

# MENGIDENTIFIKASI RASA INGIN TAHU SISWA TERHADAP PELAJARAN IPS

Alviani Saridevita<sup>1</sup>, Sagita Destiyantari<sup>2</sup>, Akmal Asshiddiq<sup>3</sup>, Dian Andriani Suherdi<sup>4</sup>  
Universitas Muhammadiyah Tangerang  
alvianidevita1@gmail.com

## Abstract

*This study aims to determine students' curiosity about social studies subjects. Curiosity is needed by students to encourage students to be interested in learning and exploring information in teaching and learning activities. Curiosity is needed by students to encourage students to be interested in learning and exploring information. Social studies learning which is one of the subjects at the level of basic education focuses its studies on human relations and the process of helping the development of capabilities in human relations. This research was conducted at Karawaci 4 Elementary School with a population of 250 Karawaci Elementary School students. The sample for this study used grade VI with a total of 36 students. Furthermore, class teachers and principals of Karawaci 4 Elementary School were also used as information to get as much data and information as possible to see how students curiosity about social knowledge. Data collection techniques in this study used observation, interview, and documentation techniques. The research analysis uses descriptive qualitative form of exposure or explanation of the data from observations and interviews. Although this social studies lesson a lot of material that demands to memorize and provide insights about social knowledge that shows knowledge about culture, diversity, and art.*

**Keywords:** *Curiosity, Social Science, Students*

**Abstrak :** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui rasa ingin tahu siswa terhadap pelajaran IPS. Sikap rasa ingin tahu diperlukan siswa untuk mendorong agar siswa tertarik mempelajari dan menggali informasi dalam kegiatan belajar mengajar. Sikap rasa ingin tahu diperlukan siswa untuk mendorong agar siswa tertarik mempelajari dan menggali informasi. Pembelajaran IPS yang merupakan salah satu mata pelajaran pada jenjang pendidikan dasar memfokuskan kajiannya pada hubungan antarmanusia dan proses membantu pengembangan kemampuan dalam hubungan antarmanusia. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Karawaci 4 dengan populasi siswa SD Negeri Karawaci 4 berjumlah 250 siswa. Sampel untuk penelitian menggunakan kelas VI dengan jumlah keseluruhan 36 siswa. Selanjutnya guru kelas dan kepala sekolah SD Negeri Karawaci 4 juga dijadikan informasi untuk mendapatkan data dan informasi sebanyak - banyaknya untuk melihat bagaimana rasa keingintahuan siswa terhadap pengetahuan sosial. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis penelitian menggunakan deskriptif kualitatif berupa paparan atau penjelasan data hasil observasi dan wawancara. Walaupun pelajaran IPS ini banyak materi yang menuntut untuk menghafal dan memberikan wawasan tentang pengetahuan sosial yang menunjukkan pengetahuan tentang kebudayaan, keberagaman, dan kesenian.

**Kata Kunci :** Rasa ingin tahu, IPS, Siswa

## PENDAHULUAN

Sikap rasa ingin tahu diperlukan siswa untuk mendorong agar siswa tertarik mempelajari dan menggali informasi dalam kegiatan belajar mengajar. Sikap rasa ingin tahu diperlukan siswa untuk mendorong agar siswa tertarik mempelajari dan menggali informasi dalam kegiatan belajar mengajar. Rasa ingin tahu akan tumbuh apabila suasana dalam kelas dibuat semenarik mungkin. Rasa ingin tahu itu tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari materi yang dipelajarinya. Guru dapat metode yang dapat merangsang keingintahuan siswa, serta memancing siswa untuk bertanya dan mencari informasi dari berbagai sumber.

Litman dan Silvia (2006) berpendapat bahwa rasa ingin tahu, keinginan untuk pengetahuan baru atau pengalaman secara luas dari eksplorasi. Siswa memiliki rasa penasaran dengan hal yang ditemukannya. Siswa tidak bisa menemukan sendiri apa yang dicarinya maka siswa akan cenderung akan bertanya. Pada saat siswa belum puas dengan jawabannya, maka siswa akan mencari dari sumber lain, misalnya internet atau buku. Salirawati (2015) berpendapat bahwa ingin tahu adalah sikap dan tindakan yang selalu berupayah untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apa yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar. (Mustari, 2011:103), berpendapat bahwa *curiosity* (rasa ingin tahu adalah emosi yang dihubungkan dengan perilaku mengorek secara alamiah seperti eksplorasi, investigasi, dan belajar.

