

**UPAYA GURU IPA UNTUK MENUMBUHKAN
KARAKTER RASA INGIN TAHU SISWA DALAM
MEMECAHKAN MASALAH DI TENGAH
PANDEMI *COVID-19***

SKRIPSI



Oleh

SINDY VEGA ARTINTA

NIM : 211317009

**JURUSAN TADRIS ILMU PENGETAHUAN ALAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO
MEI 2021**

**UPAYA GURU IPA UNTUK MENUMBUHKAN
KARAKTER RASA INGIN TAHU SISWA DALAM
MEMECAHKAN MASALAH DI TENGAH
PANDEMI *COVID-19***

SKRIPSI

Diajukan Kepada Institut Agama Islam Negeri Ponorogo
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam
Menyelesaikan Program Sarjana Tadris Ilmu
Pengetahuan Alam



Oleh

SINDY VEGA ARTINTA

NIM : 211317009

**JURUSAN TADRIS ILMU PENGETAHUAN ALAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO
MEI 2021**

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Sindy Vega Artinta
Nim : 211317009
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Alam
Tajuk : PERSPEKTIF GURU MENGENAI STRATEGI PEMBELAJARAN UNTUK
MENUMBUHKAN KARAKTER RASA INGIN TAHU SISWA DALAM
MEMECAHKAN MASALAH DI TENGAH PANDEMI *COVID-19* PADA
MATA PELAJARAN IPA SMP

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqasah

Pembimbing



Hanin Niswatul Fauziah, M.Si

NIP. 19870402 20153 2 003

Tanggal, 22 April 2021

Mengetahui,

Ketua

Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Alam

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institut Agama Islam Negeri

Ponorogo



Dr. Wifawan Fadly, M.Pd.

NIP. 198707092015031009



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NGERI PONOROGO
PENGESAHAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Sindy Vega Artinta
Nim : 211317009
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Alam
Judul : UPAYA GURU IPA UNTUK MENUMBUHKAN KARAKTER RASA
INGIN TAHU SISWA DALAM MEMECAHKAN MASALAH DI TENGAH
PANDEMI COVID-19

Telah dipertahankan dalam sidang munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada :

Hari : Rabu
Tanggal : 5 Mei 2021

Dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Tadris Ilmu Pengetahuan Alam, pada:

Hari : Senin
Tanggal : 24 Mei 2021

Ponorogo, 20 Mei 2021

Mengesahkan

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Hanin Niswatul Fauziah, Lc, M.Ag.
NIP. 198607051999031001

Tim Penguji

Ketua sidang : Dra. Aries Fitriani, M.Pd ()
Penguji 1 : Dr. Retno Widyaningrum, M.Pd ()
Penguji 2 : Hanin Niswatul Fauziah, M.Si ()

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirrahmanirrahim. Pertama-tama peneliti ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, kemampuan dan kesempatan sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam semoga tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan syafa'atnya di hari ini. Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya. Terimakasih atas doa, semangat, motivasi, pengorbanan, nasehat serta kasih sayang yang tidak pernah berhenti sampai saat ini.
2. Dosen pembimbing tersabar ibu Hanin yang sudah membimbing serta memberi masukan dan saran selama ini, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Miftahul Wahid Rahmadhani yang sudah memberikan semangat.
4. Sahabat saya Tiara Firdausi dan Azka Maziyyah Ridwanah yang sudah menemani selama pengerjaan skripsi.
5. Semua teman-teman Tadris Ilmu Pengetahuan Alam 2017.
6. Kepada semua teman-teman, saudara yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, saya persembahkan skripsi ini untuk kalian semua.

MOTO

إِن أَلْسِدَسِرًّا
جُوعٌ مَعُ يُ

Artinya: “karena sesungguhnya setiap kesusahan itu pasti ada kemudahan.”¹



¹ Al-qur'an Terjemah QS. Al-Insyiroh Ayat 6 dikutip dari <https://tafsirq.com/94-al-insyirah/ayat-6>

ABSTRAK

Artinta, Sindy Vega. 2021. *Perspektif Guru Mengenai Strategi Pembelajaran Untuk Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Dalam Memecahkan Masalah di Tengah Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran IPA SMP.* **Skripsi.** Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Alam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing, Hanin Niswatul Fauziah, M.Si.

Kata Kunci: Strategi Pembelajaran, Rasa Ingin Tahu, Memecahkan Masalah, Covid-19

Pendidikan adalah salah satu indikator sebuah negara yang dianggap maju atau berkembang. Kementerian pendidikan dan kebudayaan (KEMENDIKBUD) menyatakan beberapa karakter yang harus dikembangkan oleh siswa salah satunya adalah karakter rasa ingin tahu. Mata pelajaran IPA berhubungan dengan cara mencari tahu mengenai alam secara sistematis. Pendidikan IPA memfokuskan kepada pemberian pengalaman langsung kepada siswa untuk mengembangkan kompetensi supaya siswa bisa memahami alam sekitar secara ilmiah. Maka dari itu pola pembelajaran yang dilakukan oleh guru IPA harus lebih memfokuskan kepada aktivitas siswa. Siswa

sebagai objek dan subjek dalam suatu proses pembelajaran juga harus mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi dikarenakan rasa ingin tahu yang tinggi siswa dalam belajar akan berpengaruh terhadap kemampuan memecahkan masalah. Rasa ingin tahu belajar siswa yang tinggi akan berpengaruh pada hasil belajar siswa tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui, 1) upaya guru IPA untuk menumbuhkan karakteristik rasa ingin tahu siswa dalam memecahkan masalah. 2) faktor yang mempengaruhi karakteristik rasa ingin tahu siswa dan kemampuan memecahkan masalah.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini berjenis kualitatif dengan desain *naturalistic* dan pendekatan yang digunakan berupa deskriptif. Penelitian ini dilakukan di SMPN 5 Ponorogo dan SMP Ma'arif 1 Ponorogo. Ada delapan guru yang mengajar mata pelajaran IPA. Namun hanya tujuh guru yang dijadikan sampel penelitian. Sampel ini diambil dengan teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui wawancara semi terstruktur dan dokumentasi yang kemudian dianalisis menggunakan metode induktif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) strategi pembelajaran yang mampu menumbuhkan rasa ingin tahu siswa adalah strategi diskusi, pemberian tugas, memunculkan masalah, dan *inquiry*. 2) faktor yang mempengaruhi rasa ingin tahu siswa adalah pokok materi, motivasi guru, apersepsi guru, penggalian

pertanyaan, semangat dari diri anak, minat belajar dan jenis kelamin. Faktor yang mempengaruhi kemampuan memecahkan masalah adalah strategi yang digunakan oleh guru, materi yang disampaikan, motivasi guru, kemampuan awal siswa, tingkat kompleksitas materi, lingkungan dan keluarga.



KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Warohmatulahi Wabarokatuh

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah memancarkan karunia dan petunjuknya kepada semua makhluknya di bumi, sehingga memberi kelancaran dalam menjalankan aktivitas jasmani dan rohani dengan keadaan sehat. Aamiin.

Sholawat serta salam tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, pemimpin yang pantas menjadi tauladan bagi kita semua umat manusia.

Rasa terimakasih tidak lupa penulis haturkan kepada semua pihak yang telah berkenan membantu dan berperan aktif kepada penulis untuk menyelesaikan penelitian yang berjudul *Upaya Guru IPA Untuk Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Dalam Memecahkan Masalah di Tengah Pandemi Covid-19*, Kepada yang terhormat:

1. Dr. Hj. Evi Muaviah, M.Ag, selaku Rektor IAIN Ponorogo.
2. Dr. H. Moh. Munir, Lc., M.Ag, Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo.
3. Dr. Wirawan Fadly, M.Pd, Selaku Ketua Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.
4. Hanin Niswatul Fauziah, M.Si, Selaku pembimbing skripsi penulis.

5. Ruskamto, S.Pd., M.Pd, Selaku Kepala sekolah SMPN 5 Ponorogo.
6. Miswanto, S.Pd, Selaku kepala sekolah SMP Ma'arif 1 Ponorogo.
7. Segenap guru IPA di SMPN 5 Ponorogo dan SMP Ma'arif 1 Ponorogo.

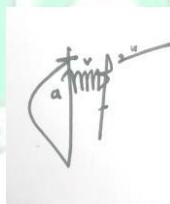
Atas segala dukungan, bantuan serta bimbingan yang telah diberikan kepada penulis, penulis hanya bisa mendoakan semoga amal kebaikan bapak, ibu, saudara/i dan Seluruh pihak yang terlibat membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu per satu mendapatkan penghargaan yang sepadan dari Allah SWT.

Dengan selalu memohon *ridho* dan petunjuknya serta *istiqomah* untuk selalu berusaha menggapai kesempurnaan. Karya ilmiah ini kami paparkan semoga memberikan khasanah bagi penulis khususnya dan keilmuan pada umumnya. Amiin.

Wallahu al-muwafiq ila aqwami min at-toriq
Wassalamu'alaikum Warohmatulahi Wabarokatuh

Ponorogo, 20 Mei 2021

Penulis,



Sindy Vega Artinta

NIM. 211317009

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian.....	4
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	6
F. Sistematika Pembahasan.....	7
BAB II TELAAH HASIL PENELITIAN TERDAHULU DAN KAJIAN TEORI	10
A. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu.....	10
B. Kajian Teori	18
BAB III METODE PENELITIAN	36
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian	36
2. Kehadiran Peneliti.....	37
3. Lokasi Penelitian.....	38
4. Data dan Sumber Data	38

5. Prosedur Pengumpulan Data.....	39
6. Teknik Analisis Data.....	40
7. Pengecekan Keabsahan Temuan.....	41
8. Tahapan-tahapan Penelitian.....	41
BAB IV TEMUAN PENELITIAN	43
A. Deskripsi Data Umum SMPN 5 Ponorogo	43
B. Deskripsi Data Umum SMP Ma'arif 1 Ponorogo	45
C. Deskripsi Data Khusus.....	50
1. Upaya Guru IPA Untuk Menumbuhkan Rasa Ingin Tahu Siswa.....	50
2. Faktor yang Mempengaruhi Rasa Ingin Tahu dan Kemampuan Memecahkan Masalah	76
BAB V PEMBAHASAN	97
A. Perspektif Guru Mengenai Strategi Pembelajaran Untuk Menumbuhkan Rasa Ingin Tahu dalam Memecahkan Masalah	97
B. Faktor yang Mempengaruhi Rasa Ingin Tahu dan Kemampuan Memecahkan Masalah	101
BAB VI PENUTUP	115
A. Kesimpulan	115
B. Saran	115
DAFTAR PUSTAKA.....	117
LAMPIRAN-LAMPIRAN	125
RIWAYAT HIDUP	158
SURAT IJIN PENELITIAN	159
SURAT TELAH MELAKUKAN PENELITIAN ...	160
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	161

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Fishbond</i> Rasa Ingin Tahu	17
Gambar 2.2 Kerangka Konsep.....	35

