

Penerapan Nilai Karakter Ingin Tahu pada Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Selama Pandemi Covid 19

M. Fahmi Iskandar¹, Dinie Anggraeni Dewi²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia

email: [1mochammad.fahmi.iskandar@upi.edu](mailto:mochammad.fahmi.iskandar@upi.edu), [2anggraenidewidhinie@upi.edu](mailto:anggraenidewidhinie@upi.edu)

Abstrak

Penelitian ini bertolak dari rumusan masalah yakni apakah siswa kelas 6 SD Negeri 2 Cisaat memiliki rasa ingin tahu untuk menggali materi diluar pembelajaran yang telah diberikan guru. Metode penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif non eksperimen. Data dikumpulkan dengan cara survei dengan cara membagikan kuesioner melalui grup *whatsapp* berupa *link google form*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 89.9% atau sama dengan 34 dari 38 siswa kelas 6 SD Negeri 2 Cisaat memiliki rasa ingin tahu. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa sebanyak 34 siswa memiliki rasa ingin tahu untuk menggali informasi. Tidak hanya informasi mengenai materi pembelajaran, materi diluar pembelajaranpun menjadi hal yang diminati untuk digali oleh siswa tersebut. Pandemi Covid-19 tidak menyurutkan rasa ingin tahu mereka.

Kata Kunci : Pendidikan Karakter, Sekolah Dasar, Daring.

Abstract

This research is based on the formulation of the problem, Are the 6th grade students of SD Negeri 2 Cisaat have the curiosity to explore material outside the learning that has been given by the teacher. The research method used is non-experimental quantitative. Data was collected by means of a survey by distributing questionnaires through the WhatsApp group in the form of a google form link. The results showed that 89.9% or the same as 34 out of 38 grade 6 students of SD Negeri 2 Cisaat had curiosity. Thus it can be concluded that as many as 34 students have the curiosity to explore information. Not only information about learning material, material outside learning is also something that students are interested in exploring. The Covid-19 pandemic has not dampened their curiosity.

Keyword : Character Education, Elementary School, E-Learning.

PENDAHULUAN

Dunia saat ini tengah waspada dengan penyebaran virus yang dikenal dengan virus corona. Corona virus merupakan bagian dari keluarga virus yang menyebabkan penyakit mulai dari flu hingga yang lebih berat seperti MERS-CoV dan SARS-CoV. Penyakit yang disebabkan virus corona atau yang dikenal dengan covid-19 adalah jenis baru yang ditemukan pada tahun 2019 dan belum pernah diidentifikasi menyerang manusia sebelumnya (WHO, 2019).

Kasus virus corona muncul dan menyerang manusia pertama kali di provinsi Wuhan, Cina. Awal kemunculannya diduga merupakan penyakit pneumonia, dengan gejala serupa sakit flu pada umumnya. Gejala tersebut diantaranya batuk, demam, letih, sesak napas dan tidak nafsu makan. Namun berbeda dengan influenza, virus corona dapat berkembang dengan cepat hingga mengakibatkan infeksi lebih parah dan gagal organ. Kondisi darurat ini terutama terjadi pada pasien dengan masalah kesehatan sebelumnya (Mona, 2017).

Berdasarkan data yang diperoleh, jumlah kasus corona virus di seluruh dunia per tanggal 23 Mei 2021 sejumlah 167 juta jiwa, 3.46 jt diantaranya meninggal dunia (Wikipedia, The New York Times, JHU CSSE COVID-19 Data dan Our World in Data). Di Indonesia

khususnya terdapat 1.76 juta jiwa positif covid-19, 1.62 juta diantara sembuh dan 48.887 ribu orang lainnya meninggal dunia (JHU CSSE COVID-19 Data dan Our World in Data.). Dikarenakan tingkat penyebarannya yang cukup tinggi, pada bulan April tahun 2020. pemerintah pusat melalui Kementerian Kesehatan telah menerapkan pembatasan sosial berskala besar (PSBB) (Azanella, 2020).

Kebijakan ini berpengaruh kepada berbagai sektor kehidupan, termasuk didalamnya sektor pendidikan. Dampaknya anak-anak akhirnya harus merasakan sekolah di rumah atau pembelajaran jarak jauh. Kebijakan ini membuat belajar yang sebelumnya bertatap muka dilakukan melalui daring atau online (Karwati, 2014).

