

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Pembelajaran sejarah dipandang sebagai pelajaran yang hanya menekankan hafalan tentang waktu dan tanggal terjadinya sebuah peristiwa. Pembahasan dalam pembelajaran sejarah yang cukup banyak dimana antara materi satu dengan yang lain akan selalu berkaitan. Hal ini akan menimbulkan kesulitan dalam memahaminya apabila dalam proses pembelajarannya tidak menggunakan model ataupun metode yang sesuai. Dampak dari kesulitan tersebut akan menimbulkan sebuah pembelajaran yang membosankan dan perasaan tidak tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Kesan pertama yang salah tersebut mengakibatkan pembelajaran sejarah di sekolah terasa kurang bermakna.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti di X IPS 1 SMAN 21 Kabupaten Tangerang suasana pembelajaran di kelas berlangsung dalam suasana yang hening. Beberapa peserta didik terlihat memperhatikan dan mendengarkan saat guru menjelaskan materi, namun juga ada yang terlihat berbisik dengan teman sebangkunya, bermain gadget dan terlihat menundukan kepala tidak memperhatikan guru menjelaskan. Hal ini menunjukkan indikator berpetualang dengan informasi (*adventurous*) yang di dalamnya adalah menyimak dengan baik saat seseorang berpendapat masalah rendah. Selain itu, ketika pembelajaran di kelas siswa tidak memanfaatkan dengan baik kesempatan bertanya yang diberikan oleh guru terkait materi yang sedang dibahas. Begitupula saat guru mengajukan sebuah pertanyaan terkait materi yang sedang dibahas, tidak ada siswa yang bersedia menjawabnya. Hingga guru harus menunjuk salah satu siswa untuk menjawabnya. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemauan untuk melakukan penjelajahan informasi (*discover*) yang di dalamnya adalah merancang pertanyaan-pertanyaan yang relevan dan berani mengutarakan informasi yang diperoleh (*sharing*) masalah rendah. Selain itu menurut penuturan guru sejarah diketahui bahwa beberapa siswa seringkali mengumpulkan tugas tidak sesuai dengan tenggat waktu yang telah di tetapkan. Dan hasil tugasnya pun tidak sesuai dengan apa yang

Omi Rohmiah, 2023

*Penerapan Metode Minds Want to Know untuk Meningkatkan Rasa Ingin Tahu Siswa dalam Pembelajaran Sejarah (Penelitian Tindakan Kelas dengan Mengembangkan Project Based Learning di Kelas X IPS 1 SMAN 21 Kabupaten Tangerang)*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

diperintahkan sehingga hal ini menunjukkan bahwa keinginan untuk melakukan eksplorasi informasi (*explorer*) yang di dalamnya adalah menunjukkan kegiatan mencari informasi dari internet dan buku, mengidentifikasi sumber-sumber yang didapatkan, dan memilih informasi yang relevan juga masih rendah.

Peneliti memberikan materi tentang penelitian sejarah yaitu heuristik, tanggapan siswa seperti halnya di minggu lalu saat guru sejarah menjelaskan masih banyak siswa acuh tak acuh terhadap pembelajaran sejarah. Ketika di akhir pembelajaran peneliti memberikan lembar kerja siswa terkait pengetahuannya terhadap sejarah yang dekat dengan lingkungan sekitarnya yaitu jejak Otto Iskandar Dinata di Tangerang. Peneliti memberikan beberapa gambar dan pertanyaan seperti pada gambar yang menunjukkan uang pecahan 20.000 rupiah yang terdapat gambar Otto Iskandar Dinata peneliti memberikan pertanyaan “Pernahkah kamu melihat pecahan uang 20.000 seperti gambar di samping?” semua siswa menjawab pernah. Namun, saat pertanyaannya “Sejak kapan kamu mengetahui bahwa pahlawan yang tertera di pecahan uang tersebut adalah Otto Iskandar Dinata?” Sebanyak 23 siswa menjawab baru saja tahu dan tidak tahu, dan sisanya menjawab bervariasi. Ada yang menjawab sejak kelas 5 SD saat tidak sengaja membaca tulisan di bawah uang, ada yang sejak 2020, 2019 atau sudah sejak lama mengetahuinya. Dan ketika peneliti memberikan pertanyaan “Tahukah kamu apa peran Otto Iskandar Dinata bagi bangsa Indonesia?” hanya ada satu siswa yang menjawab perannya sebagai menteri itupun tidak dijelaskan secara rinci peran dan tugas sebenarnya, sisanya menjawab tidak tahu.