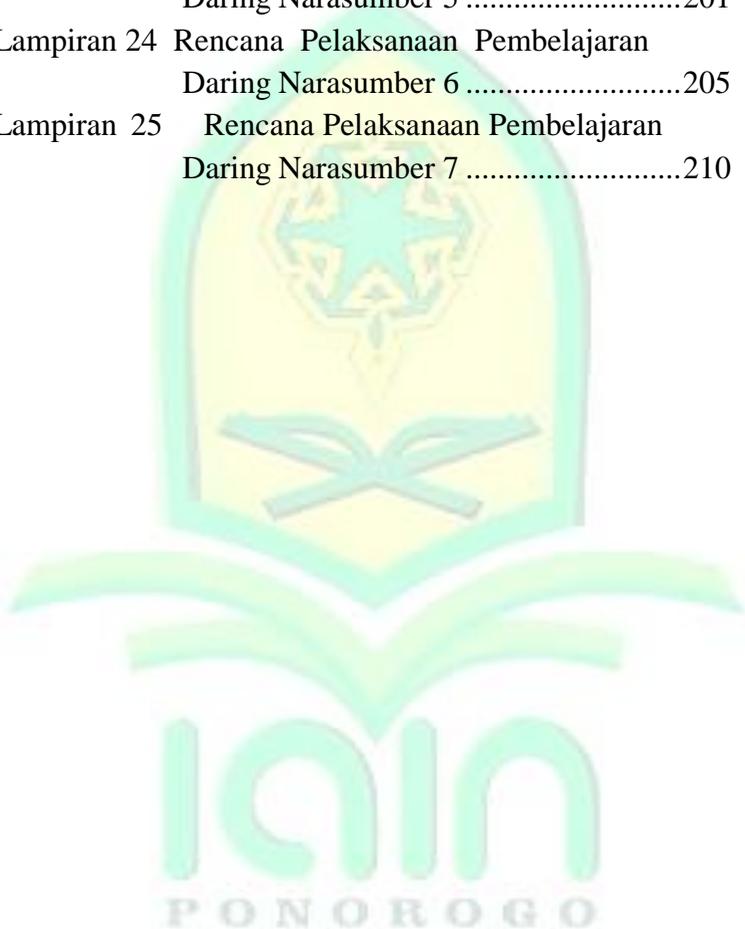


DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Struktur Organisasi SMPN 5 Ponorogo	125
Lampiran 2	Data Guru SMPN 5 Ponorogo	126
Lampiran 3	Struktur Organisasi SMP Ma'arif 1 Ponorogo	132
Lampiran 4	Data Guru SMP Ma'arif 1 Ponorogo ...	133
Lampiran 5	Transkrip Wawancara Narasumber 1 Strategi Pembelajaran Selama Daring	138
Lampiran 6	Transkrip Wawancara Narasumber 1 Faktor yang Mempengaruhi Rasa Ingin Tahu dan Kemampuan Memecahkan Masalah.....	141
Lampiran 7	Transkrip Wawancara Narasumber 2 Strategi Pembelajaran Selama Daring	143
Lampiran 8	Transkrip Wawancara Narasumber 2 Faktor yang Mempengaruhi Rasa Ingin Tahu dan Kemampuan Memecahkan Masalah.....	145
Lampiran 9	Transkrip Wawancara Narasumber 3 Strategi Pembelajaran Selama Daring	147
Lampiran 10	Transkrip Wawancara Narasumber 3 Faktor yang Mempengaruhi Rasa Ingin Tahu dan Kemampuan Memecahkan Masalah.....	150
Lampiran 11	Transkrip Wawancara Narasumber 4 Strategi Pembelajaran Selama Daring	152

Lampiran 12	Transkrip Wawancara Narasumber 4	
	Faktor yang Mempengaruhi Rasa	
	Ingin Tahu dan Kemampuan	
	Memecahkan Masalah.....	155
Lampiran 13	Transkrip Wawancara Narasumber 5	
	Strategi Pembelajaran Selama Daring	157
Lampiran 14	Transkrip Wawancara Narasumber 5	
	Faktor yang Mempengaruhi Rasa	
	Ingin Tahu dan Kemampuan	
	Memecahkan Masalah.....	159
Lampiran 15	Transkrip Wawancara Narasumber 6	
	Strategi Pembelajaran Selama Daring	161
Lampiran 16	Transkrip Wawancara Narasumber 6	
	Faktor yang Mempengaruhi Rasa	
	Ingin Tahu dan Kemampuan	
	Memecahkan Masalah.....	163
Lampiran 17	Transkrip Wawancara Narasumber 7	
	Strategi Pembelajaran Selama Daring	165
Lampiran 18	Transkrip Wawancara Narasumber 7	
	Faktor yang Mempengaruhi Rasa	
	Ingin Tahu dan Kemampuan	
	Memecahkan Masalah.....	167
Lampiran 19	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	
	Daring Narasumber 1	169
Lampiran 20	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	
	Daring Narasumber 2	189
Lampiran 21	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	
	Daring Narasumber 3	197

Lampiran 22	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	
	Daring Narasumber 4	198
Lampiran 23	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	
	Daring Narasumber 5	201
Lampiran 24	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	
	Daring Narasumber 6	205
Lampiran 25	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	
	Daring Narasumber 7	210



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu indikator sebuah negara yang dianggap maju atau berkembang. Pendidikan juga yang dijadikan sebuah patokan kebangkitan suatu bangsa. Untuk saat ini pendidikan di Indonesia mendorong siswa supaya menjadi cerdas tapi tidak diimbangi dengan sikap yang baik. Disini fungsi pendidikan karakter diperlukan, untuk menjadikan siswa yang tidak hanya cerdas pengetahuan saja namun juga cerdas secara budi pekerti.²

Kementerian pendidikan dan kebudayaan (KEMENDIKBUD) menyatakan beberapa karakter yang harus dikembangkan oleh siswa yaitu religius, disiplin, jujur, toleransi, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat atau komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab.³ Nuvitalia dalam penelitiannya menyatakan bahwa rasa ingin tahu adalah curiositas dan keinginan

² Millati, Silmi. "Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Melalui Media Puzzle." *Faktum* 6, No.2 (2017).

³ *Ibid.*,

individu untuk memperoleh tanggapan dari sebuah permasalahan atau situasi yang membangun rasa keingintahuan yang meluas.⁴

Menurut Najemi kedudukan seorang guru adalah sebagai fasilitator dalam suatu aktivitas pembelajaran seperti memberikan kemudahan bagi siswa dalam belajar. Sehingga kegiatan pembelajaran tersebut mampu menggiring siswa untuk meraih tujuan pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar adalah kegiatan yang direncanakan oleh guru sebelum dan semasa kegiatan pembelajaran berlangsung. Oleh sebab itu seorang guru diwajibkan mempersiapkan program pembelajaran yang akan dilaksanakannya supaya tujuan pembelajaran bisa berjalan dengan baik sesuai dengan apa yang diinginkan.⁵

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkorelasi dengan cara mencari tahu tentang alam secara logis. Sehingga mata pelajaran IPA bukan semata-mata menguasai berbagai pengetahuan yang berupa fakta, konsep atau prinsip saja akan tetapi mata pelajaran IPA juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA menekankan kepada pemberian pengetahuan secara langsung kepada

⁴ Eko, Dwi. "Analisis Rasa Ingin Tahu Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Dikelas VIII Mts An-nuriyah Tanjung Pasir (2018).

⁵ Eko, Dwi. "Analisis Rasa Ingin Tahu Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Dikelas VIII Mts An-nuriyah Tanjung Pasir (2018).

siswa untuk menjabarkan kemampuan agar siswa dapat mengetahui alam sekitar secara objektif.⁶

Oleh karena itu pola pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru IPA harus lebih menekankan kepada kegiatan siswa. Siswa selaku objek dan subjek dalam suatu kegiatan pembelajaran juga harus memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Hal ini karena rasa ingin tahu siswa yang tinggi dalam kegiatan pembelajar akan berdampak pada kemampuan memecahkan masalah. Rasa ingin tahu siswa yang tinggi akan berdampak pada hasil belajar siswa tersebut.⁷

Berdasarkan pengamatan peneliti pada siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Ponorogo pada tanggal 11 November 2020, rasa ingin tahu yang dimiliki oleh siswa masih rendah, hal itu terlihat dari rendahnya minat membaca dan bertanya selama proses pembelajaran berlangsung. Keadaan ini juga didukung oleh cara guru dalam mengajar yang kurang menarik sehingga siswa merasa pelajaran IPA begitu membosankan. Berdasarkan hasil wawancara pada guru juga didapatkan hasil bahwa siswa kurang memiliki rasa ingin tahu terhadap pelajaran IPA karena selama masa pembelajaran daring dalam menyampaikan materi pembelajaran guru banyak memanfaatkan media *Google*

⁶ *Ibid.*,

⁷ *Ibid.*,

Classroom dan guru hanya memberikan materi dan tugas. Sementara itu siswa cenderung memiliki rasa ingin tahu yang rendah apabila materi tersebut terdapat rumus-rumus yang ada didalamnya seperti pada materi kimia dan juga fisika. Padahal dengan menumbuhkan karakter rasa ingin tahu, pembelajaran akan lebih bermakna dan bermanfaat bagi siswa untuk kehidupannya.

Berdasarkan pernyataan yang dikemukakan guru di atas memperlihatkan bahwa rasa ingin tahu siswa tergantung dari materi yang disampaikan guru. Penjawab yang merupakan guru IPA kelas VIII memberikan jawaban berdasarkan keadaan siswa pada saat proses pembelajaran dilakukan.

Peneliti memilih SMP Negeri 5 Ponorogo dan SMP Ma'arif 1 Ponorogo karena guru yang mengajar memiliki potensi yang baik. Dengan potensi yang dimiliki oleh guru dapat menumbuhkan karakter rasa ingin tahu siswa.

Untuk itu peneliti melakukan penelitian dengan judul yaitu "Upaya Guru IPA SMP Untuk Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Dalam Memecahkan Masalah di Tengah Pandemi *Covid-19*".

B. Fokus Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui jawaban dari permasalahan pada identifikasi

masalah diatas, dengan batasan masalah sebagai berikut.

1. Narasumber pada penelitian ini adalah guru mata pelajaran IPA SMP
2. Strategi pembelajaran yang mampu menumbuhkan rasa ingin tahu

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Strategi pembelajaran apa yang digunakan guru untuk menumbuhkan karakter rasa ingin tahu siswa?
2. Faktor apa yang mempengaruhi karakteristik rasa ingin tahu siswa dan kemampuan memecahkan masalah?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui strategi pembelajaran apa yang digunakan guru untuk menumbuhkan karakter rasa ingin tahu siswa
2. Untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi karakteristik rasa ingin tahu siswa dan kemampuan memecahkan masalah.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:

1. Secara teoritis penelitian ini mempunyai manfaat, yaitu:
 - a. Memberikan bantuan berupa pemikiran bagi guru dalam memilih dan menggunakan strategi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan pendidikan di Indonesia.
 - b. Sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan strategi pembelajaran dalam menumbuhkan karakteristik rasa ingin tahu siswa dalam memecahkan masalah untuk dijadikan bahan kajian.
2. Secara praktis penelitian ini mempunyai manfaat, yaitu :
 - a. Bagi Sekolah
Dapat memberikan sumbangsih yang baik kepada kualitas siswa di sekolah dan dapat meningkatkan mutu pendidikan seperti kualitas pembelajaran yang ada di sekolah tersebut.
 - b. Bagi Guru
Guru lebih berinovasi dalam memilih strategi pembelajaran yang sesuai untuk mencapai tujuan dari pendidikan.

c. Bagi Siswa

- 1) Dengan adanya inovasi strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru, siswa mampu menumbuhkan rasa ingin tahu.
- 2) Menambah motivasi belajar siswa dan meningkatkan rasa ingin tahu siswa.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan digunakan untuk mempermudah dan memberikan gambaran terhadap maksud yang terkandung dalam proposal ini. Untuk memudahkan penyusunan proposal ini dibagi menjadi beberapa bab yang dilengkapi dengan pembahasan-pembahasan yang dipaparkan secara sistematis, yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tinjauan secara global permasalahan yang dibahas, yang meliputi: latar belakang masalah, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

**BAB II : TELAAH PENELITIAN TERDAHULU
DAN KAJIAN TEORI**

Bab ini berisi tentang landasan teori, yakni untuk mengetahui kerangka acuan teori yang digunakan sebagai landasan dalam melakukan penelitian yaitu tentang rasa

ingin tahu dan kemampuan memecahkan masalah.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini terdiri dari pendekatan dan jenis penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, data dan sumber data, prosedur pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan temuan, dan tahapan-tahapan penelitian.

BAB IV : HASIL DATA TEMUAN

Bab ini berisikan hasil penelitian yang terdiri dari latar belakang objek penelitian yang meliputi: deskripsi data umum lokasi penelitian yang terdiri dari Setting lokasi SMP Negeri 5 Ponorogo dan Sejarah berdirinya SMP Ma'arif 1 Ponorogo, Visi, misi dan tujuan, sumber daya manusia (guru, tutor, siswa dan tenaga kependidikan), keadaan sarana dan prasarana, prestasi, Struktur Organisasi, Deskripsi data khusus lokasi penelitian tentang Perspektif Guru Mengenai Strategi Pembelajaran Untuk Menumbuhkan Rasa Ingin Tahu dalam Memecahkan Masalah di Tengah Pandemi *Covid-19*.