Dalam surat edaran nomor 4 tahun 2020, Kemendikbud, Nadiem Makarim menyebutkan belajar dari rumah dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna untuk siswa (Bestari, 2020). Beliau menuturkan jika kegiatan pembelajaran jarak jauh (PJJ) tidak terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas serta kelulusan. Namun kebijakan ini diprotes oleh orang tua dan wali murid. Mereka mengeluhkan belajar di rumah via daring tidak efisien dan merepotkan. Bahkan ada orang tua dan wali murid yang meminta untuk menghentikan belajar online tersebut. Orang tua dan wali murid tersebut beranggapan bahwa secara psikologis anak-anak khususnya di usia sekolah dasar memerlukan pendidikan langsung dari gurunya.

Selain itu permasalahan kuota data juga kerap digaungkan setelah belajar daring dilakukan. Karena itu sejumlah operator telekomunikasi juga turut serta memberikan bantuan berupa kuota internet untuk bisa mengakses platform belajar daring. Selain itu Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan juga akhirnya merilis bantuan kuota internet untuk belajar daring. Besarannya berbeda bergantung tingkat sekolah masing-masing murid. Bagi sekolah yang lokasinya di wilayah geografis yang lemah koneksi internetnya dan belum tersentuh listrik maka ini menjadi tantangan tersendiri. Setidaknya pada pjj terdapat 3 unsur penting yang mendukung kesuksesannya ketika diterapkan oleh lembaga pendidikan, yaitu: siswa, pendidik dan teknologi (Tirziu dan Vabrie, 2015).

Sejalan dengan apa yang terjadi di SD Negeri 2 Cisaat dimana tidak hanya koneksi internet yang minim, namun juga guru dan siswa belum siap untuk menghadapi pjj. Hal ini terlihat dari banyak siswa yang belum memiliki teknologi (gadget) untuk melakukan pjj. Disamping itu, sebagian besar guru SD Negeri 2 Cisaat belum menguasai teknologi informasi sehingga pembelajaran pjj belum berjalan secara optimal. Oleh karena itu, peneliti ingin mengetahui apakah siswa memiliki rasa ingin tahu untuk menggali materi diluar pembelajaran yang telah diberikan guru.

Rasa ingin tahu termasuk kedalam salah satu dari 18 nilai karakter yang perlu dikembangkan (Hasan dkk, 2010). Rasa ingin tahu merupakan titik awal dari pengetahuan yang dimiliki oleh manusia. Sesuai dengan pernyataan Suriasumantri dalam puspitasari MT, dkk (2015) bahwa pengetahuan dimulai dari rasa ingin tahu. Rasa ingin tahu terjadi karena siswa menganggap bahwa sesuatu yang dipelajari merupakan hal baru yang harus diketahui untuk menjawab ketidaktahuannya.

Sedangkan menurut Silmi dan Kusmarni (2017) rasa ingin tahu adalah suatu emosi alami yang ada pada dalam diri manusia yang mana adanya keinginan untuk menyelidiki dan mencari tahu lebih dalam mengenai suatu hal yang dipelajarinya. Rasa ingin tahu akan membuat siswa terus menerus mencari tahu mengenai apa yang tidak ia ketahui, dengan mencari tahu siswa akan mendapatkan banyak informasi serta ilmu yang baru dan menambah wawasan yang ia punya.

Daryanto (2013) menyebutkan indikator rasa ingin tahu diantaranya adalah indikator sekolah dan indikator siswa. Poin dalam indikator sekolah yaitu terdapat menyediakan media komunikasi atau informasi (media cetak atau media elektronik), menciptakan suasana kelas yang mengundang rasa ingin tahu, eksplorasi lingkungan secara terprogram.

