

Peningkatan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Kelas V SD Melalui Penggunaan Modul Reflektif Berbasis Ramah Anak

Santy Dinar Permata¹, Yeni Rakhmawati²

¹STKIP Modern Ngawi

²Universitas Negeri Yogyakarta

santydinar@stkipmodernngawi.ac.id

Submit

29 Desember 2022

Review

29 Desember 2022

Publish

31 Desember 2022

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan karakter rasa ingin tahu menggunakan modul reflektif berbasis ramah anak untuk siswa kelas V SD. Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Prosedur penelitian ini terdiri dari dua siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi atau pengamatan dan refleksi. Variabel penelitian tindakan kelas ini adalah karakter rasa ingin tahu, sedangkan variabel tindakan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penggunaan modul reflektif berbasis ramah anak. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Tegalrejo 1 Yogyakarta. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara dan observasi. Validitas data yang digunakan adalah validasi isi. Teknik analisis data yang digunakan adalah model analisis interaktif, analisis deskriptif dan uji standar *gain*. Nilai rerata saat pretest adalah 78,5 sedangkan setelah menggunakan modul reflektif berbasis ramah anak nilai rerata meningkat menjadi 87,33. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan modul reflektif berbasis ramah anak dapat meningkatkan karakter rasa ingin tahu siswa kelas V SD.

Kata Kunci: rasa ingin tahu, pendidikan karakter, modul pembelajaran, berpikir reflektif, ramah anak

Abstract

The purpose of this study to increase the character of curiosity using child-friendly based reflective modul for fifth grade elementary school students. The form of this research was classroom action research (CAR). The research was classroom action research which was conducted in two cycles, each of which involved four stages including planning, acting, observing, and reflecting. The variables which were used covered the character of curiosity and the use of child-friendly based reflective modul. The subjects of this study was the fifth grade students at SDN Tegalrejo 1 Yogyakarta. Data were collected through interviews and observation. The validity of the data used is content validation. The data were later analyzed by using interactive analysis, descriptive analysis and standard gain test. The mean score during the pretest was 78.5 while after using the child-friendly based reflective modul the average score increased to 87.33. Thus, it can be concluded that the use of child-friendly based reflective modul can improve the curious character of fifth grade elementary school students.

Keywords: curiosity, character, learning modul, reflective thinking, child friendly school

PENDAHULUAN

Hidup di era kencangnya laju global mengharuskan setiap aspek kehidupan tak terkecuali pendidikan untuk dapat beradaptasi dalam perkembangan ilmu dan teknologi agar mampu berkompetisi dengan negara lain. Di era ini teknologi informasi telah menjadi dasar atau dasar dalam kehidupan manusia, termasuk di bidang pendidikan di Indonesia. Di Era Revolusi Industri 4.0 beberapa hal terjadi hingga menjadi tak terbatas melalui teknologi komputasi dan data tak terbatas (*big data*), hal ini terjadi karena dipengaruhi oleh perkembangan internet dan teknologi digital sebagai tulang punggung besar pergerakan dan konektivitas manusia dan mesin.

Perkembangan proses pembelajaran di kelas tidak terlepas dari perkembangan era revolusi industri 4.0, karena secara tidak langsung perubahan tatanan ekonomi juga mengubah tatanan proses pembelajaran di suatu negara (Hudson, 2014). Informasi dan teknologi mempengaruhi kegiatan pembelajaran secara sangat masif. Informasi dan pengetahuan baru menyebar dengan mudah dan dapat diakses oleh siapa saja yang membutuhkannya. Belajar

mengalami proses gangguan yang sangat besar. Peran guru yang telah menjadi satu-satunya penyedia pengetahuan telah kurang lebih bergeser darinya. Di masa depan, peran dan kehadiran guru di kelas akan semakin menantang dan membutuhkan kreativitas yang sangat tinggi.