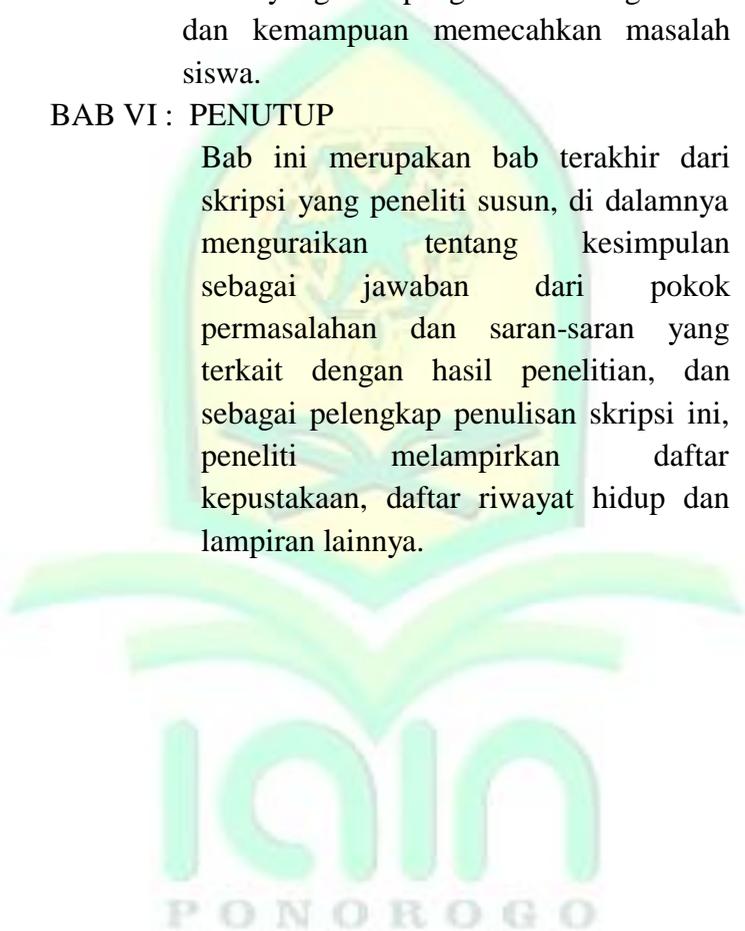
BAB V : PEMBAHASAN

Bab ini merupakan analisis tentang

perspektif guru mengenai strategi pembelajaran untuk menumbuhkan rasa ingin tahu dalam memecahkan masalah di tengah pandemi *Covid-19*, analisis tentang faktor yang mempengaruhi rasa ingin tahu dan kemampuan memecahkan masalah siswa.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir dari skripsi yang peneliti susun, di dalamnya menguraikan tentang kesimpulan sebagai jawaban dari pokok permasalahan dan saran-saran yang terkait dengan hasil penelitian, dan sebagai pelengkap penulisan skripsi ini, peneliti melampirkan daftar kepustakaan, daftar riwayat hidup dan lampiran lainnya.



BAB II

TELAAH HASIL PENELITIAN TERDAHULU DAN KAJIAN TEORI

A. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu

Sejauh penelitian yang sudah dilakukan, pembahasan mengenai karakteristik rasa ingin tahu dan kemampuan memecahkan masalah telah banyak dibahas di beberapa jurnal sebelumnya. Adapun jurnal yang mempunyai korelasi dengan tema karya ilmiah yang akan peneliti ajukan, yaitu antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Achmad Ryan Fauzi dkk, tahun 2017, pada Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS Vol.2 Nomor.2 yang bertajuk Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu dan Peduli Sosial Melalui Discovery Learning. Pada penelitian sebelumnya diketahui bahwa siswa akan membuka daya pikir dan rasa ingin tahunya untuk memecahkan permasalahan yang diberikan.⁸ Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sama sama menumbuhkan karakter rasa ingin tahu pada siswa. Sedangkan perbedaannya adalah pada observasi terdahulu menekankan pada penguatan

⁸ Achmad Fauzi, Zainuddin, Rosyid Atok. "Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu dan Peduli Sosial Melalui Discovery Learning." *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS* 2, No.2 (2018): 83-93.

karakter rasa ingin tahu dan peduli sosial melalui metode pembelajaran. Sedangkan pada penelitian ini menekankan pada menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dalam memecahkan masalah melalui penggunaan strategi pembelajaran yang tepat.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Yoga Wicaksana dkk, tahun 2017, pada *Unnes Journal of Mathematics Education Research* Vol. 6 Nomor. 2 yang bertajuk Analisis Kemampuan Literasi Matematika dan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa pada Pembelajaran Berbasis Proyek Berbantuan Schoology. Dalam penelitian sebelumnya diketahui bahwa karakter rasa ingin tahu epistemis terkait dengan pemikiran dan pemecahan suatu masalah dan dapat memberikan ingatan yang baik tentang suatu informasi secara permanen.⁹ Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sama sama meneliti karakter rasa ingin tahu siswa. Sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian terdahulu terfokus pada strategi pembelajaran berbasis proyek berbantuan Schoology. Sedangkan pada penelitian ini strategi pembelajaran yang digunakan sesuai dengan guru

⁹ Yoga Wicaksana, Wardoyo, Saiful Ridlo. "Analisis Kemampuan Literasi Matematika dan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa pada Pembelajaran Berbasis Proyek Berbantuan Schoology." *Unnes Journal of Mathematics Education Research* 6 no 2 (2017): 167-174.

yang mengajar.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Mydha Tri Puspitasari dkk, tahun 2015, pada Jurnal Tata Arta, Vol. 1, Nomor. 1 yang bertajuk Upaya Meningkatkan Karakter Rasa Ingin Tahu dan Hasil Belajar Akuntansi Melalui Pembelajaran Konstektual Dengan Metode Snowball Throwing Pada SMK Muhammadiyah 3 Gemolong. Pada penelitian sebelumnya diketahui bahwa melalui pembelajaran kontekstual dengan metode snowball throwing dapat meningkatkan karakter rasa ingin tahu dan hasil belajar akuntansi siswa di SMK Muhammadiyah 3 Gemolong.¹⁰ Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sama sama meningkatkan karakter rasa ingin tahu siswa. Sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian terdahulu yang dijadikan subjek adalah siswa. Peneliti masuk ke dalam kelas untuk mempraktikkan secara langsung metode yang akan digunakan. Sedangkan pada penelitian ini yang dijadikan subjek adalah guru IPA SMP yang akan peneliti wawancara seputar penggunaan strategi pembelajaran, karakter rasa ingin tahu siswa dan

¹⁰ Mydha Tri Puspitasari, dkk. "Upaya Meningkatkan Karakter Rasa Ingin Tahu dan Hasil Belajar Akuntansi Melalui Pembelajaran Konstektual Dengan Metode Snowball Throwing Pada SMK Muhammadiyah 3 Gemolong." *Jurnal Tata Arta* (2015).

kemampuan memecahkan masalah.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Ade Lucky Chonstantika dkk, pada tahun 2013, pada Jurnal Pendidikan Kimia (JPK), Vol. 2 Nomor. 3 yang bertajuk Penerapan Pembelajaran Model Make a Match dan Diskusi Kelompok Untuk Meningkatkan Motivasi Berprestasi, Rasa Ingin Tahu, dan Prestasi Belajar Pada Materi Hidrokarbon Siswa Kelas X-6 di SMA Negeri 2 Boyolali Tahun Ajaran 2011/2012. Pada penelitian sebelumnya diketahui pembelajaran kooperatif model Make a Match disertai diskusi kelompok dapat meningkatkan motivasi berprestasi pada pokok bahasan hidrokarbon di kelas X-6 SMA Negeri 2 Boyolali. Kemudian pembelajaran kooperatif model Make a Match dan diskusi kelompok dapat meningkatkan rasa ingin tahu pada pokok bahasan hidrokarbon di kelas X-6 SMA Negeri 2 Boyolali.¹¹ Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sama sama meningkatkan rasa ingin tahu siswa dalam mata pelajaran. Sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian terdahulu

¹¹ Ade Lucky Chonstantika, Sri Yamtinah. "Penerapan Pembelajaran Model Make a Match dan Diskusi Kelompok Untuk Meningkatkan Motivasi Berprestasi, Rasa Ingin Tahu, dan Prestasi Belajar Pada Materi Hidrokarbon Siswa Kelas X-6 di SMA Negeri 2 Boyolali Tahun Ajaran 2011/2012." *Jurnal Pendidikan Kimia* 2 no. 3 (2013): 25-33

menggunakan model pembelajaran Make a Match dan diskusi. Sedangkan untuk penelitian ini model pembelajarannya sangat beragam dikarenakan menggunakan model pembelajaran antara guru satu dengan guru yang lainnya berbeda.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Eki Firda Fadella dkk, pada tahun 2018, pada Prisma, Prosiding Seminar Nasional Matematika V o l .1 yang bertajuk Keefektifan Problem Based Learning berbantuan komik matematika terhadap kemampuan pemecahan masalah dan rasa ingin tahu siswa. Pada riset ini diketahui jika penggunaan metode Problem Based Learning menggunakan bentuk komik matematika berhasil untuk kemampuan pemecahan masalah dan rasa ingin tahu siswa.¹² Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian sebelumnya adalah sama sama terfokus pada kemampuan memecahkan masalah dan rasa ingin tahu. Sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian terdahulu menggunakan model Problem Based Learning dengan berbantuan media komik. Sedangkan untuk penelitian ini menggunakan

¹² Firda, Eki Fadella, Sugiarto, Ardhi Prabowo. "Keefektifan Problem-Based Learning berbantuan komik matematika terhadap kemampuan pemecahan masalah dan rasa ingin tahu siswa." *Prisma, Prosding Seminar Nasional Matematika I* (2018): 77-86.

model diskusi berbantuan media power point.

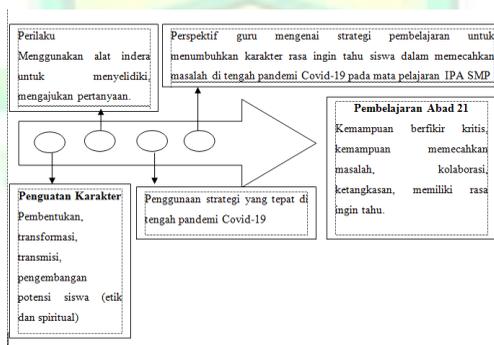
6. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Mawaddah dan Hana Anisah, pada tahun 2015, pada Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 3, No.2 yang bertajuk Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Pada Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Model Pembelajaran Generatif (Generative Learning) di SMP. Pada penelitian sebelumnya diketahui bahwa penggunaan model pembelajaran generatif mampu membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar serta lebih menjadikan siswa mengingat materi. Selain itu, penggunaan model pembelajaran generatif mampu efektif untuk membantu siswa memecahkan masalah.¹³ Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sama sama terfokus pada kemampuan memecahkan masalah. Sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian terdahulu peneliti masuk ke dalam kelas untuk melakukan observasi ke siswa. Sedangkan untuk penelitian ini peneliti akan melakukan wawancara dengan guru yang bersangkutan yaitu guru mata pelajaran IPA.