Sedangkan dalam indikator siswa terdapat poin bertanya atau membaca sumber diluar buku teks tentang materi yang terkait dengan pembelajaran, membaca dan mendiskusikan gejala alam yang baru terjadi, bertanya tentang beberapa peristiwa alam, sosial, budaya ekonomi, politik dan teknologi yang baru didengar serta yang terakhir bertanya tentang sesuatu yang terkait dengan materi pelajaran diluar yang dibahas dikelas. Selanjutnya, indikator tersebut akan digunakan peneliti sebagai instrumen rasa ingin tahu siswa kelas 6 SD Negeri 2 Cisaat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif non eksperimen metode survei. Metode penelitian survei digunakan untuk memperoleh atau mengumpulkan data informasi tentang populasi yang besar dengan menggunakan sampel yang relatif lebih kecil. Secara etimologi kata survei berasal dari Bahasa Latin yang terdiri dari dua suku kata yakni sur yang berasal dari kata super yang berarti di atas atau melampui. Sedangkan suku kata vey berasal dari kata videre yang berarti melihat. Jadi survey berarti melihat di atas atau melampui (Leedy, 1980, dalam Irawan Soeharto, 2000). Moehadjir (2002) mengatakan bahwa ada dua jenis penelitian survei untuk memperoleh data dasar berupa gambaran umum dan survei untuk mengungkapkan pendapat, sikap dan harapan publik.

Penelitian ini menggunakan jenis survei untuk memperoleh data dasar berupa gambaran umum. Adapun teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner. Kuesioner ditujukan kepada siswa SD Negeri 2 Cisaat yang tengah duduk di bangku kelas 6. Responden berjumlah 38 siswa terdiri dari siswa laki-laki dan perempuan. Dikarenakan masih dalam masa pandemi Covid-19, kuesioner dibagikan melalui grup *whatssapp* berupa *link google form*. Instrumen dalam kuesioner diambil dari gagasan Daryanto (2013) mengenai indikator rasa ingin tahu.

HASIL PEMBAHASAN

Sebagaimana masalah dan tujuan, hasil dan pembahasan pada penelitian ini difokuskan pada 4 indikator siswa memiliki rasa ingin tahu yang diungkapkan oleh Daryanto (2013). Keempat indikator itu adalah bertanya atau membaca sumber diluar buku teks tentang materi yang terkait dengan pembelajaran, membaca dan mendiskusikan gejala yang baru terjadi, bertanya tentang beberapa peristiwa yang baru didengar, serta bertanya tentang sesuatu yang terkait materi pelajaran maupun diluar yang dibahas di kelas. Dari keempat indikator tersebut, dibuat pertanyaan sederhana terkait kehidupan sehari-hari siswa selama pandemi Covid 19. Hal tersebut bertujuan untuk memahami penerapan rasa ingin tahu siswa selama pandemi Covid 19. Berikut penyajian data pada masing-masing indikator:

1. Bertanya atau membaca sumber diluar buku teks tentang materi yang terkait dengan pembelajaran.

Pada indikator bertanya atau membaca sumber diluar buku teks tentang materi yang terkait dengan pembelajaran dibagi menjadi 5 sub indikator. Berikut hasil survei yang didapatkan:

Tabel 1. Bertanya atau Membaca Diluar Materi Pembelajaran

No	Sub Indikator	Prosentase	
		Ya	Tidak
1.	Menggunakan internet untuk mendapatkan pengetahuan baru	89.5%	10.5%
2.	Belajar selama > 1 jam dalam sehari	78.3%	21.1%
3.	Bertanya kepada guru saat mengalami kesulitan	65.8%	34.2%
4.	Mencari jawaban di internet saat mengalami kesulitan	31.6%	68.4%
5.	Bertanya kepada orang tua saat mengalami kesulitan	2.6%	97.4%

Berdasarkan Tabel 1 diketahui sebanyak 89.5% siswa menggunakan internet untuk mendapatkan pengetahuan baru diluar materi pembelajaran. Dalam sehari, 78.3% siswa menggunakan waktu lebih dari 1 jam untuk belajar. Pada saat mengalami kesulitan, 65.8% siswa bertanya kepada guru, 31.6% siswa mencari jawabannya sendiri melalui internet dan 2.6% siswa bertanya kepada orang tua. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa 89.3% atau sama dengan 34 dari 38 siswa kelas 6 SD Negeri 2 Cisaat memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap pengetahuan diluar materi pembelajaran.

