

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan karakter merupakan program pendidikan di sekolah untuk memperkuat karakter peserta didik melalui harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir dan olah raga. Pendidikan karakter melibatkan dukungan publik dan kerjasama antara sekolah, keluarga dan masyarakat yang merupakan bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental yang termuat dalam Peraturan Presiden (Perpres) No 87 Tahun 2017.

Diterapkannya pendidikan karakter, tentulah memiliki tujuan. Tujuan dari pendidikan karakter yang termuat dalam Peraturan Presiden (Perpres) No 87 Tahun 2017 antara lain: membangun dan membekali peserta didik sebagai generasi emas Indonesia Tahun 2045 dengan jiwa Pancasila dan pendidikan karakter yang baik guna menghadapi dinamika perubahan di masa depan, mengembangkan tatanan pendidikan nasional yang meletakkan pendidikan karakter sebagai jiwa utama dalam penyelenggaraan pendidikan bagi peserta didik dengan dukungan pelibatan publik melalui pendidikan jalur formal dan nonformal, informal dengan memperhatikan keberagaman budaya Indonesia, dan merevitalisasi dan memperkuat potensi dan kompetensi pendidik, tenaga kependidikan, peserta didik, masyarakat, lingkungan keluarga dalam mengimplementasi PPK.

Penguatan pendidikan karakter yang diharapkan tumbuh dalam jiwa peserta didik antara lain: religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas. Kelima karakter itulah terdapat 18 jenis-jenis didalamnya, antara lain: religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat, cinta damai, senang membaca, peduli sosial, peduli lingkungan, dan tanggung jawab. Beberapa penguatan karakter tersebut, sebagai pendidik kita bisa melakukannya melalui proses pembelajaran di kelas maupun di luar kelas. Selama proses pembelajaran berlangsung pendidikan karakter itu haruslah muncul.

18 karakter yang termasuk dalam pendidikan karakter itu, penulis memilih karakter rasa ingin tahu, karena dalam proses pembelajaran karakter rasa ingin tahu peserta didik belum muncul padahal rasa ingin tahu sudah tertanam pada diri setiap peserta didik. Pada proses pembelajaran diharapkan rasa ingin tahu peserta didik muncul.

Rasa ingin tahu merupakan sikap dan tindakan untuk mengetahui dan menyelidiki lebih lanjut apa yang telah didengar, dilihat, dan dipahami. Peserta didik akan membuat atau melontarkan pertanyaan tentang materi yang telah dijelaskan. Peserta didik yang banyak bertanya bukan berarti mereka tidak memahami, bisa saja mereka ingin mengetahui lebih lanjut dari materi yang dijelaskan. Pendapat tersebut seiringan dengan pendapat Sulistyowati (2012:74), menyatakan bahwa rasa ingin tahu adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apa yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.

Rasa ingin tahu yang dimiliki oleh manusia begitu besar, keingintahuan itu telah ada pada diri manusia sejak dia masih kecil. Apapun yang dilihat, dirasakan, didengar, dan dipikirkan membuat dorongan bagi manusia untuk mengetahui dan mempelajari ilmu pengetahuan hingga rasa ingin tahu tersebut mendapatkan jawaban. Ilmu pengetahuan merupakan suatu pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang tentang tata cara hidup menjadi lebih yang baik dan bertujuan untuk mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat.

Ilmu pengetahuan bisa diperoleh peserta didik melalui jenjang pendidikan formal dan nonformal. Rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi pelajaran diperlukan untuk menambah wawasan peserta didik dalam materi pelajaran tersebut. Selain itu peserta didik juga akan memperoleh hal baru dalam materi pelajaran yang sedang dipelajarinya. Rasa ingin tahu peserta didik bisa dilihat melalui indikator berikut: (1) banyak bertanya tentang materi yang dipelajari, (2) membaca buku referensi lain untuk menemukan informasi lebih luas, (3) mencatat penjelasan pendidik, (3) mendengarkan penjelasan pendidik, dan (4) menunjukkan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Pendidik pasti mengharapkan peserta didik mengembangkan rasa ingin tahu yang sudah ada dalam dirinya melalui proses pembelajaran. Tetapi pada kenyataannya peserta didik kurang

mengembangkan rasa ingin tahu tersebut. Bahkan mereka juga tidak mau tahu terhadap materi pelajaran, ada juga peserta didik yang pasif dalam pembelajaran. Itu terlihat dalam observasi yang dilakukan penulis pada kegiatan Magang 1 di SDN Gayungan II Surabaya.