¹³ Mawaddah, Siti, Hana Anisah. "Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Pada Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Generatif (Generative Learning) di SMP." *Jurnal Pendidikan Matematika* 3 no. 2 (2015)

7. Penelitian yang dilakukan oleh Markus Iyus Supiandi dan Hendrikus Julung, pada tahun 2016, pada Jurnal Pendidikan Sains, Vol. 4, No.2 yang bertajuk Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah dan Hasil Belajar Kognitif Biologi SMA. Pada penelitian sebelumnya diketahui bahwa penggunaan model belajar PBL dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah.¹⁴ Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sama sama terfokus pada kemampuan memecahkan masalah. Sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian terdahulu menggunakan model Problem Based Learning (PBL). Sedangkan pada penelitian ini lebih terfokus pada perspektif guru tentang strategi pembelajaran yang digunakan.
8. Penelitian yang dilakukan oleh Ainul Mustofa, dkk, pada tahun 2016, pada Jurnal Pendidikan Teori, Penelitian, dan Pengembangan Vol.1, No.5 yang bertajuk Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Melalui Pendekatan Konstektual Berbasis Lesson Study Untuk Meningkatkan Kemampuan Memecahkan

¹⁴ Markus Iyus Supiandi, Hendrikus Julung. "Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah dan Hasil Belajar Kognitif Biologi SMA." *Jurnal Pendidikan Sains* 4 no. 2 (2016): 60-64.

Masalah dan Hasil Belajar Kognitif Siswa SMA. Pada penelitian sebelumnya diketahui bahwa penggunaan model pembelajaran PBL mampu meningkatkan kemampuan memecahkan masalah siswa dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.¹⁵ Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sama sama terfokus pada kemampuan memecahkan masalah. Sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian terdahulu fokus penelitian pada kemampuan memecahkan masalah dan hasil belajar kognitif siswa. Sedangkan pada penelitian ini fokus penelitian pada karakter rasa ingin tahu siswa dan kemampuan memecahkan masalah.



Gambar 2.1 *Fishbone* Rasa Ingin Tahu

¹⁵ Ainul Mustofa, dkk. "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Melalui Pendekatan Konstektual Berbasis Lesson Study Untuk Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah dan Hasil Belajar Kognitif Siswa SMA," *Jurnal Pendidikan Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2016.

B. Kajian Teori

1. Karakter Rasa Ingin Tahu

Rasa ingin tahu didefinisikan sebagai dorongan dalam diri seseorang untuk memperoleh informasi baru tanpa adanya penghargaan maupun faktor ekstrinsik.¹⁶ Menurut Kemendiknas (2010: 10) rasa ingin tahu adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar. Totalitas psikologis dan sosiologis kultural mengelompokkan rasa ingin tahu dalam olah pikir. Rasa ingin tahu yang kuat merupakan motivasi kaum ilmuwan.¹⁷ Setiap siswa memiliki karakteristik rasa ingin tahu. Rasa ingin tahu memang sangat di perlukan sebab rasa ingin tahu adalah suatu hal yang utama dalam suatu kegiatan belajar mengajar. Rasa ingin tahu siswa bisa tumbuh ketika melihat lingkungan di sekeliling kita yang dirasa menarik. Karakteristik rasa ingin tahu bisa membantu siswa untuk

¹⁶ Steven Raharja dkk, “*Mengukur Rasa Ingin Tahu Siswa [Measuring Students Curiosity]*”, *Journal of Language, Literature, Culture, and Education POLYGLOT* Vol. 14 No.2 (2018).

¹⁷ Lilanamami Arya Yuritantri, “*Pembelajaran Dengan Metode Guided Inquiry Untuuk Mengembangkan Rasa Ingin Tahu dan Keterampilan Komunikasi Siswa*”, Skripsi, Jurusan Fisika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Semarang (2013).

memahami dan mengerti materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Rasa ingin tahu akan meninggalkan rasa penasaran. Selain itu dengan adanya rasa ingin tahu siswa akan menggali informasi yang didapatkannya lebih dalam lagi.¹⁸

Indikator yang paling menonjol untuk mengukur individu yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi adalah keinginan untuk melakukan eksplorasi informasi, kemauan untuk melakukan penjelajahan informasi, berpetualangan dengan informasi dan berani mengajukan pertanyaan-pertanyaan. Jadi keempat indikator rasa ingin tahu adalah: explorer, discover, adventurous, dan questioning.¹⁹

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Lilanamami Arya Yuritantri, tahun 2013, pada Skripsi Jurusan Fisika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam yang berjudul Pembelajaran Dengan Metode Guided Inquiry Untuk Mengembangkan Rasa Ingin Tahu dan Keterampilan Komunikasi Siswa. Pada penelitian sebelumnya ketahui bahwa pembelajaran dengan

¹⁸ Ratih Widyaningrum, "Peningkatan rasa ingin tahu dan prestasi belajar IPA materi gaya melalui metode eksperimen di Kelas V SD Negeri 1 Cilongok." (2013).

¹⁹ Steven Raharja dkk, "Mengukur Rasa Ingin Tahu Siswa [*Measuring Students Curiosity*]", *Journal of Language, Literature, Culture, and Education POLYGLOT* Vol. 14 No.2 (2018).

metode guided inquiry dapat mengembangkan rasa ingin tahu dan keterampilan komunikasi siswa.²⁰

Penelitian yang dilakukan oleh Alviani Saridevita, tahun 2020 pada pada Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial Vol.2 No.1 halaman 75-82 yang berjudul Mengidentifikasi Rasa Ingin Tahu Siswa Terhadap Pelajaran IPS. Dalam penelitian ini terdapat pernyataan KEMENDIKNAS yang menyatakan bahwa diskusi adalah salah satu indikator dari nilai rasa ingin tahu.

Penelitian yang dilakukan oleh Aprilia Intan Permatasari dkk, tahun 2014, pada Jurnal Pendidikan Kimia (JPK), Vol. 3 No. 1 yang bertajuk Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran *Joyfull Learning* Dengan Metode Pemberian Tugas Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Pokok Koloid Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Simo Tahun Pelajaran 2012/2013. Pada penelitian sebelumnya diketahui bahwa pada metode pemberian tugas yang dilakukan pada materi pokok koloid kelas XI IPA SMA Negeri 1 Simo tahun pelajaran 2012/2013

²⁰ Lilanamami Arya Yuritantri, "*Pembelajaran Dengan Metode Guided Inquiry Untuuk Mengembangkan Rasa Ingin Tahu dan Keterampilan Komunikasi Siswa*", Skripsi, Jurusan Fisika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Semarang (2013).

efektif terhadap prestasi belajar kognitif dan afektif siswa.²¹

2. Kemampuan memecahkan masalah

Pada saat ini siswa tidak hanya diharuskan menghafal dan mengingat suatu materi pembelajaran. Namun juga mampu memecahkan suatu masalah yang diberikan. Kemampuan pemecahan masalah sangat penting baik pada saat kegiatan pembelajaran ataupun dalam kehidupan sehari-hari.²² Pemecahan masalah merupakan salah satu tujuan dalam proses pembelajaran ditinjau dari aspek kurikulum.²³ Selain itu, guru harus memberi tahu kepada siswa tentang cara memecahkan suatu masalah. Pemecahan masalah dapat diartikan sebagai proses menghilangkan masalah yang ada, dimana didalamnya terdapat hubungan atau konsep-konsep yang diperolehnya dalam memecahkan masalah.²⁴ Aunurrahman

²¹ Aprilia Intan Permatasari dkk, "Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Joyfull Learning Dengan Metode Pemberian Tugas Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Pokok Koloid Siswa Kleas XI IPA SMA Negeri 1 Simo Tahun Pelajaran 2012/2013", Jurnal Pendidikan Kimia (JPK), Vol. 3 No. 1 (2014).

²² Nurfatanah, Rusmono, Nurjannah. "Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar." *Prosiding Seminar dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar* (2018).

²³ Hesti Cahyani, Ririn Wahyu Setyawati "Pentingnya Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah melalui PBL untuk Mempersiapkan Generasi Unggul Menghadapi MEA." Seminar Nasional Matematika X Universitas Negeri Semarang (2016).

²⁴ Duwi Sambada, "Peranan Kreativitas Siswa Terhadap

(2011:108) kemampuan pemecahan masalah adalah salah satu kemampuan yang harus diberikan kepada siswa.²⁵ Menurut Saad & Ghani (2008: 120), pemecahan masalah adalah suatu proses terencana yang harus dilakukan supaya mendapatkan penyelesaian tertentu dari sebuah masalah yang mungkin tidak didapat dengan segera. Polya (1973:3) mendefinisikan bahwa pemecahan masalah sebagai usaha mencari jalan keluar dari suatu kesulitan. Sedangkan menurut Maryam (2013: 7) dalam hasil penelitiannya mengungkapkan bahwa, “dengan adanya proses pemecahan masalah merupakan salah satu elemen penting dalam menggabungkan masalah kehidupan nyata”. Dengan persoalan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari tidak dapat sepenuhnya dikatakan masalah. Menurut Newell dan Simon sebagaimana dikutip oleh Darminto (2010: 24), “masalah merupakan suatu situasi dimana individu ingin melakukan tindakan yang diperlukan untuk memperoleh apa

Kemampuan Memecahkan Masalah Fisika Dalam Pembelajaran Kontekstual.” Jurnal Penelitian Fisika dan Aplikasinya Vol.2 No.2 (2012).

²⁵ Naila Rizkya Fauzana, *“Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Rasa Percaya Diri Siswa Menggunakan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Learning Tournament Kelas VIII H SMP Negeri 3 Purwokerto.*” Universitas Muhammadiyah Purwokerto (2017).

yang dia inginkan”.²⁶

Suatu masalah yang datang pada seseorang mengakibatkan orang tersebut agar setidaknya berusaha untuk menyelesaikan masalah yang sedang dihadapinya. Sehingga dia harus menggunakan berbagai cara seperti berpikir, mencoba, dan bertanya untuk menyelesaikan masalahnya tersebut bahkan dalam hal ini, proses menyelesaikan masalah antara satu orang dengan orang yang lain kemungkinan berbeda. Menurut Saad & Ghani (2008: 120), pemecahan masalah adalah suatu proses terencana yang harus dilakukan supaya mendapatkan penyelesaian tertentu dari sebuah masalah yang mungkin tidak didapat dengan segera. Polya (1973:3) mendefinisikan bahwa pemecahan masalah sebagai usaha mencari jalan keluar dari suatu kesulitan. Sedangkan menurut Maryam (2013: 7) dalam hasil penelitiannya mengungkapkan bahwa, “dengan adanya proses pemecahan masalah merupakan salah satu elemen penting dalam menggabungkan masalah kehidupan nyata”. Saat siswa sedang memecahkan masalah IPA, siswa dihadapkan

²⁶ Hesti Cahyani, Ririn Wahyu Setyawati “Pentingnya Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah melalui PBL untuk Mempersiapkan Generasi Unggul Menghadapi MEA.” Seminar Nasional Matematika X Universitas Negeri Semarang (2016).

dengan beberapa tantangan seperti kesulitan dalam memahami soal karena masalah yang dihadapi siswa bukanlah masalah yang pernah dihadapi siswa sebelumnya.

Schoenfeld, sebagaimana dikutip oleh Ellison (2009:17) menyatakan bahwa bukanlah sebuah pengajaran mengenai strategi yang dapat menyebabkan perbedaan dalam memecahkan masalah tetapi lebih dari itu dimana itu semua tidak menjadi sebuah perbedaan. Menurut Saad & Ghani (2008: 120), siswa perlu melakukan beberapa hal seperti menerima tantangan dari masalah, merencanakan strategi penyelesaian masalah, menerapkan strategi, dan menguji kembali solusi yang diperoleh. Menurut Matlin sebagaimana dikutip oleh Herlambang (2013:17), pemecahan masalah dibutuhkan bilamana kita ingin mencapai tujuan tertentu tetapi cara penyelesaiannya tidak jelas. Dengan kata lain jika seorang siswa dilatih untuk menyelesaikan suatu masalah tertentu maka siswa itu menjadi mempunyai keterampilan yang baik dalam menghasilkan informasi yang sesuai, menganalisis informasi dan menyadari betapa perlunya meneliti kembali hasil yang diperolehnya.²⁷

²⁷ Hesti Cahyani, Ririn Wahyu Setyawati “Pentingnya Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah melalui PBL untuk

3. Hubungan antara rasa ingin tahu dan memecahkan masalah

Rasa ingin tahu akan menjadikan siswa merasa penasaran yang mendalam sehingga mendorong siswa untuk mencari tahu jawaban dari hal yang belum diketahui sebelumnya. Rasa ingin tahu yang munculkan akan membuat siswa terus mencari jawaban sehingga semua rasa penasarannya terpecahkan. Aly dan eny (2010:3) menyatakan bahwa rasa ingin tahu mendorong manusia untuk melakukan berbagai kegiatan yang bertujuan untuk mencari jawaban atas berbagai persoalan yang muncul di dalam pikirannya.²⁸

4. Faktor yang Mempengaruhi Rasa Ingin Tahu dan Kemampuan Masalah

Dari beberapa penelitian yang sudah ada, ditemukan beberapa faktor yang mempengaruhi rasa ingin tahu dan kemampuan memecahkan masalah, yaitu:

Memperiapkan Generasi Unggul Menghadapi MEA.” Seminar Nasional Matematika X Universitas Negeri Semarang (2016).