Dilansir melalui laman *World Economic Forum* menyebutkan kompetensi yang diperlukan oleh siswa dalam menghadapi abad 21 diantaranya berpikir kritis, kreativitas, berkomunikasi dan berkolaborasi atau dikenal dengan istilah 4C (*critical thinking/problem solving, creativity, communication, collaboration*). Keempat kompetensi tersebut perlu didasari oleh rasa ingin tahu yang tinggi agar dapat berjalan secara optimal. Samani dan Hariyanto (2012) menyebutkan bahwa melalui rasa ingin tahu seseorang akan memulai untuk melakukan penyelidikan dan mencari pemahaman terhadap peristiwa alam atau peristiwa sosial yang sedang terjadi. Seseorang yang memiliki karakter rasa ingin tahu tinggi akan lebih responsif terhadap suatu permasalahan, lebih mudah dalam beradaptasi, memiliki kreativitas dalam mencari solusi serta terbuka dalam berkomunikasi dan berkolaborasi (Mussel (2013), Neubert, Mainert, Kretzschmar dan Greiff (2015)).

Rasa ingin tahu memiliki peran yang penting dalam membekali siswa berkompetisi di abad ini. Adanya urgensi dari karakter ini maka sesuai Perpres Pasal 3 No 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter (PPK), rasa ingin tahu menjadi salah satu karakter utama yang perlu ditingkatkan di sekolah. Namun meskipun memiliki peran yang penting, dalam pelaksanaan di sekolah tidak berjalan dengan optimal. Pernyataan tersebut di dukung berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di SDN Tegalrejo 1 kelas V pada kecamatan Tegalrejo Yogyakarta. Selama proses observasi ditemukan sekitar 1-3 siswa yang sering mengajukan pertanyaan terkait materi pembelajaran. Kegiatan diskusi dengan teman dilakukan oleh 1-3 pasang siswa sedangkan yang lain lebih memilih untuk langsung bertanya kepada guru ataupun menjawab dengan asal. Kemampuan siswa untuk mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari juga masih rendah dibuktikan dengan saat guru memberikan pertanyaan kepada siswa terkait permasalahan lingkungan hidup disekitar mereka masih kesulitan dalam memahami maupun memberikan solusi terkait permasalahan tersebut.

Hasil wawancara disebutkan oleh guru terkait karakter siswa menguatkan hasil observasi yang sudah dilaksanakan diantaranya adalah siswa memiliki rasa ingin tahu yang kurang. Siswa kurang tertantang untuk menemukan suatu solusi dari permasalahan lingkungan hidup yang mereka hadapi. Mereka akan lebih memilih untuk langsung bertanya pada guru dibandingkan melakukan diskusi dengan teman maupun mencari dari sumber bacaan lain. Kurangnya rasa ingin tahu siswa bertolak belakang dengan pendekatan saintifik dalam kurikulum 2013. Rasa ingin tahu sebagai salah satu bagian dari sikap ilmiah menjadi dasar siswa agar bisa mengikuti pembelajaran dalam kurikulum 2013 dengan baik. Apabila rasa ingin tahu siswa rendah maka siswa dapat mengalami kesulitan dalam proses kegiatan pembelajaran.

Modul reflektif berbasis ramah anak merupakan modul pembelajaran dimana penyusunannya disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa guna menciptakan pembelajaran yang aktif dan berpusat pada siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir dan karakter pada anak. Modul reflektif berbasis ramah anak berisi materi kerangka berpikir kritis yang meliputi kegiatan mengulas cerita atau kegiatan belajar, menulis pengalaman, memberi kritik dan saran, mengisi kuis dalam kehidupan sehari-hari dan untuk memberi penilaian serta evaluasi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan secara mandiri. Modul reflektif memberikan pengaruh positif pada cara berpikir siswa untuk memberikan evaluasi dan bercermin dari situasi yang diilustrasikan (Rakhmawati & Mustadi, 2021).