2. Membaca dan mendiskusikan gejala yang baru terjadi

Pada indikator membaca dan mendiskusikan gejala yang baru terjadi dibagi menjadi 4 sub indikator. Berikut hasil survei yang didapatkan:

Tabel 2. Membaca dan Mendiskusikan Gejala yang Baru Terjadi

No.	Sub Indikator	Prosentase	
		Ya	Tidak
1.	Memanfaatkan waktu luang untuk mempelajari hal baru	89.5%	10.5%
2.	Mencari tahu berita terkini melalui internet	97.4%	2.6%
3.	Berdiskusi dengan teman mengenai berita terbaru	50%	50%
4.	Mencari tahu validitas berita yang didapatkan melalui berbagai sumber	50%	50%

Berdasarkan Tabel 2 diketahui sebanyak 89.5% siswa memanfaatkan waktu luang untuk mendapatkan berita terbaru. 97.4% siswa mencari tahu berita terkini melalui internet. Sebanyak 50% siswa berdiskusi bersama teman saat mendapatkan berita terbaru. 50% siswa mencari tahu validitas berita yang didapatkan melalui berbagai sumber. Demikian dapat disimpulkan bahwa 95.6% atau sama dengan 36 dari 38 siswa kelas 6 SD Negeri 2 Cisaat gemar mencari tahu dan mendiskusikan gejala yang baru terjadi.

3. Bertanya tentang beberapa peristiwa yang baru didengar

Pada indikator bertanya tentang beberapa peristiwa yang baru didengar dibagi menjadi 5 sub indikator. Berikut hasil yang didapatkan:

Tabel 3. Bertanya Tentang Peristiwa yang Baru Didengar

No.	Sub Indikator	Prosentase	
		Ya	Tidak
1.	Mencari tahu kebenaran dari suatu berita yang didapatkan melalui internet	81.6%	18.4%
2.	Bertanya kepada ahli terkait berita yang baru didengar	68.4%	31.6%
3.	Membagikan informasi tanpa mengetahui validitasnya	18.4%	81.6%
4.	Mengikuti semua gaya terbaru	10.5%	89.5%
5.	Menganalisis gaya terbaru sebelum mengikutinya	73.7%	26.3%

Berdasarkan Tabel 3 diketahui sebanyak 81.6% mencari tahu kebenaran dari suatu berita. 68.4% siswa bertanya kepada ahli terkait berita yang baru didengar. Sedangkan 18.4% siswa membagikan informasi tanpa mengetahui validitasnya. Sebanyak 10.5% siswa mengikuti semua gaya terbaru sedangkan 73.7% siswa menganalisis gaya terbaru tersebut sebelum mengikutinya. Dapat disimpulkan bahwa 74.6% atau sama dengan 28 dari 38 siswa kelas 6 SD Negeri 2 Cisaat mencari tahu kebenaran dari suatu peristiwa yang baru didengar.

- Bertanya tentang sesuatu yang terkait materi pelajaran maupun diluar yang dibahas di kelas

Indikator bertanya tentang sesuatu yang terkait materi pelajaran maupun diluar yang dibahas di kelas dibagi menjadi 3 sub indikator. Berikut hasil yang didapatkan:

Tabel 4. Bertanya Terkait Materi Pembelajaran

No	Sub Indikator	Prosentase	
		Ya	Tidak
1.	Bertanya kepada guru saat mengalami kesulitan memahami materi	65.8%	34.2%
2.	Mencari jawaban di internet saat mengalami kesulitan memahami materi	31.6%	68.4%
3.	Bertanya kepada teman saat mengalami kesulitan memahami materi	2.6%	97.4%

Berdasarkan Tabel 4 diketahui sebanyak 65.8% siswa bertanya kepada guru saat mengalami kesulitan memahami materi selama pembelajaran daring. 31.6 % siswa mencari jawaban melalui internet saat mengalami kesulitan. Dan 2.6% siswa memilih untuk bertanya kepada orang tua saat kesulitan memahami materi pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa 100% atau 38 dari 38 siswa kelas 6 SD Negeri 2 Cisaat bertanya saat mengalami kesulitan memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil survei keempat indikator diatas diketahui 89.3% siswa kelas 6 SD Negeri 2 Cisaat memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap pengetahuan diluar materi pembelajaran. 95.6% siswa kelas 6 SD Negeri 2 Cisaat gemar mencari tahu dan mendiskusikan gejala yang baru terjadi. 74.6% siswa kelas 6 SD Negeri 2 Cisaat mencari tahu kebenaran dari suatu peristiwa yang baru didengar. 100% siswa kelas 6 SD Negeri 2 Cisaat bertanya saat mengalami kesulitan memahami materi

pembelajaran. Demikian dapat disimpulkan bahwa rata-rata 89.9% atau sama dengan 34 dari 38 siswa kelas 6 SD Negeri 2 Cisaat memiliki rasa ingin rahu.