²⁸ Oliya Noviastiwi, *”Upaya Meningkatkan Rasa Ingin Tahu dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Perubahan Lingkungan Fisik Bumi Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dengan Mind Map di Kelas IV SD Negeri 1 Tipangkdul.*” Universitas Muhammadiyah Purwokerto (2017).

a. Motivasi

Motivasi dari guru merupakan faktor yang berarti dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Dua pembangkit motivasi belajar yang efektif adalah keingintahuan dan keyakinan dalam kemampuan diri. Setiap siswa memiliki rasa ingin tahu, maka guru perlu memotivasi dengan pertanyaan diluar kebiasaan atau tugas yang menantang disertai penguatan bahwa siswa mampu melakukannya. Dengan demikian salah satu upaya guru yaitu memberikan motivasi kepada siswa dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pengertian motivasi menurut kamus bahasa indonesia adalah dorongan yang timbul dalam diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan tindakan, tujuan tertentu.²⁹

b. Apersepsi Guru

Apersepsi adalah pengalaman secara sadar (penghayatan) tentang segala sesuatu dalam jiwanya sendiri yang menjadi dasar perbandingan serta landasan untuk menerima ide-ide baru. Dengan kata lain, apersepsi merupakan suatu proses menghubungkan

²⁹ Uus Manzilatusifa, "Pemberian Motivasi Guru Dalam Pembelajaran", *Educare* Vol 5, No. 1 (2007).

pengetahuan lama dengan pengetahuan yang baru, dalam hal ini yang dimaksud pengetahuan adalah materi pelajaran yang disampaikan guru. Dengan memberikan apersepsi diharapkan dapat menumbuhkan sikap antusias, rasa ingin tahu, dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dari dalam diri siswa.³⁰

c. Jenis Kelamin

Hasil penelitian oleh Ekawati dan Wulandari (2011) menunjukkan bahwa perempuan pada umumnya lebih baik didalam proses mengingat dan laki-laki memiliki kemampuan lebih baik untuk melakukan proses berpikir secara logis. Sesuai dengan pernyataan oleh Santrock (2007) yang menjelaskan bahwa ada perbedaan dimensi sosiokultural dan psikologis antara laki-laki dan perempuan terhadap hasil prestasi belajar. Keinginan untuk mencoba sesuatu hal yang baru bagi setiap individu tentunya memiliki persepsi dan pendapat yang berbeda-beda antar individu satu dengan individu yang lainnya. Rasa ingin tahu dapat muncul jika

³⁰ Nurmasiytha Hajrah, “Apersepsi Guru Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Youtube”, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Makassar Jalan Daeng Tata Raya, Makassar, Sulawesi Selatan.

seseorang tertarik terhadap suatu hal yang unik, menantang, serta manfaat yang diperolehnya. Menurut Galupo & Esterline (2013) bahwa perempuan dan laki-laki memiliki performa yang berbeda dalam keterlibatan untuk menafsirkan sesuatu hal yang baru diketahuinya. Secara signifikan bahwa laki-laki cenderung lebih dapat dengan mudah berpartisipasi daripada perempuan. Hal ini diakibatkan karena laki-laki memiliki emosional yang tinggi dan laki-laki ingin menunjukkan kelebihanannya terhadap lawan jenisnya. Pernyataan tersebut didukung oleh Hurlock (2004) yang menjelaskan mengenai daya tarik fisik merupakan bagian terpenting dalam memperoleh dukungan sosial, popularitas dan hubungan pertemanan.³¹

d. Penggalian Pertanyaan

Sebagai investasi utama maka pendidikan perlu mengasah rasa ingin tahu. Rasa ingin tahu pada setiap orang amatlah penting. Semua pemikir besar adalah orang-orang dengan karakter penuh rasa ingin tahu. Pada kenyataannya masih banyak guru yang tidak memperhatikan proses pembelajaran yang

³¹ Indra Prapto Nugroho. "Memahami Rasa Ingin Tahu Remaja Ditinjau Berdasarkan Jenis Kelamin", Jurnal Bimbingan dan Konseling Ar-Rahman Vol.5 No.1 (2019).

sesuai dengan Permendikbud No. 65 tahun 2013. Banyak guru yang menggunakan pembelajaran konvensional. Pembelajaran konvensional yaitu guru menjelaskan, guru memberikan contoh, guru memberikan soal latihan dan guru memberikan tugas. Pola pembelajaran yang seperti ini akan mengurangi kebermaknaan dan pengalaman yang diperoleh siswa. Pembelajaran yang kurang memperhatikan proses akan membuat siswa kurang termotivasi rasa ingin tahunya dalam belajar matematika. Hal ini disebabkan proses pembelajaran hanya berpusat pada guru yaitu guru hanya menjelaskan. Siswa hanya duduk pasif mendengarkan dan mengerjakan soal-soal yang di berikan guru. Padahal rasa ingin tahu adalah awal membuka suatu pengetahuan ataupun ide.³²

e. Semangat dari diri anak

pendidikan yang berhasil berhubungan dengan banyak faktor, yakni peran guru, peserta belajar, dan proses pembelajaran. Peserta belajar dalam kegiatan pembelajaran dipengaruhi oleh antusias peserta dalam

³² Doni Setiyo Ardiyanto, "*Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Kontesktual Berbantuan Hands On Problem Solving Untuk Meningkatkan Rasa Ingin Tahu dan Prestasi Belajar Siswa*", Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika FMIPA UNY (2013).

belajar. Antusias peserta belajar bergantung dari keinginan yang muncul dari dalam dirinya. Keinginan yang muncul tersebut dinamakan sebagai rasa ingin tahu. Rasa ingin tahu yang tinggi bisa menjadikan siswa mengikuti kegiatan belajar lebih baik. Oleh karena itu, rasa ingin tahu adalah suatu hal yang penting dalam kegiatan pembelajaran.³³

f. Minat Belajar

Menurut Usman (2003:27) keadaan pembelajaran yang efektif adalah adanya minat dan ketertarikan siswa dalam belajar. Minat adalah suatu sifat yang relatif menetap pada diri seseorang. Minat mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap belajar karena dengan minat seorang individu akan melakukan sesuatu yang disukainya. Sebaliknya, tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu.³⁴

Kemampuan Pemecahan Masalah merupakan salah satu keterampilan proses yang perlu dimiliki siswa melalui proses pembelajaran matematika. Untuk memiliki kemampuan

³³ Steven Raharja dkk, “Mengukur Rasa Ingin Tahu Siswa [Measuring Students Curiosity]”, *Journal of Language, Literature, Culture, and Education POLYGLOT* Vol. 14 No.2 (2018).

³⁴ Keke T. Aritonang, “Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”, *Jurnal Pendidikan Penabur* No.10 (2008).

tersebut maka siswa harus memahami atau menguasai materi-materi yang ada dalam pelajaran matematika. Kebanyakan guru cenderung untuk langsung menjelaskan materi pokok yang akan dibahas tanpa ingin mengetahui kemampuan pengetahuan awal siswa. Padahal kemampuan pengetahuan awal siswa sangat penting untuk memahami materi pokok yang akan dipelajari. Apabila kemampuan pengetahuan awal siswa tidak baik, maka untuk melanjutkan ke materi pokok akan sangat sulit. Pengetahuan awal yang belum dimiliki siswa nantinya akan berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam memecahkan masalah pada materi berikutnya. Selain pengetahuan awal, faktor internal lain yang mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah matematika yaitu apresiasi matematika dan kecerdasan logis matematis.³⁵ Faktor yang menunjang kemampuan siswa memecahkan masalah adalah model/metode, media dan lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru. Sedangkan faktor yang menjadi penghambat adalah pemberian motivasi dari

³⁵ Oliya Noviastiwi, "Upaya Meningkatkan Rasa Ingin Tahu dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Perubahan Lingkungan Fisik Bumi Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dengan Mind Map di Kelas IV SD Negeri 1 Tipangkdu.", Universitas Muhammadiyah Purwokerto (2017).

guru, minat siswa dan kemampuan kognitif siswa yang rendah.³⁶

Faktor yang mempengaruhi kemampuan memecahkan masalah menurut Bajongga Silaban adalah kompleksitas materi. Jika level materi mudah maka siswa akan lebih mudah memecahkan masalah karena siswa dengan mudah memahami konsep. Jika level materi sulit maka siswa akan lebih sulit memecahkan masalah karena siswa kesulitan untuk memahami konsep.³⁷

Selain itu motivasi dari guru. Jika ada motivasi dari guru maka keinginan siswa akan muncul sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Posamentier (2015) menyatakan bahwa pemberian memotivasi dari guru untuk siswa diperlukan untuk menumbuhkan minat siswa dalam menggali kemampuan memecahkan masalah.³⁸ Hal ini sesuai dengan pendapat Gintings, Abdorrahman

³⁶ Nur Isnaini Hanifa dkk, “Analisis Kemampuan Memecahkan Masalah Siswa Kelas X IPA Pada MATERI Perubahan Lingkungan dan Faktor yang Mempengaruhinya”, Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi Vol.2 No.2 (2018) 121–128.

³⁷ Bajongga Silaban, “Hubungan Antara Penguasaan Konsep Fisika dan Kreativitas dengan Kemampuan Memecahkan Masalah Pada Materi Pokok Listrik Statis”, Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan Vol.20 No.1 (2014): 65 – 75.

³⁸ Nur Isnaini Hanifa dkk, “Analisis Kemampuan Memecahkan Masalah Siswa Kelas X IPA Pada MATERI Perubahan Lingkungan dan Faktor yang Mempengaruhinya”, Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi Vol.2 No.2 (2018) 121–128.

(2014: 86) yaitu “Tidak jarang juga dikatakan bahwa peserta didik gagal dalam mata pelajaran tertentu karena kurang motivasi”. Jika peserta didik sudah tidak termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, maka proses pembelajaran tidak akan berlangsung secara kondusif. Hal tersebut sama dengan pendapat Uno, Hamzah B. (2015: 27) Motivasi mempunyai kedudukan dalam penguatan belajar apabila seorang anak yang belajar dihadapkan pada suatu persoalan yang membutuhkan pemecahan masalah. Sehingga motivasi belajar perlu dimiliki oleh peserta siswa untuk menggali kemampuan pemecahan masalah.³⁹

5. Kerangka Konseptual

KEMENDIKBUD menyatakan jika siswa harus mengembangkan beberapa karakter yang salah satunya adalah karakter rasa ingin tahu. Pengembangan karakter rasa ingin tahu ini ada pada pembelajaran IPA. Karena, di dalam proses pembelajaran IPA sangat berkorelasi dengan cara mencari tahu. Selain itu didalam pembelajaran IPA, aktivitas harus terfokuskan kepada siswa.