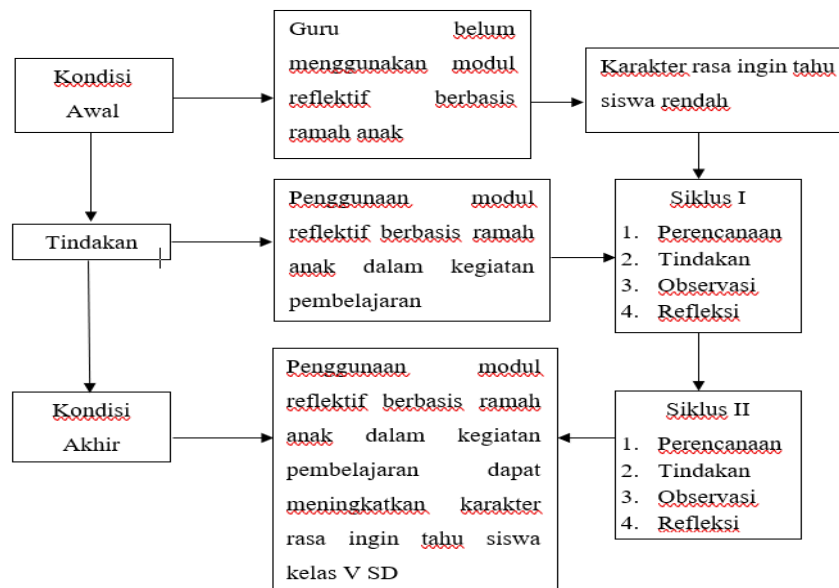
Lebih lanjut Backstead (2014) juga memaparkan bahwa melalui penggabungan berpikir reflektif dengan modul pembelajaran dapat meningkatkan ragam kemampuan siswa seperti pengetahuan, pengalaman, refleksi terhadap sikap dan juga karakter. Sama halnya dengan pernyataan-pernyataan tersebut, penelitian dari Zulfah dan Aznam (2018:368) membuktikan pula bahwa melalui pengintegrasian proses berpikir reflektif dalam modul pembelajaran maka rasa ingin tahu siswa meningkat. Konsep ramah anak disebutkan oleh Aqib (2008) bahwa dalam ramah anak siswa diikutsertakan partisipasinya di proses pembelajaran sehingga siswa mampu mengembangkan kemampuan dan juga karakter mereka. Siswa yang diikutsertakan dalam kegiatan aktif proses pembelajaran akan membangun karakter diri mereka. Sebagaimana yang

dinyatakan oleh Elmeski (2011) bahwa melalui ramah anak memotivasi siswa meningkatkan kemampuan dalam berkomunikasi, mengajukan pertanyaan dan juga berdiskusi.

Urgensi penggunaan modul reflektif berbasis ramah anak untuk karakter sangat dibutuhkan pada metode pembelajaran saat ini. Keunggulan modul reflektif berbasis ramah anak erat hubungannya dengan karakter sebagaimana hasil penelitian (Permata & Mustadi, 2020) yang membuktikan bahwa kedua variabel memiliki hubungan. Lebih detail, bahwa modul reflektif berbasis ramah anak sangat sesuai dengan kondisi dan karakter siswa. Modul refleksi membantu siswa untuk memberikan evaluasi dan penilaian pada diri sendiri. Berdasarkan penjabaran tersebut maka dapat dirumuskan permasalahan pada penelitian ini adalah cara meningkatkan karakter rasa ingin tahu siswa kelas V SD menggunakan modul reflektif berbasis ramah anak.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Tegaltrejo 1 Kecamatan Tegaltrejo Yogyakarta dengan subjek sebanyak 22 siswa. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan diantaranya perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi dan wawancara. Teknik analisis data menggunakan model analisis interaktif, analisis deskriptif serta dilakukan uji *standar gain*. Adapun kisi-kisi karakter rasa ingin tahu pada penelitian ini diantaranya 1) mengajukan pertanyaan terkait materi, 2) senang menelaah buku untuk mencari gagasan baru, 3) mendiskusikan pengalaman baru disekitar. Data observasi dituangkan dalam instrument dan rubrik penilaian berdasarkan indikator pencapaian dan disajikan menggunakan skala Likert (skala 1-4).