Selama proses pembelajaran yang berlangsung pendidik sudah berusaha untuk membangun sikap rasa ingin tahu, tetapi rasa antusias dan rasa ingin tahu peserta didik belum tumbuh. Peserta didik memiliki pandangan bahwa meskipun mereka antusias dan tidak antusias pun nilainya juga sama. Padahal pada diri setiap peserta didik sudah tertanam rasa ingin tahu. Bisa juga peserta didik memiliki rasa bosan dalam proses pembelajaran. Jika mereka bosan, maka rasa antusias dalam pembelajaran akan hilang. Jika mereka sudah tidak memiliki antusias terhadap materi pelajaran, maka rasa ingin tahu dalam pembelajaran pun tidak akan muncul.

Diperlukan upaya seorang pendidik untuk menimbulkan rasa ingin tahu peserta didik. Sebagai pendidik yang profesional, pendidik diharapkan mampu menjadikan peserta didik memiliki akhlak baik dalam dirinya salah satunya yaitu rasa ingin tahu. Profesionalisme pendidik harus didukung oleh kompetensi standar yang harus dikuasai oleh para pendidik profesional. Sebagai pendidik profesional harus menguasai keterampilan dasar dalam mengajar.

Keterampilan dasar dalam mengajar tersebut antara lain: keterampilan bertanya dasar, keterampilan bertanya lanjutan, keterampilan memberi penguatan, keterampilan mengadakan variasi, keterampilan menjelaskan, keterampilan membuka dan menutup pelajaran, keterampilan mengelola kelas, keterampilan memimpin diskusi kelompok kecil, dan keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorang. Dari ke-sembilan keterampilan dasar mengajar seorang pendidik profesional harus menguasai semua keterampilan dasar mengajar tersebut.

Keterampilan dasar mengajar yang akan penulis lakukan dalam penelitian ini adalah keterampilan variasi stimuli. Dimana keterampilan variasi stimuli adalah tindakan yang harus dimiliki oleh seorang pendidik untuk mengatasi kebosanan yang dialami oleh peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain mengatasi kebosanan, keterampilan variasi stimuli juga mampu menjadikan peserta didik memiliki rasa ingin tahu terhadap materi yang

diajarkan. Pendapat itu sesuai dengan Asril (2010:86), mengatakan keterampilan variasi adalah untuk menghilangkan kejenuhan atau kebosanan yang dialami dalam kegiatan proses pembelajaran yang sering terjadi.

Kebosanan dalam proses pembelajaran akan hilang jika pendidik mampu menjadikan suasana kelas menarik. Jika sudah menarik, maka rasa ingin tahu peserta didik akan muncul. Untuk itu keterampilan variasi stimuli harus diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Itu terlihat pada manfaat keterampilan variasi stimuli yang dikemukakan oleh Hermawan (2008:37), yaitu menumbuhkan dan meningkatkan motivasi dan perhatian peserta didik terhadap tema pembelajaran yang dibahas, dan keterkaitan di dalam yang ada dalam tema tersebut, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan rasa ingin tahu tentang sesuatu yang baru dalam tema yang dipelajarinya, memupuk perilaku positif peserta didik terhadap pendidik yang telah melakukan proses pembelajaran dengan lebih hidup dan bervariasi, menghindarkan peserta didik dari proses pembelajaran yang membosankan dan monoton, meningkatkan kadar keaktifan dan keterlibatan peserta didik dalam berbagai pengalaman yang menarik dan terarah dan melayani karakteristik peserta didik dan gaya belajarnya yang beraneka ragam.