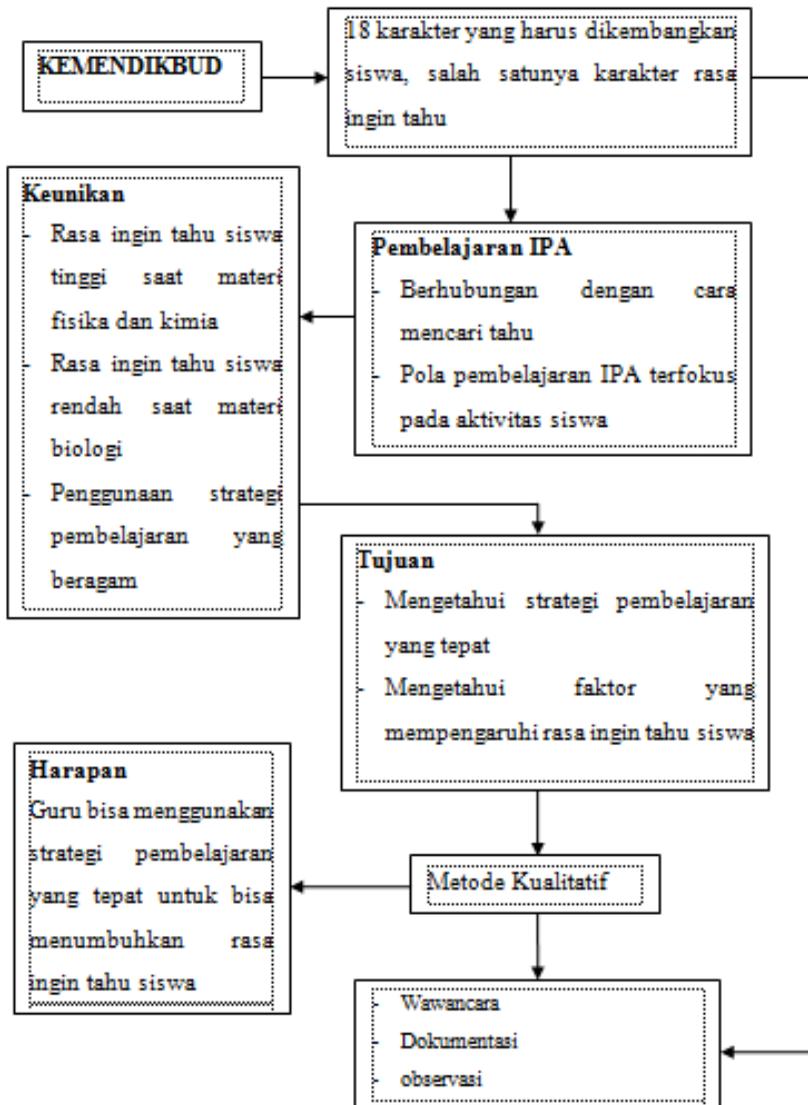
Penelitian ini dilakukan karena terdapat beberapa keunikan di lokasi yang akan dijadikan

³⁹ Subaru Utama Olpado, Yeni Heryani, “*Korelasi Antara Motivasi Belajar Dengan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Peserta Didik Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL)*”, Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika, vol.3 No.1 (2017) 63–70.

sebagai tempat penelitian yaitu rasa ingin tahu siswa tinggi saat materi IPA fisika dan kimia. Sedangkan pada materi IPA biologi rasa ingin tahu siswa rendah. Dari keunikan inilah ditemukan masalah yaitu rasa ingin tahu siswa pada mata pelajaran IPA tergolong rendah.

Tujuan diadakannya penelitian ini untuk mengetahui strategi pembelajaran yang tepat untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa di tengah pandemi *Covid-19* dan mengetahui faktor yang mempengaruhi karakter rasa ingin tahu dan kemampuan memecahkan masalah siswa pada mata pelajaran IPA. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian berupa penelitian kualitatif. Untuk pengambilan data, peneliti menggunakan metode wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan metode induktif. Analisis data induktif yaitu penjabaran data dari yang bersifat umum kemudian diakhiri dengan kesimpulan yang bersifat khusus yaitu berupa data-data yang peneliti dapatkan dilapangan.

Harapannya dilakukan penelitian ini adalah guru bisa memilih dan menggunakan strategi pembelajaran yang tepat untuk menumbuhkan karakter rasa ingin tahu siswa.



Gambar 2.2 Kerangka Konsep

BAB III

METODE PENELITIAN

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Dalam penyusunan skripsi ini jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian lapangan (*field research*). Dengan jenis ini peneliti melakukan penelitian di lapangan dengan cara melakukan wawancara dengan sumber data di lapangan tentang strategi pembelajaran di tengah pandemi Covid-19.

Sedangkan pendekatan yang digunakan peneliti yaitu menggunakan pendekatan kualitatif. Pendapat yang dikutip dari Anslem Strauss, penelitian kualitatif adalah jenis observasi yang hasil temuannya tidak didapatkan melalui metode statistik atau bentuk hitungan lainnya.⁴⁰ Sedangkan menurut Djaman, penelitian kualitatif yaitu penelitian yang terfokus pada kualitas atau hal yang utama dari sifat suatu barang/jasa.⁴¹ Selain itu, Imam Gunawan berpendapat bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang diawali dari lapangan yang berlandaskan lingkungan alam bukan berasal dari teori yang sudah direncanakannya sebelumnya.⁴²

⁴⁰ Anslem Strauss dan Juliet Corbin, “Dasar-Dasar Penelitian Kualitatif Tata Langkah dan Teknik-teknik Teoritisasi Data”, Yogyakarta: Pustaka Pelajar (2013): 4.

⁴¹ Djaman Satori dan Aan Komariah, “Metodologi Penelitian Kualitatif”, Bandung: Alfabeta (2010): 22.

⁴² Iman Gunawan, “Metode Penelitian Kualitatif Teori dan

Penelitian kualitatif yaitu riset yang berpatokan pada aliran positivisme dan dipakai untuk melakukan riset pada saat keadaan objek yang alamiah.⁴³ Disini peneliti akan melakukan penelitian secara langsung kepada narasumber yang merupakan seorang guru IPA di SMP. Melalui pendekatan ini, peneliti akan meminta pendapat guru IPA mengenai strategi pembelajaran yang digunakan selama pandemi *Covid-19* untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dalam memecahkan masalah pada mata pelajaran IPA.

2. Kehadiran Peneliti

Penelitian kualitatif mempunyai ciri eksklusif yang tidak bisa dipisahkan dari pengamatan berpartisipasi, namun kedudukan peneliti yang memutuskan keseluruhan skenarionya. Peneliti memasuki dan membawa sebagian waktunya untuk mengobservasi apa yang menjadi objek penelitiannya.⁴⁴

Maka dari itu, dalam penelitian ini peneliti berperan sebagai instrumen kunci, partisipan penuh dan juga pengumpul data-data yang diperlukan dalam penelitian ini yang meliputi data mengenai strategi pembelajaran yang digunakan selama

Praktik", Jakarta: PT Bumi Aksara (2013): 88.

⁴³ Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta (2015).

⁴⁴ Lexy Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2017), 8-9.

pembelajaran daring, kendala dan manfaat pembelajaran daring, tingkat rasa ingin tahu dan kemampuan memecahkan masalah siswa selama pembelajaran daring, faktor yang mempengaruhi rasa ingin tahu dan kemampuan memecahkan masalah siswa. Selain itu terdapat data penunjang lainnya seperti setting lokasi dan sejarah berdirinya sekolahan, visi, misi dan tujuan sekolah, sumber daya manusia, struktur organisasi, sarana dan prasarana, dan prestasi.

3. Lokasi penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah guru yang mengajar mata pelajaran IPA di sekolah SMP Negeri 5 Ponorogo dan SMP Ma'arif 1 Ponorogo. Jumlah subjek dalam penelitian ini sebanyak tujuh guru IPA.

4. Data dan Sumber Data

Data adalah bahan bukti mengenai suatu objek penelitian.⁴⁵ Sumber data adalah subjek tempat asal data didapatkan, bisa berbentuk bahan pustaka atau orang.⁴⁶ Adapun data yang diperlukan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

⁴⁵H. M. Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Sosial dan Ekonomi*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2015), 123.

⁴⁶Mahmud, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, 151.

a. Data

Data dalam penelitian ini adalah data strategi pembelajaran yang mampu menumbuhkan rasa ingin tahu siswa serta faktor-faktor yang mempengaruhi rasa ingin tahu dan kemampuan memecahkan masalah.

b. Sumber Data

Sumber data utama dalam penelitian ini bersumber dari jawaban hasil wawancara guru IPA tentang strategi pembelajaran yang tepat digunakan untuk menumbuhkan karakter rasa ingin tahu siswa pada mata pelajaran IPA di tengah pandemi *Covid-19* di SMPN 5 Ponorogo dan SMP Ma'arif 1 Ponorogo. Sumber data kemudian dianalisis data.

5. Prosedur Pengumpulan Data

a. Wawancara

Wawancara adalah suatu kondisi atau metode yang terdapat korelasi antara pewawancara dan narasumber atau orang yang diwawancarai melalui dialog langsung.⁴⁷ Dalam penelitian ini yang menjadi narasumber adalah guru mata pelajaran IPA. Nantinya, wawancara ini akan bertujuan untuk mengetahui pendapat guru IPA mengenai strategi pembelajaran yang

⁴⁷ A Muri Yusuf, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan," Jakarta, 2014.

digunakan selama pandemi *Covid-19* untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa.

b. Dokumentasi

Teknik dokumentasi ini dimanfaatkan untuk memperoleh data dari sumber yang diteliti, sumber ini terdiri dari dokumen dan rekaman. Rekaman sebagai setiap tulisan atau pernyataan yang dipersiapkan oleh atau untuk individual atau organisasi dengan tujuan membuktikan adanya suatu kejadian atau memenuhi *accounting*. Sedangkan dokumen dimanfaatkan untuk mengacu selain rekaman yang tidak dipersiapkan secara khusus untuk tujuan yang spesifik, seperti surat-surat, buku harian, catatan khusus, foto-foto, dan sebagainya. Dalam penelitian ini yang dokumen yang digunakan adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

6. Teknik Analisis Data

Analisis data kualitatif adalah cara yang dilakukan dengan upaya bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilihnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang bisa dideskripsikan kepada orang lain.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan metode

induktif. Analisis data induktif yaitu analisis data dari yang bersifat umum kemudian diakhiri dengan kesimpulan yang bersifat khusus yaitu berupa data-data yang didapatkan di lapangan yang bersumber dari informan.

7. Pengecekan Keabsahan penemuan

Keabsahan data adalah konsep penting yang diperbaiki dari konsep kebenaran (*validitas*) dan kecakapan (*realibilitas*) yang disesuaikan dengan desakan pengetahuan, kriteria, serta paradigmanya sendiri.⁴⁸ Adapun tekniknya dalam pengecekan keabsahan data yang digunakan, yaitu menggunakan teknik triangulasi, yang meliputi:

- a. Peneliti mengajukan berbagai variasi macam pernyataan
- b. Peneliti melakukan pengecekan dengan berbagai sumber data
- c. Peneliti menganalisis dari hasil wawancara yang diperoleh

8. Tahapan-tahapan Penelitian

Tahapan-tahapan penelitian dalam penelitian ini ada tiga tahapan dan ditambah dengan tahapan terakhir yaitu tahapan penulisan laporan hasil penelitian. Tahapan-tahapan penelitian tersebut adalah:

⁴⁸Ibid., 321.

1. Tahapan pra lapangan, meliputi: menyusun agenda penelitian, memilih lapangan penelitian, mengurus perizinan, menjaga dan menilai keadaan lapangan, memilih dan menggunakan informasi, mempersiapkan instrumen penelitian yang melibatkan persoalan etika penelitian.
2. Tahap pekerjaan lapangan, meliputi: memahami latar penelitian dan persiapan diri, memasuki lapangan, berperan serta sembari mengumpulkan data.
3. Tahap analisis data, meliputi: analisis selama dan setelah pengumpulan data.
4. Tahap penulisan hasil laporan penelitian.⁴⁹

⁴⁹ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2017), 171-172.

BAB IV

TEMUAN PENELITIAN

A. Deskripsi Data Umum SMP Negeri 5 Ponorogo

1. Setting Lokasi SMP Negeri 5 Ponorogo

a. Visi, Misi, dan Tujuan Lembaga SMPN 5 Ponorogo

Adapun visi, misi, tujuan lembaga Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Ponorogo tercantum sebagai berikut :

1) Visi

Menciptakan Generasi yang Berprestasi, Jujur, Peduli dan Berbudaya Lingkungan, Berdasarkan Iman dan Taqwa.