Adapun empat alasan yang menjadi sebab penting mengapa rasa ingin tahu ini perlu dibangun dan dikembangkan dalam diri peserta didik. Menurut Kurniawan (2013:148)

- a. Rasa ingin tahu membuat pikiran peserta didik menjadi aktif
- b. Rasa ingin tahu membuat peserta didik menjadi para pengamat yang aktif.
- c. Rasa ingin tahu akan membuka dunia - dunia baru yang menantang dan menarik peserta didik untuk mempelajarinya lebih dalam.
- d. Rasa ingin tahu membawa kejutan – kejutan kepuasan dalam diri peserta didik dan meniadakan rasa bosan untuk belajar.

Menurut Gagne (Dimiyati dan Mudjiono, 2013:10) Belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulus lingkungan, melewati pengolahan informasi, dan menjadi kapabilitas baru. Belajar juga dapat diartikan sebagai

serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, efektif dan psikomotor (Djamarah, 2011:13).

Kurikulum IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) disempurnakan untuk meningkatkan mutu pendidikan pengetahuan sosial. Kesejahteraan bangsa saat ini tidak hanya bersumber pada sumber daya alam dan modal yang bersifat fisik, tetapi bersumber pada modal intelektual, sosial dan kepercayaan. Dengan demikian tuntutan, untuk memajukan pengetahuan sosial menjadi suatu keharusan. Pengembangan kurikulum pengetahuan sosial menanggapi secara positif berbagai perkembangan informasi, ilmu pengetahuan, dan teknologi.

Tujuan pokok dari pembelajaran IPS, yaitu: 1) Memberikan pengetahuan kepada manusia bagaimana bersikap terhadap benda – benda disekitarnya, 2) memberikan pengetahuan kepada manusia bagaimana cara berhubungan dengan manusia yang lain, 3) memberikan pengetahuan kepada manusia bagaimana caranya berhubungan dengan masyarakat sekitarnya, 4) memberi pengetahuan kepada manusia bagaimana cara berhubungan dengan alam sekitarnya, 5) memberikan pengetahuan kepada manusia bagaimana berhubungan dengan Tuhan nya. (Wachidi Kunandar 2008: 266)

Pembelajaran IPS yang merupakan salah satu mata pelajaran pada jenjang pendidikan dasar memfokuskan kajiannya pada hubungan antarmanusia dan proses membantu pengembangan kemampuan dalam hubungan antarmanusia. Sedangkan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dikembangkan melalui kajian ditujukan untuk mencapai keserasian dan keselarasan dalam kehidupan masyarakat. Selanjutnya tujuan mata pelajaran IPS SD didalam BSNP (2006: 575) adalah sebagai berikut: 1) mengenal konsep – konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, 2) memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inquiry, memecahkan masalah dan terampil dalam kehidupan sosial, 3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai – nilai sosial dan kemanusiaan, 4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional, dan global.

Menurut Kurniawan, dkk. (2018), sepatutnya seorang siswa harus memiliki sikap yang baik terhadap mata pelajaran yang mereka pelajari. Sebab, sikap yang baik terhadap pelajaran berpengaruh besar terhadap keberhasilan pencapaian tujuan

pembelajaran. Menurut Brigg dan Erhansyah (2018), hasil belajar adalah seluruh kecakapan dan hasil yang nantinya akan diraih yakni melalui proses pembelajaran di lembaga pendidikan dan ditetapkan dengan angka – angka yang diukur berdasarkan tes hasil belajar. Hasil belajar adalah sebuah tujuan yang dicapai setelah mengalami pengalaman dalam kegiatan pembelajaran, sehingga prinsip – prinsip dari taksonomi bloom sangat bermanfaat dalam merancang berbagai tingkat tujuan pembelajaran.