Salah satu manfaat dari keterampilan variasi stimuli yang dikemukakan oleh (Hermawan, 2008:37) yaitu mampu menguatkan karakter rasa ingin tahu yang telah dimiliki peserta didik. Karena itu penulis memilih keterampilan variasi stimuli untuk menguatkan rasa ingin tahu peserta didik. Sehubungan dengan pernyataan tersebut, mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Keterampilan Variasi Stimuli terhadap Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu Peserta Didik Kelas III SDN Gayungan II Surabaya pada Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 5”.

## **B. Ruang Lingkup dan Batasan Masalah**

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah macam-macam variabel yang akan diteliti dan sub variabel beserta indikator-indikator variabel. Dalam variabel-variabel penelitian, diperlukan pembatasan masalah agar penelitian lebih terarah dan terfokus. Pembatasan masalah merupakan usaha untuk menerapkan batasan-batasan dari masalah-masalah penelitian. Berdasarkan latar belakang

yang telah dipaparkan maka penulis menentukan ruang lingkup dalam penelitian ini, antara lain:

1. Penelitian ini menggunakan salah satu keterampilan dasar mengajar yaitu keterampilan variasi stimuli pada tema 4 subtema 1 pembelajaran 5.
2. Penelitian dilakukan pada peserta didik kelas III di SDN Gayungan II Surabaya tahun ajaran 2018/2019.
3. Penguatan pendidikan karakter yang diteliti yaitu karakter rasa ingin tahu peserta didik.

Pembatasan masalah digunakan agar penelitian yang dilakukan tidak meluas dan fokus pada satu tujuan. Pembatasan masalah memiliki fungsi antara lain:

1. Mengetahui penguatan karakter rasa ingin tahu peserta didik kelas III SDN Gayungan II Surabaya pada tema 4 subtema 1 pembelajaran 5 melalui penerapan keterampilan variasi stimuli.
2. Mengetahui aktivitas pendidik dan peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah, maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan keterampilan variasi stimuli terhadap penguatan karakter rasa ingin tahu peserta didik kelas III SDN Gayungan II Surabaya pada tema 4 subtema 1 pembelajaran 5?
2. Adakah pengaruh keterampilan variasi stimuli terhadap penguatan karakter rasa ingin tahu peserta didik kelas III SDN Gayungan II Surabaya pada tema 4 subtema 1 pembelajaran 5?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, sebuah penelitian tentunya harus memiliki tujuan. Berikut tujuan penelitian antara lain:

### 1. Tujuan Umum

Berdasarkan penelitian, penulis memiliki tujuan umum yaitu menyelenggarakan proses pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan melalui penerapan keterampilan variasi stimuli.

### 2. Tujuan Khusus

Berdasarkan tujuan umum yang telah dipaparkan, penulis merumuskan tujuan khusus antara lain:

- a. Mengetahui aktivitas pendidik dan peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung dalam penerapan keterampilan variasi stimuli terhadap penguatan karakter rasa ingin tahu peserta didik kelas III SDN Gayungan II Surabaya pada tema 4 subtema 1 pembelajaran 5.
- b. Mengetahui adanya pengaruh keterampilan variasi terhadap rasa ingin tahu peserta didik kelas III SDN Gayungan II Surabaya pada tema 4 subtema 1 pembelajaran 5.

## **E. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan dari penelitian antara lain:

### 1. Peserta Didik

Memberikan suasana belajar yang lebih menyenangkan, sehingga dapat menimbulkan rasa ingin tahu yang tinggi pada diri peserta didik.

### 2. Pendidik

Dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran agar tercipta suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menimbulkan antusiasme peserta didik.

### 3. Sekolah

Meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih baik, sehingga mampu membentuk karakter peserta didik yang sesuai pada Peraturan Presiden (Perpres) No. 87 Tahun 2017.

### 4. Penulis

- a. Menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman yang berharga.
- b. Dijadikan pedoman saat melaksanakan proses pembelajaran yang sesungguhnya.

- c. Dijadikan pedoman untuk menjadi pendidik yang kompeten, unggul, dan berkarakter.