Gambar 1. Bagan metode penelitian tindakan kelas

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengukuran karakter rasa ingin tahu menggunakan observasi dilaksanakan sebanyak enam kali pertemuan dalam dua siklus. Pengukuran karakter rasa ingin tahu di kelas V SD menggunakan lembar observasi dilakukan sebelum dan sesudah menggunakan modul reflektif berbasis ramah anak. Berikut ditampilkan data ringkas hasil observasi karakter rasa ingin tahu:

Tabel 1
Peroleh Skor Siswa Pada Karakter Rasa Ingin Tahu

| No | Indikator | Pretest | Posttest | Skor Max | N-gain | Kriteria |
|--------------------|-------------------------------------------------|---------|----------|----------|--------|----------|
| 1 | Mengajukan pertanyaan terkait materi | 159 | 174 | 200 | 0,366 | Sedang |
| 2 | Senang menelaah buku untuk mencari gagasan baru | 158 | 177 | 200 | 0,452 | Sedang |
| 3 | Mendiskusikan pengalaman baru di sekitar | 154 | 173 | 200 | 0,413 | Sedang |
| Jumlah Skor | | 471 | 524 | 600 | 0,411 | Sedang |
| Rerata | | 78,50 | 87,33 | 100 | 0,411 | Sedang |

Sesuai dengan hasil yang tersaji pada tabel tersebut menunjukkan indikator mengajukan pertanyaan terkait materi siswa di kelas eksperimen meningkat dari 159 menjadi 174. Selanjutnya indikator menelaah buku untuk mencari gagasan baru juga mengalami kenaikan nilai skor dari 158 di awal dan meningkat menjadi 177. Observasi tentang mendiskusikan pengalaman baru di sekitar mendapatkan nilai awal sebesar 154 meningkat menjadi 173. Secara keseluruhan nilai rerata yang didapatkan oleh kelas eksperimen meningkat dari 471 menjadi 524 dan memperoleh kriteria sedang.

Modul reflektif berbasis ramah anak disusun sebagai sarana menunjang karakter rasa ingin tahu. Materi dalam modul diintegrasikan dengan muatan-muatan karakter melalui ragam kegiatan seperti membaca cerita, membaca informasi, pertanyaan refleksi dan jurnal refleksi. Kegiatan refleksi dikemas dalam materi-materi yang disusun untuk menunjang karakter rasa ingin tahu agar siswa mampu mengajukan pertanyaan terkait materi kepada guru maupun sesama teman, memberikan wadah bagi siswa agar senang menelaah buku untuk mencari gagasan baru serta memotivasi siswa agar melakukan diskusi berdasarkan pengalaman mereka disekitar.

Mengacu pada hasil analisis produk pengembangan menyebutkan bahwa modul reflektif berbasis ramah anak efektif untuk meningkatkan karakter rasa ingin tahu. Hasil observasi menunjukkan bahwa rerata nilai karakter rasa ingin tahu meningkat dari 78,50 saat *pretest* menjadi 87,33 saat *posttest*. Indikator pertama yang menunjukkan adanya peningkatan rasa ingin tahu adalah siswa senang untuk mengajukan pertanyaan terkait materi. Basis ramah anak sesuai dengan prinsipnya memberikan rasa nyaman dan aman bagi siswa tanpa adanya diskriminasi baik melalui kekerasan, bias gender maupun SARA. Suasana kegiatan literasi yang ramah anak serta didukung buku yang berbasis ramah anak ini memberikan siswa merasa nyaman dan aman untuk mengajukan pertanyaan terkait materi pembelajaran. Temuan pada penelitian ini sama halnya yang terjadi di penelitain Elmeski (2011) bahwa melalui konsep ramah anak memotivasi siswa meningkatkan kemampuan dalam berkomunikasi, mengajukan pertanyaan dan juga berdiskusi. Sejumlah siswa ditemukan meningkat dalam mengajukan pertanyaan terkait materi, diketahui dengan nilai skor *pretest* sebesar 159 menjadi 174.

