBANG”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas fokus permasalahan dalam penelitian ini adalah : “Bagaimana mengembangkan pembelajaran sejarah berbasis media *puzzle* dalam menumbuhkan karakter rasa ingin tahu siswa di kelas XI MIA 3 SMA Negeri 1 Lembang”. Untuk memberikan arah dalam penelitian maka dari itu rumusan masalah lebih dispesifikan lagi sebagai berikut:

1. Bagaimana guru merencanakan pembelajaran sejarah melalui media *puzzle* untuk menumbuhkan karakter rasa ingin tahu siswa di kelas XI MIA 3 SMA Negeri 1 Lembang?
2. Bagaimana guru melaksanakan pembelajaran sejarah melalui media *puzzle* untuk menumbuhkan karakter rasa ingin tahu siswa di kelas XI MIA 3 SMA Negeri 1 Lembang?
3. Bagaimana penumbuhan karakter rasa ingin tahu siswa XI MIA 3 SMAN 1 Lembang dalam pembelajaran sejarah sesudah diterapkannya media *puzzle*?
4. Kendala-kendala apa saja yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran sejarah dengan menggunakan media *puzzle* untuk menumbuhkan karakter rasa ingin tahu siswa di kelas XI MIA 3 SMAN 1 Lembang?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana menumbuhkan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran sejarah dengan media *puzzle* melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan rencana pembelajaran sejarah di kelas XI MIA 3 SMA Negeri 1 Lembang melalui media *puzzle* untuk menumbuhkan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran sejarah.
2. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran sejarah di kelas XI MIA 3 SMA Negeri 1 Lembang melalui media *puzzle* untuk menumbuhkan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran sejarah.
3. Memaparkan penumbuhan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XI MIA 3 SMA Negeri 1 Lembang setelah diterapkannya media *puzzle*.
4. Mengidentifikasi kendala-kendala yang dihadapi guru selama proses pembelajaran sejarah berbasis media *puzzle* untuk menumbuhkan karakter rasa ingin tahu siswa di kelas XI MIA 3 SMA Negeri 1 Lembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan wawasan mengenai media pembelajaran *puzzle* dan pentingnya menumbuhkan karakter rasa ingin tahu terhadap siswa untuk hasil-hasil penelitian dalam kajian sejenis sehingga dapat dimanfaatkan oleh berbagai

pihak yang membutuhkan. Namun secara praktis, penelitian ini dapat memberikan manfaat untuk guru, siswa, peneliti, maupun sekolah.

1. Bagi Siswa

Siswa dapat memahami pelajaran sejarah dengan inovasi baru yaitu dengan media *puzzle* sehingga siswa lebih antusias dalam belajar. Selain itu juga dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dalam diri siswa diantaranya berani bertanya jika ada materi yang tidak dipahami, tingginya minat membaca sebagai upaya memperoleh informasi, dan mampu memberikan solusi atas sebuah pertanyaan.

2. Bagi Guru

Dapat dijadikan alternatif dalam mengembangkan media pembelajaran sejarah agar siswa lebih antusias dalam pembelajaran khususnya dapat menumbuhkan karakter rasa ingin tahu yang dimiliki oleh siswa.

3. Bagi Peneliti

Menjadi pembelajaran dan sarana menambah pengetahuan agar peneliti terus belajar mengenai beragam metode dan media pembelajaran yang dapat diterapkan jika peneliti nantinya terjun langsung ke dalam dunia mengajar.

4. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan sumber informasi dan masukan bagi sekolah bagaimana menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dengan media *puzzle*, selain itu juga untuk meningkatkan kualitas sekolah dan inovasi dalam hal pendidikan guna pemenuhan kebutuhan pembelajaran siswa.

1.5 Sistematika Penelitian

Pemaparan hasil penelitian ini secara keseluruhan dapat dilihat dari sistematikanya yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bab kajian pustaka, akan memaparkan konsep-konsep yang berhubungan dengan penelitian dari berbagai sumber literatur. Bab ini terdiri dari pembahasan mengenai pendidikan karakter, rasa ingin tahu, media pembelajaran dan permainan *puzzle*.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini dipaparkan metode yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data. Bab ini terdiri dari lokasi lokasi dan subjek penelitian, desain penelitian, metode penelitian, fokus penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, prosedur pengumpulan data dan teknik analisis data.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini dipaparkan hasil temuan peneliti mengenai masalah yang dikaji berdasarkan data-data dan informasi yang ditemukan dilapangan.

BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Dalam bab ini berisi penarikan kesimpulan oleh peneliti sebagai jawaban dari pertanyaan penelitian. Selain kesimpulan juga terdapat saran dan rekomendasi.