2) Misi

a) Menumbuh kembangkan sikap kejujuran dan pengamalan agama.

b) Mewujudkan pengembangan kurikulum yang kreatif.

c) Pengembangan fasilitas sarana prasarana pendidikan yang berkelanjutan.

d) Mewujudkan lulusan yang berprestasi yang berbasis budaya lokal dan nasional.

e) Mewujudkan budaya peduli lingkungan yang asri dan pelestarian lingkungan.

- f) Warga sekolah berupaya mewujudkan pencegahan terjadinya pencemaran lingkungan.
 - g) Warga sekolah berupaya mewujudkan pencegahan terjadinya kerusakan lingkungan.
 - h) Mewujudkan warga sekolah yang beriman dan bertaqwa.
- 3) Tujuan Lembaga
- a) Mewujudkan warga sekolah yang bersifat jujur beriman dan bertaqwa.
 - b) Menghasilkan pengembangan kurikulum yang kreatif dan inovatif.
 - c) Mewujudkan pengembangan dan ketersediaan sarana prasarana secara berkelanjutan.
 - d) Menghasilkan standart kompetensi lulusan yang berprestasi dengan kearifan budaya lokal dalam bingkai budaya nasional.
 - e) Mewujudkan warga sekolah yang berbudaya lingkungan yang asri dan lestari.

2. Sumber Daya Manusia (Guru, Karyawan, Siswa, dan Tenaga Kependidikan)

Secara keseluruhan guru di SMPN 5 Ponorogo berjumlah 55 orang meliputi 19 orang

guru laki-laki dan 34 guru perempuan, yang semuanya memiliki status kepegawaian sebagai guru tetap di SMPN 5 Ponorogo dan ada 4 orang guru yang pangkatnya masih guru tidak tetap (GTT). Sebagian dari mereka memiliki ijazah lulusan S2 (Magister) sebanyak 11 orang dan sebagian besar S1 (Sarjana) berjumlah 43 orang.

B. Deskripsi Data Umum SMP Ma'arif 1 Ponorogo

1. Sejarah Singkat SMP Ma'arif 1 Ponorogo

Setelah Indonesia merdeka tahun 1945 para Kyai dan Ulama di Lingkungan NU di Kabupaten Ponorogo bergegas bersemangat untuk berjihad memajukan pendidikan di Ponorogo. Pada saat itu Nahdlatul Ulama hanya mempunyai satu lembaga pendidikan umum tingkat sekolah dasar yakni SR Islam yang berkedudukan di komplek masjid NU di Jalan Sultan Agung sekarang. Maka pada tanggal 14 Agustus 1948 bertepatan bulan peringatan Indonesia Merdeka berkumpul para Kyai dan Ulama NU berusaha mendirikan Sekolah Menengah Islam yang disingkat SMI. SMI tersebut berdiri di atas tanah wakaf dari almarhum Bapak H. Chozin yang beralamat di Jalan Batorokatong 13 Desa Cokromenggalan Kecamatan Kota Kabupaten Ponorogo sampai sekarang .

Tahun demi tahun SMI sangat diminati umat Islam khususnya warga NU di Kabupaten Ponorogo dan sekitarnya, sehingga dalam mengikuti Ujian Negara (tempo dulu) selalu lulus 70 – 80%. Namun dalam kurun waktu tahun 60-an SMI berubah nama menjadi SMP NU. Dari SMP NU tahun demi tahun berubah lagi menjadi SMP Maarif. Berubahnya tersebut karena NU menjadi partai politik, sehingga pemerintah menghimbau agar nama lembaga pendidikan tidak sama dengan parpol.

Dari SMP Ma'arif berubah lagi menjadi SLTP Ma'arif, kemudian berubah lagi menjadi SMP Ma'arif 1 yang berembrio menjadi beberapa SMP Ma'arif yaitu SMP Ma'arif 1 sampai dengan SMP Ma'arif 9 yang tersebar di seluruh kecamatan di Ponorogo.

Seluruh komponen SMP Ma'arif 1 Ponorogo dalam melaksanakan tugasnya alhamdulillah selalu baik sehingga lulusannya mencapai antara 98% - 100% pada setiap pelulusan. Begitu pula kriteria-kriteria administrasi dari delapan standart dan lain-lain yang disyaratkan pemerintah untuk akreditasi selalu dipenuhi dengan baik. Dari status akreditasi diakui berubah menjadi disamakan, dari disamakan berubah terakreditasi A, dan Sekolah Standart Nasional (SSN) pada tahun

2011. Status SMP Ma'arif 1 Ponorogo terakreditasi A dan SSN merupakan satu-satunya SMP Swasta di Ponorogo sampai sekarang.

2. Profil Sekolah

No	Nama Sekolah	:	SMP Ma'arif 1 Ponorogo
1	Alamat	:	Jl. Bataro Katong No. 13, Krajan, Cokromenggalan, Kecamatan Ponorogo, Kabupaten Ponorogo
2	Kode Pos	:	63411
3	Status Kepemilikan	:	Yayasan
4	Jenjang Pendidikan	:	SMP
5	Alamat Yayasan	:	LP Ma'arif NU Cabang Ponorogo Jl. Sultan Agung No. 82, Ponorogo
6	Status Sekolah	:	Swasta Terakreditasi "A"
7	SK Pendirian Sekolah	:	No. 83 13 Juni 1961
8	Tanggal SK Pendirian	:	1983-01-15
9	SK Izin Operasional	:	421.3/4381/405.08/2015

- 10 Tanggal SK Izin : 1910-01-01
Operasional
- 11 Kebutuhan Khusus : Tidak ada
Dilayani
- 12 NPSN : 20510116
- 13 Luas Tanah : 5,940 m²
- 14 NPWP : 2147483647
- 15 Nomor Telepon : 352481159
- 16 Email : smpmaarif1po@gmail.com
- 17 Waktu : Pagi
Penyelenggaraan
- 18 Bersedia Menerima : Bersedia Menerima
Bos?
- 19 Sertifikasi ISO : Belum Bersertifikat
- 20 Sumber Listrik : PLN
- 21 Daya Listrik (watt) : 100000

Untuk mencapai tujuan pendidikan SMP Ma'arif 1 Ponorogo merumuskan Visi dan Misi dan tujuan sebagai berikut :

1) Visi

Berimtaq, beriptek, berbudaya,
berakhlak Mulia.

2) Misi

- a) Mengamalkan nilai-nilai Islami dalam kehidupan sehari-hari /akhlakul karimah seluruh warga sekolah.
- b) Meningkatkan prestasi akademik dan non akademik.
- c) Mempersiapkan peserta didik dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi.
- d) Membudayakan disiplin dan etos kerja yang tinggi.
- e) Membudayakan kepribadian dan budi pekerti yang luhur sesuai ajaran ahlussunah wal jamaah.

3) Tujuan lembaga

Tujuan sasaran untuk pengembangan sekolah dimasa depan yang diimpikan dan terus terjaga kelangsungan hidup dan perkembangannya.

3. Daya Manusia (Guru, Tenaga Kependidikan, dan Siswa)

1) Guru

Guru adalah sebagai transformer ilmu pengetahuan dan nilai-nilai akhlak yang baik.

Melihat tugas guru yang tidak hanya sebagai pendidik tetapi juga sebagai pengajar di sekolah. Kualitas guru sangat mempengaruhi keadaan siswa baik secara akademisi atau moral. Maka dari itu, diperlukan yang namanya standar kualifikasi bagi seorang guru. Adapun standar kualifikasi tersebut telah menyelesaikan pendidikannya setara S1/S2 kependidikan, latar belakang guru sesuai dengan mata pelajaran yang diampu, memiliki sertifikasi profesi pendidik dari lembaga pemerintah, memiliki pengalaman mengajar sebagai guru dan memiliki sertifikat dari asosiasi profesi.

Di SMP Ma'arif 1 Ponorogo seluruh guru sudah memenuhi kriteria-kriteria diatas. Bahkan ada Guru di SMP Ma'arif 1 Ponorogo sudah ada yang bergelar Magister (S2) meskipun masih minoritas.

C. Deskripsi Data Khusus

1. Strategi Pembelajaran yang Digunakan Guru Untuk Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu siswa

Strategi pembelajaran adalah cara-cara yang akan dipilih dan digunakan oleh seseorang pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan

siswa menerima dan memahami materi pembelajaran. Strategi pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru IPA yang dianggap mampu menumbuhkan rasa ingin tahu siswa selama pembelajaran daring. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SMP Negeri 5 Ponorogo dan SMP Ma'arif 1 Ponorogo diketahui bahwa setiap guru mempunyai strategi pembelajaran yang berbeda. Perbedaan penggunaan strategi pembelajaran disebabkan karena adanya perbedaan kondisi siswa yang diajar oleh setiap guru. Berdasarkan hasil wawancara yang sudah dilakukan, maka ditemukan beberapa pendapat mengenai strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru IPA di SMP sebagai berikut.

Pada saat kondisi pembelajaran daring strategi diskusi dan *Scientific* dianggap sebagai salah satu strategi pembelajaran yang cukup efektif diterapkan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh ibu Sri Subekti selaku guru IPA di SMPN 5 Ponorogo:

“Menurut saya strategi pembelajaran yang sesuai digunakan adalah diskusi. Penggunaan strategi pembelajaran diskusi ini bisa menumbuhkan rasa ingin tahu siswa karena saat

pembelajaran siswa banyak mengajukan pertanyaan dan bisa interaktif. Selain itu guru cenderung bisa mengetahui keikutsertaan anak dalam proses pembelajaran. Selain itu, saya juga menggunakan pembelajaran secara *scientific*.⁵⁰

Strategi pembelajaran diskusi menurut ibu Sri Subekti dianggap mampu menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap mata pelajaran IPA karena pada saat kegiatan diskusi siswa akan melakukan kegiatan tanya jawab dan bertukar pikiran. Kegiatan tanya jawab dan bertukar pikiran inilah yang bisa menumbuhkan rasa ingin tahu siswa. Selain menggunakan strategi pembelajaran berupa diskusi, ibu Sri Bekti juga menggunakan strategi pembelajaran *Scientific*. *Scientific* adalah pendekatan yang berhubungan dengan pengamatan, membaca, melihat, mendengar, dan menyimak. Menurut beliau hal ini bisa lebih merangsang rasa ingin tahu siswa.