Selain itu, peneliti juga menyajikan beberapa gambar seperti Tugu Mauk, pantai Ketapang, bekas penjara Otto Iskandar Dinata, dan Pegadaian Mauk yang merupakan bekas penjara tersebut, tempat-tempat tersebut saling berkaitan dengan Otto Iskandar Dinata. Namun saat peneliti memberikan pertanyaan kepada siswa “Sebutkan apa yang kalian ketahui tentang tempat dan bangunan ini?” jawaban siswa bervariasi namun lebih kepada pengalaman pribadi mereka dibanding pengetahuan mereka akan sejarah tempat-tempat tersebut. Hampir semua siswa menjawab mengetahui tempat tersebut dan sering melewatinya untuk bermain bola di stadion yang tidak jauh dari tempat tersebut, ke rumah teman, saat akan ziarah

Omi Rohmiah, 2023

*Penerapan Metode Minds Want to Know untuk Meningkatkan Rasa Ingin Tahu Siswa dalam Pembelajaran Sejarah (Penelitian Tindakan Kelas dengan Mengembangkan Project Based Learning di Kelas X IPS 1 SMAN 21 Kabupaten Tangerang)*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ke Banten, ataupun hanya untuk bersantai di pantai tersebut. Hanya segelintir siswa yang menjawab tidak mengetahuinya sama sekali.

Dari pemaparan di atas peneliti berasumsi bahwa rasa ingin tahu siswa masalah rendah dengan melihat beberapa indikator dari rasa ingin tahu yang berjalan tidak optimal. Upaya yang peneliti lakukan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode *minds want to know* dengan mengembangkan *project based learning*. Alasan peneliti menggunakan metode dan model ini karena langkah-langkah yang dilakukan diawali dengan kegiatan yang sama yaitu pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas. Mengambil topik yang sesuai dengan realitas dunia nyata dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam. Pengajar berusaha agar topik diangkat relevan untuk para peserta didik (Darmadi, 2017, hlm.130). Alasan peneliti menggabungkan antara metode dan model ini jika metode *minds want to know* adalah pembelajaran aktif yang lebih mendorong siswa untuk menggali jawaban dari pertanyaan tersebut hanya dalam lingkup ruang kelas maka dengan mengaplikasikannya melalui model *project based learning* maka akan terjadi pencarian jawaban tersebut dengan lebih luas.

Siswa akan menggali informasi dengan melakukan proyek penelitian dengan merencanakan, merancang, melaksanakan, melaporkan hasil temuannya di lapangan dengan memanfaatkan beberapa indranya mulai dari penglihatan contohnya memperhatikan bangun sejarah di lingkungan sekitarnya, pendengaran dengan mendengarkan tokoh masyarakat berpendapat terkait sejarah yang ada di lingkungan sekitar siswa. Hal ini sejalan dengan Koesoema (2017, hlm.157) *pertama*, pendidikan harus melatih otak manusia untuk memproses informasi, memahami dan menafsirkan realitas internal dan eksternal. *Kedua*, pendidikan karakter harus memperluas kemampuan tangan dan kaki agar dapat menciptakan kegiatan yang berarti. *Ketiga*, karena dia tahu bahwa apa yang dia lakukan itu berarti dan membuatnya bahagia, pendidikan karakter perlu menciptakan perasaan yang indah, nyaman dan mantap dalam hati.

Penggunaan metode *minds want to know* dengan mengembangkan model pembelajaran *project based learning* sendiri menuntut siswa untuk

mengembangkan keterampilan seperti kolaborasi dan refleksi. Menurut studi penelitian, pembelajaran berbasis proyek membantu siswa untuk meningkatkan keterampilan sosial mereka, sering menyebabkan absensi berkurang dan lebih sedikit masalah disiplin di kelas. Siswa juga menjadi lebih percaya diri berbicara dengan kelompok orang, termasuk orang dewasa. (Darmadi, 2017, hlm.129).