Hal ini sejalan dengan pendapat Silmi dan Kusmarni (2017) dalam penelitiannya mengatakan bahwa pada dasarnya siswa memiliki karakter rasa ingin tahu namun masih belum dioptimalkan. Fauzi, Zainuddin, dan Atok (2017) mengatakan hal yang serupa dalam penelitiannya bahwa siswa memiliki daya pikir dan rasa ingin untuk memecahkan permasalahan yang diberikan, akan tetapi perlu diberikan stimulus agar lebih terasah.

KESIMPULAN

Dewasa ini dunia tengah waspada dengan penyebaran virus Covid-19. Tingkat penyebarannya yang cukup tinggi menyebabkan pemerintah pusat mengambil keputusan berupa pembatasan sosial berskala besar (PSBB). Keputusan tersebut berdampak kepada berbagai sektor, tidak terkecuali sektor pendidikan. Akibatnya siswa biasanya melakukan pembelajaran di sekolah, saat ini hanya dapat melalui daring. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan kepada 38 siswa kelas 6 SD Negeri 2 Cisaat, sebanyak 34 diantaranya memiliki rasa ingin tahu untuk menggali informasi. Tidak hanya informasi mengenai materi pembelajaran, materi diluar pembelajaranpun menjadi hal yang diminati untuk digali oleh siswa tersebut. Pandemi Covid-19 tidak menyurutkan rasa ingin tahu mereka. Meskipun begitu, rasa ingin tahu tersebut masih perlu diasah agar lebih optimal. Penelitian ini masih memerlukan penelitian lanjutan guna melihat tingkat karakter ingin tahu pada siswa kelas 6 SD Negeri 2 Cisaat.

DAFTAR PUSTAKA

- Azanella, L. A. (2020). *Apa Itu PSBB Hingga Jadi Upaya Pencegahan Covid-19*. Retrieved May 23, 2021, from Kompas.com: <https://www.google.com/amp/s/amp.kompas.com/tren/read/2020/04/13/153415265/apa-itu-psbb-hingga-jadi-upaya-pencegahan-covid-19?espv=1>.
- Bestari, N. P. (2020). *Pertama dalam Sejarah, Sekolah Tutup Beralih ke Online*. Retrieved May 23, 2021, from CNBC Indonesia: <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20201231175605-37-212819/2020-pertama-dalam-sejarah-sekolah-tutup-beralih-ke-online>.
- Fauzi, A. R., Zainuddin, & Atok, R. A. (2017). Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu dan Peduli Sosial Melalui Discovery Learning. *Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*, 2(2), 27-36.
- Hasan, S., & dkk. (2010). *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta: KEMENDIKNAS.
- JHU CSSE COVID-19 Data dan Our World in Data. Data diperbaharui 21 Mei 2021.
- Karwati, E. (2014). Pengaruh Pembelajaran Elektronik (E-Learning) Terhadap Mutu Belajar Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Komunikasi*, 17(1), 41-54.
- Silmi, M., & Kusmarni, Y. (2017). Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Melalui Media Puzzle. *Factum*, 6(2), 230-242.
- Tirziu, A. M., & Vabrie, C. (2015). Education 2.0: E-Learning Methods. *Social and Behavioural Sciences*, pp. 376-380.
- Wikipedia, The New York Times, JHU CSSE COVID-19 Data dan Our World in Data. terakhir diperbarui 23 Mei 2021 pukul 19.00 WIB.
- World Health Organization (WHO). (2019). *Corona Virus*. Retrieved May 23, 2021, from Corona Virus: <https://who.int?health-topic/coronavirus>.