Memasuki abad ke-21 ini dunia pendidikan mulai beranjakan pada pendidikan yang berbasis nilai dan karakter. Pada pemangku kebijakan mulai sadar akan pentingnya karakter yang harus dimiliki oleh individu guna hidup di tengah masyarakat. Yang dengan perkembangan global dinamika hidup masyarakat semakin kompleks.

Melihat fenomena demikian maka mulai dirumuskan dan dikembangkan bentuk – bentuk pendidikan yang relevan di era abad ke-21 ini. Banyak perubahan yang terjadi, diantaranya adalah perubahan paradigma hasil belajar menjadi tiga aspek yaitu pengetahuan, keterampilan dan sikap. Serta yang paling penting saat ini adalah bagaimana mengembangkan karakter yang semakin terkikis saat ini.

**Tabel 1** Indikator rasa ingin tahu (KEMENDIKNAS, 2010:34) yaitu:

NILAI	INDIKATOR
	4 - 6
RASA INGIN TAHU	Bertanya atau membaca sumber di luar buku teks tentang materi yang terkait dengan pelajaran.
	Membaca atau mendiskusikan gejala alam yang baru terjadi.
	Bertanya tentang beberapa peristiwa alam, sosial, budaya, ekonomi, politik, teknologi yang baru didengar.
	Bertanya tentang sesuatu yang terkait dengan materi pelajaran tetapi di luar yang dibahas di kelas.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Dalam penelitian ini, mengumpulkan data dengan melalui observasi, wawancara, dokumentasi.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Karawaci 4 yang beralamat di Jl. Beringin Raya, RT004/RW003, Kelurahan Nusa Jaya, Kecamatan Karawaci, Kota Tangerang, Banten, 15116 pada semester ganjil tahun ajaran 2019/2020.

### **Target/Subjek Penelitian**

Dengan populasi siswa SD Negeri Karawaci 4 berjumlah 250 siswa. Sampel untuk penelitian menggunakan kelas VI dengan jumlah keseluruhan 36 siswa. Subjek dalam penelitian ini adalah 36 siswa kelas VI SDN Karawaci 4. Siswa dijadikan subjek penelitian utama peneliti karena sebagai orang yang benar – benar mengetahui tentang data yang akan dikumpulkan, yaitu keinginan untuk pengetahuan baru atau pengalaman secara luas. Siswa memiliki rasa penasaran dengan hal yang ditemukannya. Selanjutnya guru kelas dan kepala sekolah SD Negeri Karawaci 4 juga dijadikan informasi untuk mendapatkan data dan informasi sebanyak - banyaknya untuk melihat bagaimana rasa keingintahuan siswa terhadap pengetahuan sosial.

### **Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan melakukan wawancara terhadap siswa kelas VI, guru kelas, dan kepala sekolah. Kemudian melakukan observasi tentang rasa ingin tahu siswa terhadap pelajaran IPS di kelas VI. Peneliti juga menggunakan dokumentasi sebagai upaya untuk kelengkapan data. Analisis data dalam penelitian ini adalah mencari dan menemukan upaya siswa dalam meningkatkan rasa ingin tahu terhadap pelajaran IPS.

### Teknik Analisis Data

Analisis penelitian menggunakan deskriptif kualitatif berupa paparan atau penjelasan data hasil observasi dan wawancara. Adapun daftar pertanyaan – pertanyaan yang diajukan siswa untuk mengetahui rasa ingin tahu terhadap pelajaran IPS.

Tabel 2 : Pertanyaan Untuk Siswa

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah pelajaran IPS itu sangat sulit?	
2.	Kesulitan apa yang kamu hadapi saat pelajaran IPS?	
3.	Menurut kamu, bagaimana cara gurumu mengajar dikelas? Membosankan/ menyenangkan?	
4.	Apakah kamu aktif dalam pembelajaran dikelas dan senang berdiskusi?	
5.	Media apa yang sering digunakan guru dalam mengajar?	
6.	Sumber belajar apa saja yang digunakan untuk belajar dikelas?	