Pembelajaran sejarah dapat menciptakan cara berpikir yang dapat mewujudkan nilai-nilai positif dari peristiwa sejarah dalam kehidupan sehari-hari, sehingga seseorang dapat memandang dan menanggapi berbagai masalah kehidupan (Susanto, hlm.30). Zheng dan Dahl (dalam Sun, 2017, hlm.20) model pembelajaran ontologi harus digunakan untuk desain pembelajaran sejarah. Pendidikan sejarah yang disusun menggunakan desain pembelajaran ontologi dapat mengatasi lebih dari sekadar masalah kapan, di mana, dan mengapa peristiwa itu terjadi. Namun, mencari tanggapan terhadap pertanyaan "Bagaimana Anda belajar tentang peristiwa itu?" Sehingga pembelajaran lebih berperan sebagai rekonstruksi sosial. Rekonstruksi peristiwa masa lalu bertujuan untuk menyelesaikan masalah saat ini dan membuat rencana untuk masa depan yang lebih baik. Hal ini karena siswa terlibat langsung dalam proses penggalian sumber-sumber sejarah, termasuk heuristik, kritik, interpretasi, dan historiografi, ia dapat memperoleh manfaat dari mempelajari sejarah. Minat siswa untuk menemukan solusi atas masalah yang mereka hadapi di masa sekarang dipenuhi dengan mempelajari sejarah. Rasa ingin tahu berbanding lurus dengan kreativitas (Sun, 2019, hlm.133). Rasa ingin tahu membuat seseorang berpikir untuk menemukan banyak gagasan baru dalam berbagai bidang, situasi, dan kondisi. hal ini sesuai dengan pembelajaran sejarah yang menuntut siswa untuk mencari bagaimana mengetahui sebuah peristiwa. Rasa ingin tahu membuat kita mengajukan berbagai pertanyaan dan berusaha untuk mendapatkan jawabannya. Hal ini dapat dilakukan dengan melakukan eksplorasi. Mengeksplorasi menjadi hal yang sangat penting karena memungkinkan kita mendapatkan banyak pengalaman baru. Kemampuan bertanya dan melakukan eksplorasi bisa menjadi sinergi untuk menghasilkan berbagai karya kreatif dari yang kecil, sedang, sampai karya kreatif yang besar. Memelihara dan mengembangkan rasa ingin tahu memiliki keuntungan yang besar. Karena itu, ada

Omi Rohmiah, 2023

*Penerapan Metode Minds Want to Know untuk Meningkatkan Rasa Ingin Tahu Siswa dalam Pembelajaran Sejarah (Penelitian Tindakan Kelas dengan Mengembangkan Project Based Learning di Kelas X IPS 1 SMAN 21 Kabupaten Tangerang)*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

beberapa prinsip yang perlu dilakukan untuk memelihara rasa ingin tahu. Prinsip-prinsip berikut ini akan membantu memenuhi rasa ingin tahu, yakni dengan cara menjadi pembelajar seumur hidup. Prinsip-prinsip ini akan memberikan banyak manfaat dalam hidup baik untuk masa kini maupun masa depan. Dengan kata lain, prinsip-prinsip ini berlaku sepanjang masa hidup kita. (1) Memiliki kegemaran membaca (2) Membiasakan diri bertanya (3) Memberi perhatian pada hal yang kurang menarik (4) Mempunyai kepekaan terhadap perubahan (5) Mempertahankan rasa takjub (6) Memiliki kebiasaan membuat catatan (Sun, 2019, hlm. 133-157). Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti ingin mengadakan penelitian yang berjudul “Penerapan Metode *Minds Want to Know* untuk Meningkatkan Rasa Ingin Tahu Siswa dalam Pembelajaran Sejarah (Penelitian Tindakan Kelas dengan Mengembangkan *Project Based Learning* di X IPS 1 SMAN 21 Kabupaten Tangerang)

## 1.2 Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini yang menjadi permasalahan utama adalah mengenai “Bagaimana Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Melalui Metode *Minds Want to Know* dengan mengembangkan model *project based learning*?”. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, peneliti membatasi permasalahan ke dalam beberapa pertanyaan penelitian berikut ini:

1. Bagaimana merencanakan pembelajaran sejarah dengan menerapkan metode *minds want to know* dengan mengembangkan model *project based learning* untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa di X IPS 1 SMAN 21 Kabupaten Tangerang?
2. Bagaimana menerapkan metode *minds want to know* dengan mengembangkan model *project based learning* untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa di X IPS 1 SMAN 21 Kabupaten Tangerang?
3. Bagaimana peningkatkan rasa ingin tahu siswa setelah dilaksanakannya pembelajaran menggunakan metode *minds want to know* dengan mengembangkan model *project based learning* di X IPS 1 21 SMAN 21 Kabupaten Tangerang?