Karakter rasa ingin tahu ditingkatkan agar siswa lebih mengeksplorasi pengetahuan yang terkait dengan penyelidikan ide-ide baru dari hal sederhana dan kompleks. Modul peningkatan rasa ingin tahu dikemas dalam materi cerita atau artikel sederhana hingga kompleks. Melalui pengemasan materi dalam bentuk cerita maupun artikel ditemukan siswa menjadi lebih tertarik mengikuti kegiatan literasi dan juga mulai menelaah kalimat maupun materi-materi yang belum mereka ketahui. Kegiatan dalam modul seperti "Aku Ingin Tahu, Ayo Mengamati, Ayo Refleksikan" memberikan wadah bagi siswa untuk mengembangkan rasa ingin tahu.

Ditemukan beberapa siswa mengeksplorasi materi yang belum mereka ketahui melalui kegiatan diskusi dengan teman, guru maupun sesekali bertanya kepada peneliti. Sejumlah siswa juga diketahui mulai mencari jawaban dari buku lain ataupun menceritakan kesenjangan informasi yang baru dengan pengalaman yang sudah mereka ketahui sebelumnya. Berdasarkan observasi indikator peningkatan menelaah siswa terhadap gagasan baru dari nilai 158 menjadi 177. Temuan tersebut sebagaimana Bianchi (2014) yang menyebutkan bahwa melalui cerita sederhana mampu menstimulus siswa untuk lebih ingin tahu dan mengeksplorasi terhadap gagasan baru. Melalui cerita refleksi dan basis ramah anak inilah yang meningkatkan kemampuan menelaah siswa terhadap gagasan baru meningkat. Ragam kegiatan dalam modul juga memberikan dampak pada kemampuan mengeksplorasi beragam pengetahuan. Pernyataan ini sejalan dengan hasil temuan dari Latifah dan Widjajanti (2017) melalui ragam kegiatan yang terkemas secara menarik akan memotivasi siswa untuk mengeksplorasi pengetahuan dan gagasan baru.

Materi karakter rasa ingin tahu dikemas dalam cerita. Berdasarkan nilai observasi karakter rasa ingin tahu siswa mendapatkan nilai sebesar 154 pada saat *pretest* dan menjadi 173 saat *posttest*. Dalam cerita yang tersaji dalam modul menggambarkan informasi yang sudah dimiliki siswa dan informasi baru sehingga menimbulkan adanya kesenjangan informasi dan terjadi peningkatan proses diskusi bersama guru maupun teman. Hasil tersebut sama halnya dengan temuan Kao, Tsai, Yang (2016:19) menyebutkan bahwa materi yang disajikan dalam cerita mampu meningkatkan rasa ingin tahu siswa sekolah dasar. Melalui cerita yang tersaji membuat siswa sekolah dasar ingin tahu perbedaan informasi yang diperoleh dari pengalaman mereka. Selain itu disampaikan oleh Oudeyer, Gottlieb, Lopes (2016) bahwa penggunaan media pembelajaran memberikan pengaruh terhadap rasa ingin tahu siswa. Dimana dalam media yang digunakan, siswa berpartisipasi aktif melalui ragam kegiatan didalamnya sehingga siswa menggali sendiri pengembangan dirinya terkait rasa ingin tahu mereka.

Temuan-temuan penelitian menampilkan fakta bahwa melalui penggunaan produk modul reflektif berbasis ramah anak dapat meningkatkan karakter rasa ingin tahu siswa. Setiap kegiatan dalam modul dengan basis ramah anak memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengoptimalkan pengembangan karakter mereka. Peningkatan karakter rasa ingin tahu dapat terlihat dari kenaikan skor di setiap indikator.

SIMPULAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Hasil yang ditunjukkan dari penelitian ini adalah adanya peningkatan terhadap karakter rasa ingin tahu siswa sebesar 0,411 dengan kategori peningkatan sedang. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan modul reflektif berbasis ramah anak dapat meningkatkan karakter rasa ingin tahu siswa kelas V SD.

Keunggulan yang didapatkan dari modul reflektif berbasis ramah anak yakni modul tersebut memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengukur karakter siswa secara langsung. Modul disajikan untuk membuat siswa aktif dan menumbuhkan rasa ingin tahu yang menjadi salah satu kompetensi penting pada abad 21 ini. Karakter rasa ingin tahu memiliki hubungan dengan proses berpikir reflektif yang disajikan melalui berbagai kegiatan pada modul. Basis ramah anak sangat sesuai dengan kondisi siswa sekolah dasar, karena siswa belajar dengan lingkungan terdekatnya.