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pertanyaan pertama, siswa menjawab gampang dan mudah dimengerti. Pada pertanyaan kedua, beberapa murid menjawab menyenangkan dan sebagian murid menjawab membosankan karena guru menjelaskan dikit dan kurang permainan dalam pembelajaran IPS. Pada pertanyaan ketiga, Beberapa murid menjawab menyenangkan dan sebagian murid menjawab membosankan karena guru menjelaskan dikit dan kurang permainan dalam pembelajaran IPS. Pada pertanyaan keempat, Siswa menjawab Senang berdiskusi dalam pelajaran IPS karena bisa

bersosialisasi dengan teman – teman yang lain. Pada pertanyaan kelima, Siswa menjawab media dan metode yang digunakan adalah Ceramah, ilustrasi seperti gambar – gambar yang ditempel ditembok. Pada pertanyaan keenam, Siswa menjawab sumber belajar yang digunakan adalah Internet, guru, dan buku lks. Biasanya literasi terlebih dahulu nanti ditanya satu persatu apa yang tadi dibaca terus dijelaskan

Dari hasil observasi dan wawancara yang telah kami lakukan, kami menyimpulkan bahwa, rasa keingin tahun siswa terhadap pelajaran IPS adalah pelajaran IPS itu mudah dipahami dan dimengerti. Pelajaran IPS juga berguna dalam kehidupan sehari – hari terutama dalam bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, walaupun pelajaran IPS ini banyak materi yang menuntut untuk menghafal dan memberikan wawasan tentang pengetahuan sosial yang menunjukkan pengetahuan tentang kebudayaan, keberagaman, dan kesenian. Rasa keingin tahun siswa terhadap IPS berkurang, karena pelajaran IPS menuntut siswa untuk menghafal materi, sedangkan media yang diperoleh untuk murid sangat kurang.

## **KESIMPULAN**

Kesimpulannya dari observasi yang kami lakukan kami menyimpulkan sebelum penelitian dilaksanakan, siswa sudah memiliki potensi karakter rasa ingin tahu namun masih kurang dioptimalkan. Pada proses selanjutnya perlu dikembangkan karakter rasa ingin tahu ini dalam pembelajaran IPS. Rasa keingintahuan siswa terhadap pelajaran IPS adalah pelajaran IPS itu mudah dipahami dan dimengerti, walaupun sedikit membosankan tetapi bisa mengajarkan siswa dengan menggunakan media agar pelajaran tidak membosankan, misalkan menggunakan metode *game* (permainan). Pelajaran IPS juga berguna dalam kehidupan sehari – hari terutama dalam bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, walaupun pelajaran IPS ini banyak materi yang menuntut untuk menghafal dan memberikan wawasan tentang pengetahuan sosial yang menunjukkan pengetahuan tentang kebudayaan, keberagaman, dan kesenian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Novelyya, Siska. (2019). Pengaruh Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Terhadap Hasil Mata Pelajaran. *Jurnal Riset dan Konseptual*, 4(2), 174 – 181. doi:<http://dx.doi.org/10.28926/briliant.v3i4.291>
- Purnomo, Arif, Muntholib, Abdul dan Amin, Syaiful. 2016. Model Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Materi Kontroversi. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 33 (1), 13 – 25.
- Ananda, Rizki. 2017. Penerapan Pendekatan Problem Solving Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Sekolah (JS)*, 1(2), 66-75. Retrieved from <http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/js/article/view/7340>
- BSNP. (2006). Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Kesatuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. (2006). Kurikulum Tingkat Kesatuan Pendidikan. Jakarta: Depdiknas.
- Kurniawan, D., A., Dkk. 2018. Implikasi Sosial, Penyelidikan Ilmiah, dan Kesenangan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. ISSN 0215-9643
- Sumantri, Muhammad Nu'man. 2001. *Mengagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Doldjoeni. 1981. *Dasar-dasar Ilmu Pengetahuan Sosial, Buku Pengantar Bagi Mahasiswa dan Guru*. Bandung: Penerbit Alumi.
- Sukmadinata, N. S. 2007. *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktek*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mc Cully, Allan. 2012. "History Teaching, Conflict and the Legacy of the Past". *Education, Citizenship and Social Justice*. Vol. 7 No. 2 Hal 145-15