4. Bagaimana upaya dalam mengatasi kendala – kendala yang muncul dalam penerapan metode *minds want to know* dengan mengembangkan model *project based learning* untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa di X IPS 1 SMAN 21 Kabupaten Tangerang?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas secara umum peneliti bertujuan untuk memperbaiki dan atau menumbuhkan rasa ingin tahu siswa melalui model pembelajaran *Minds Want to Know* melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Sedangkan tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hal – hal sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan langkah-langkah perencanaan penerapan metode *minds want to know* dengan mengembangkan model *project based learning* untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa di X IPS 1 SMAN 21 Kabupaten Tangerang.
2. Merefleksikan pelaksanaan pembelajaran sejarah menggunakan metode *minds want to know* dengan mengembangkan model *project based learning* untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa di X IPS 1 SMAN 21 Kabupaten Tangerang.
3. Menguraikan hasil peningkatan rasa ingin tahu siswa di kelas X IPS 1 SMAN 21 Kabupaten Tangerang dalam penerapan metode *minds want to know* dengan mengembangkan model *project based learning* pada pembelajaran sejarah.
4. Mendeskripsikan upaya yang dilakukan untuk mengatasi kendala yang dihadapi oleh siswa kelas X IPS 1 dalam metode *minds want to know* dengan mengembangkan model *project based learning* pada pembelajaran sejarah.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat bagi seluruh pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung.

### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat diharapkan menjadi referensi tentang metode *minds want to know* dengan mengembangkan model *project based learning* tepat untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa pada pembelajaran sejarah.

### 1.4.2 Manfaat Praktis

1. Penelitian ini dapat mendorong siswa untuk ingin tahu tentang semua yang mereka pelajari terutama tentang pembelajaran sejarah.
2. Penelitian ini dapat memberikan gambaran kepada pendidik tentang bagaimana metode *minds want to know* dengan mengembangkan model *project based learning* dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran sejarah.
3. Menyediakan model yang dapat digunakan sekolah dalam mengembangkan penerapan metode *minds want to know* dengan mengembangkan model *project based learning*, yang digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sekolah, khususnya pembelajaran sejarah

## 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Pada bab I Pendahuluan, dalam bab ini akan diuraikan tentang latar belakang penelitian yang akan membahas mengenai masalah khusus yang terjadi di kelas X IPS 1 SMAN 21 Kabupaten Tangerang dan dilanjutkan dengan masalah-masalah umum yang terjadi mengenai pembelajaran sejarah dan rasa ingin tahu siswa kemudian kondisi ideal sebuah pembelajaran sejarah. Selain itu pada bab ini dijelaskan juga mengenai rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi ini

Pada bab II Kajian Pustaka, bab ini akan diuraikan berisi kajian pustaka yang menjadi landasan berpikir pada penulisan skripsi ini. kajian pustaka ini merupakan hasil dari berbagai sumber informasi seperti buku, jurnal, artikel atau sumber internet lainnya yang memiliki kaitan dengan pembahasan yang sedang dikaji. Adapun kajian ini terdiri dari 4 bagian yaitu penguatan pendidikan karakter rasa ingin tahu, pembelajaran sejarah, metode *minds want to know* dengan mengembangkan model *project based learning* dan penelitian terdahulu

Pada bab III Metode Penelitian, dalam bab ini diuraikan tentang metode dan teknik penelitian yang digunakan peneliti dalam mencari sumber-sumber dan cara pengolahan sumber yang dianggap relevan dengan permasalahan yang dikaji dalam hal ini mengenai pendidikan karakter, pembelajaran sejarah, metode *minds want to know* dengan mengembangkan model *project based learning*, rasa ingin tahu.

Pada bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, pada bab ini merupakan pembahasan inti dari penelitian ini. Hal ini disebabkan karena dalam pembahasan bab ini memuat hasil penelitian yang merupakan upaya peneliti untuk menjawab rumusan masalah sehingga terdapat beberapa bagian diantaranya adalah gambaran umum SMAN 21 Kabupaten Tangerang, gambaran umum kelas X IPS 1, deskripsi observasi pra-penelitian, perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, hasil pengolahan data penelitian, pemaparan mengenai peningkatan rasa ingin tahu, efektivitas model pembelajaran, upaya guru dalam mengatasi kendala yang terjadi pada penerapan metode *minds want to know* dengan mengembangkan model *project based learning* untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran sejarah.

Pada bab V Kesimpulan, Implikasi dan Rekomendasi, pada bab ini diuraikan mengenai kesimpulan yang di dalamnya adalah keputusan yang diperoleh peneliti berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan dengan proses berpikir yang berlangsung dari khusus menuju ke yang umum atau sebaliknya. Pada bab ini juga diuraikan mengenai implikasi yang di dalamnya memuat dampak yang dihasilkan dari penelitian yang sudah dilakukan di SMAN 21 Kabupaten Tangerang. Terakhir pada bab ini juga menguraikan mengenai rekomendasi yang di dalamnya memuat saran peneliti untuk penelitian selanjutn