SARAN

Modul reflektif berbasis ramah anak dapat dikembangkan dan disajikan untuk menghadapi berbagai masalah karakter yang ada pada siswa sekolah dasar, atau pada jenjang yang lain. Isi dan

sistematika dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Guru dapat menyesuaikan dengan kebutuhan dan permasalahan yang ada pada siswa. Modul reflektif berbasis ramah anak dapat disajikan secara mandiri sehingga peran siswa sebagai pusat pembelajaran tetap terlaksana secara dominan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada semua pihak yang telah mendukung pelaksanaan penelitian ini. Apresiasi tinggi kami berikan kepada para siswa sebagai subjek penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib (2008): Aqib, Z. (2008). *Sekolah Ramah Anak*. Bandung: Yrama Widya.
- Backstead (2014): Backstead, L. (2014). *Scientific Journal : A Creative Assessment Tool*. Jakarta: Index.
- Bianchi, M. (2014). The Magic of Storytelling : How Curiosity and Aesthetic Preference Work. *Economics : The Open-Access, Open- Assessment E Journal*, Vol. 8 (2014-44), 1-30. <http://dx.doi.org/10.5018/economics-ejournal.ja.2014-44>
- Çobanoğlu, F., Tuncel, Z., & Ordu, A. (2018). Child Friendly School : An Assessment Secondary Schools. *Universal Journal of Educational Research*, 6 (3), 466-477. doi: 10.13189/ujer.2018.060313
- Dewey, J. (1933). *How We Think : A Restatement of The Relation of Reflective Thinking to the Educative Process*. Lexington, Massachusetts: D.C. Heath and Company.
- Gunawan, H. (2012). *Pendidikan Karakter Konsep dan Implementasi*. Bandung: Alfabeta.
- Kao, G. Y. M., Tsai, C. C., Liu, C. Y., & Yang, C. H. (2016). The effects of high/low interactive electronic storybooks on elementary school students' reading motivation, story comprehension and chromatics concepts. *Computers & Education*, 100, 56-70. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2016.04.013>
- Latifah, U., & Widjajanti, D. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Statistika dan Peluang Berbasis Multiple Intelligences Berorientasi pada Prestasi, Pemecahan Masalah dan Rasa Ingin Tahu. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 4 (2), 176-185. <http://dx.doi.org/10.21831/jrpm.v4i2.13083>
- Mussel, P. (2013). Introducing the construct curiosity for predicting job performance. *Journal of Organizational Behavior*, 34(4), 453-472. <https://doi.org/10.1002/job.1809>
- Neubert, J. C., Mainert, J., Kretschmar, A., & Greiff, S. (2015). The assessment of 21st century skills in industrial and organizational psychology: Complex and collaborative problem solving. *Industrial and Organizational Psychology: Perspectives on Science and Practice*, 8(2), 238-268. <https://doi.org/10.1017/iop.2015.14>
- Oudeyer, P. Y., Gottlieb, J., & Lopes, M. (2016). Intrinsic motivation, curiosity, and learning: Theory and applications in educational technologies. *Progress in brain research*, 229, 257-284. <https://doi.org/10.1016/bs.pbr.2016.05.005>
- Permata, S. D., & Mustadi, A. (2020). Reflective Modul Berbasis Child Friendly School untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Karakter Siswa. *Jurnal Kwangsan 08(02)*, 251-274.
- Rakhmawati, Y., & Mustadi, A. (2021). Examining the Necessity of Reflective Module: Literacy Numeracy Skill of Students Elementary School. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(1), 597-609. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i1.534>
- Zulfah dan Aznam (2018:368): Zulfah, H., & Aznam, N. (2018). Development of Natural Sciences Module with Reflective Learning Journal to Enhance Students Reporting-Interpretative Skills. *Biosaintifika : Journal of Biology & Biology Education*, 10 (2), 362-368. <https://doi.org/10.15294/biosaintifika.v10i2.14319>