Dalam kegiatan pembelajaran tatap muka atau daring pasti akan ditemukan beberapa masalah atau kekurangan. Seperti halnya dalam kegiatan pembelajaran daring ditemukan

⁵²Lihat transkrip 01/W/15-II/2021

beberapa masalah seperti rasa ingin tahu dan keaktifan siswa yang mengalami penurunan. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh beliau:

“Selama pembelajaran daring rasa ingin tahu siswa sangat menurun. Untuk keaktifan siswa selama diskusi banyak mengajukan pertanyaan. Karena ada pengambilan nilai keaktifan.”⁵¹

Rasa ingin tahu siswa selama pembelajaran daring mengalami penurunan diantaranya karena tidak adanya kegiatan tatap muka secara langsung, karena pada saat pembelajaran tatap muka akan ada interaksi secara langsung antara guru dan murid, sehingga guru bisa melihat secara langsung perkembangan dari siswa dalam menangkap materi pembelajaran yang diberikan. Selain itu kurang menariknya media yang digunakan juga menjadi salah satu penyebab rasa ingin tahu siswa menjadi kurang. Selain rasa ingin tahu siswa yang mengalami penurunan, guru juga mendapatkan beberapa kendala diantaranya kesadaran dari diri siswa untuk mengikuti

⁵³ Lihat transkrip 01/W/15-II/2021

kegiatan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan apa yang disampaikan oleh beliau:

“Kendala yang saya alami muncul dari hal internal dan juga hal eksternal. Untuk kendala internal seperti kesadaran peserta didik sendiri untuk mengikuti pembelajaran. Sedangkan untuk eksternal mungkin bisa disebabkan oleh keadaan lingkungan dan juga ketidakpedulian orang tua terhadap anak.”⁵²

Kendala yang dialami selama pembelajaran daring yaitu kesadaran dari diri siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, keadaan lingkungan yang berbeda pada setiap siswa dan juga ketidakpedulian orang tua terhadap proses kegiatan pembelajaran daring anak mereka. Dari beberapa faktor yang peneliti sebutkan diatas, kesadaran diri siswa dianggap hal yang paling mempengaruhi rasa ingin tahu dalam kegiatan pembelajaran daring, karena semua yang dilakukan berawal dari dirinya sendiri. Selain kesadaran dari dalam diri siswa, faktor lingkungan dan kepedulian orang tua juga berpengaruh. Siswa yang tinggal di lingkungan yang mendukung akan mempunyai semangat belajar yang tinggi dibandingkan

⁵² *Ibid.*,

dengan siswa yang tinggal di lingkungan yang kurang mendukung. Selanjutnya faktor kepedulian orang tua juga berpengaruh pada semangat siswa dalam belajar serta meningkatkan rasa ingin tahu mereka dalam mengikuti pembelajaran daring, Siswa yang mendapatkan perhatian dari orang tua mereka akan berbeda semangat belajarnya dengan siswa yang kurang diperhatikan. Hal ini karena orang tua memegang peranan penting akan karakter siswa. Selain berkaitan dengan dengan kendala-kendala yang dialami, guru juga mendapatkan manfaat yang dapat diambil dari pembelajaran daring, misalnya guru semakin menguasai *Information Technology*. Karena secara tidak langsung guru dituntut untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini seperti yang disampaikan beliau:

“Dengan adanya pembelajaran daring saya semakin menguasai *Information Technology (IT)* karena selama pembelajaran daring saya dituntut menggunakan teknologi.”⁵³

Selama pembelajaran daring guru tidak bisa melakukan pembelajaran tatap muka sehingga guru diwajibkan menggunakan media

⁵³ Lihat transkrip 01/W/15-II/2021

pembelajaran untuk menyampaikan materi kepada siswa. Tuntutan ini yang menjadikan guru lebih menguasai *IT*.

Selanjutnya untuk menggali informasi yang lebih dalam berkaitan dengan rasa ingin tahu siswa selama mengikuti masa pembelajaran daring, peneliti melakukan wawancara kepada narasumber kedua yaitu ibu Sumartin selaku guru IPA di SMPN 5 Ponorogo. Pada Pada saat kondisi pembelajaran daring strategi pemberian tugas dianggap sebagai salah satu strategi pembelajaran yang cukup efektif diterapkan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa. Hal ini seperti yang disampaikan oleh beliau:

”Selama daring saya memberikan tugas. Dengan pemberian tugas bisa menumbuhkan rasa ingin tahu siswa. Saya menggunakan media *Power Point* dan video pembelajaran supaya siswa tertarik kemudian saya kirimkan melalui *Google Classroom*.”⁵⁴

Penggunaan strategi pemberian tugas dianggap ibu Sumartin mampu menumbuhkan rasa ingin tahu siswa karena pada saat siswa diberikan tugas, maka siswa akan mencari tahu

⁵⁶ Lihat transkrip 03/W/17-II/2021

jawaban dari tugas yang diberikan oleh guru. Dengan mencari jawaban maka akan memunculkan rasa ingin tahu siswa.

Dalam kegiatan pembelajaran tatap muka atau daring pasti akan ditemukan beberapa masalah atau kekurangan. Dalam kegiatan pembelajaran daring ditemukan beberapa masalah salah satunya adalah rasa ingin tahu dan keaktifan siswa yang mengalami penurunan. Hal ini sesuai dengan apa yang disampaikan oleh beliau:

“Rasa ingin tahu dan keaktifan siswa selama pembelajaran daring mengalami penurunan yang sangat signifikan. Hanya ada beberapa siswa yang aktif didalam forum pada saat proses pembelajaran.”⁵⁵

Selama pembelajaran daring siswa mengalami penurunan rasa ingin tahu dan keaktifan karena tidak belajar secara tatap muka langsung. Selain tidak adanya kegiatan pembelajaran tatap muka secara langsung, media pembelajaran juga mempengaruhi rasa ingin tahu dan keaktifan siswa. Penggunaan media yang menarik akan membuat semangat belajar siswa lebih terangsang. Jika siswa

⁵⁵ *Ibid.*,

bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, maka kemungkinan besar siswa akan aktif.

Akibat dari menurunnya rasa ingin tahu dan keaktifan siswa memunculkan kendala bagi guru. Kendala yang dialami oleh guru selama pembelajaran daring salah satunya banyak siswa yang tidak mengikuti pembelajaran. Hal ini sesuai dengan apa yang disampaikan oleh beliau:

“Kendala yang saya alami selama daring adalah anak-anak banyak yang tidak mengikuti pembelajaran, saya sulit memberikan pemahaman terhadap siswa, banyaknya waktu yang tersita karena harus mempersiapkan forum dan lain sebagainya.”⁵⁸

Selama pembelajaran daring tentu saja ada kendala yang dialami oleh guru. Diantaranya adalah siswa banyak yang tidak mengikuti pembelajaran. Hal ini dikarenakan guru tidak bisa mengawasi siswa secara langsung. Kemudian guru sulit memberikan pemahaman terhadap siswa. Sulitnya memberikan pemahaman kepada siswa bisa saja disebabkan karena kesulitan memberikan

⁵⁸ Lihat transkrip 03/W/17-II/2021

penjelasan karena tidak bertatap muka secara langsung.

Hasil wawancara dengan narasumber ketiga juga menunjukkan bahwa pemberian tugas cukup efektif untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa. Hal ini seperti yang disampaikan oleh ibu Prima selaku guru IPA di SMPN 5 Ponorogo:

“Saya lebih terfokus memberikan tugas kepada siswa karena akan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa. Saya menggunakan media *Video Call* dan *Zoom* untuk menyampaikan materi.”⁵⁹

Strategi pemberian tugas dianggap mampu menumbuhkan rasa ingin tahu siswa karena pada saat siswa mengerjakan tugas, maka siswa akan mencari informasi terkait materi yang guru sampaikan sebelumnya. Hal ini yang menumbuhkan rasa ingin tahu siswa.

Selama melakukan pembelajaran daring ibu Prima menyatakan bahwa rasa ingin tahu dan keaktifan siswa mengalami penurunan. Hal ini seperti yang disampaikan oleh beliau:

“Saya mengakui adanya penurunan rasa ingi tahu dan keaktifan siswa pada saat pembelajaran daring. Hanya

⁵⁹ Lihat transkrip 05/W/17-II/2021

ada beberapa siswa yang aktif dan rasa ingin tahunya tinggi. Hal ini disebabkan karena tidak bertatap muka secara langsung. Saya merasakan adanya perbedaan rasa ingin tahu siswa perempuan dengan siswa laki-laki. Pada kelas saya siswa perempuan lebih dominan rasa ingin tahu dan keaktifannya dibandingkan siswa laki-laki.”⁵⁸

Penurunan rasa ingin tahu dan keaktifan siswa disebabkan karena tidak bertatap muka secara langsung dengan guru. Selain tidak adanya kegiatan tatap muka, penyampaian materi yang monoton diduga juga bisa mempengaruhi rasa ingin tahu dan keaktifan siswa. Perbedaan rasa ingin tahu siswa laki-laki dan perempuan dikarenakan adanya perbedaan dimensi sosiokultural dan psikologis antara laki-laki dan perempuan terhadap kegiatan belajar siswa.

Rasa ingin tahu dan keaktifan siswa berpengaruh pada proses pembelajaran. Selama pembelajaran daring banyak siswa yang tidak mengikuti pembelajaran. Hal ini seperti yang dinyatakan oleh ibu Prima sebagai berikut.

⁶⁰ Lihat transkrip 05/W/17-II/2021

“Selama pembelajaran daring saya mengalami kendala seperti sedikitnya siswa yang merespon pembelajaran. Hanya sebagian dari jumlah kelas yang mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh.”⁵⁹

Pembelajaran daring membuat tidak adanya tatap muka secara langsung antara guru dan siswa. Sehingga guru tidak bisa mengawasi siswa secara langsung. Dengan tidak adanya pengawasan dari guru, banyak siswa yang tidak mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga hanya sedikit siswa yang merespon guru saat kegiatan pembelajaran. Selain mengalami kendala, guru juga bisa mengambil beberapa manfaat dari diterapkannya pembelajaran daring. Adapun manfaat pembelajaran daring menurut ibu Prima sebagai berikut.

“Dengan diadakannya pembelajaran daring setiap guru dan siswa lebih menjaga keselamatan.”⁶⁰

Pembelajaran daring membuat guru dan siswa tidak bertatap muka secara langsung sehingga dianggap bisa memutus tali penyebaran virus *Covid-19*.

⁵⁹ *Ibid.*,

⁶⁰ *Ibid.*,

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan narasumber keempat. Hasil wawancara dengan narasumber keempat yaitu strategi pemberian tugas yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dianggap sebagai salah satu strategi pembelajaran yang cukup efektif untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa. Hal ini seperti yang disampaikan oleh bapak Agus selaku guru IPA di SMPN 5 Ponorogo:

”Saya memberikan tugas kepada siswa yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dan tugas yang bersifat eksplorasi, menantang dan juga menyenangkan. Menurut saya dengan menggunakan strategi yang bersifat eksplorasi bisa menumbuhkan rasa ingin tahu siswa.”⁶¹

Penggunaan strategi yang bersifat eksplorasi dianggap mampu menumbuhkan rasa ingin tahu siswa karena eksplorasi merupakan indikator dari rasa ingin tahu. Selama pembelajaran daring rasa ingin tahu siswa bervariasi. Hal ini seperti yang dinyatakan oleh beliau:

“Untuk rasa ingin tahu siswa bervariasi. Ada siswa yang sangat aktif, ada juga siswa yang kurang

⁶¹ Lihat transkrip 07/W/20-II/2021

aktif. Tapi sejauh ini siswa yang saya ampu cukup aktif. Untuk keaktifan siswa sendiri selama pembelajaran daring cukup tinggi. Tergantung dari materi yang disampaikan. Untuk kemampuan pemecahan selama pembelajaran daring termasuk baik. Karena dalam pemecahan masalah siswa menggunakan bantuan internet (*Google*)⁶²

Pembelajaran daring membuat tidak adanya tatap muka secara langsung antara guru dan siswa. Sehingga guru tidak bisa mengawasi siswa secara langsung. Dengan tidak adanya pengawasan dari guru, banyak siswa yang tidak aktif dalam mengikuti pembelajaran. Selanjutnya materi yang disampaikan juga mempengaruhi rasa ingin tahu siswa. Jika materi yang disampaikan berhubungan dengan kehidupan sehari-hari, maka rasa ingin tahu siswa tinggi sedangkan jika materi yang disampaikan tidak berhubungan dengan kehidupan sehari-hari, rasa ingin tahu siswa rendah. Selama pembelajaran daring siswa tidak mengalami kesulitan dalam memecahkan masalah karena adanya bantuan dari via internet.

⁶² *Ibid.*,

Bapak Agus mengalami beberapa masalah selama pembelajaran daring salah satunya adalah pengumpulan tugas yang telat dari tenggat waktu yang sudah dijadwalkan. Sedangkan untuk manfaat yang bisa diambil oleh bapak Agus dari diterapkannya pembelajaran daring yaitu siswa dan guru sewaktu-waktu bisa berkomunikasi. Hal ini seperti yang disampaikan oleh beliau:

“Kendala yang saya alami selama pembelajaran daring ya seperti pengumpulan tugas yang telat dari tenggat waktu yang sudah dijadwalkan, ada sebagian siswa yang *handphone*-nya bergantian dengan saudara, dan juga kendala sinyal karena perbedaan tempat tinggal. Sedangkan untuk manfaat yang bisa diambil dari adanya pembelajaran daring siswa dan guru sewaktu-waktu bisa berkomunikasi dan komunikasi antara orang tua dan guru semakin dekat dan akrab.”⁶³

Selama pembelajaran daring banyak siswa yang telat mengumpulkan tugas. Hal mungkin disebabkan karena kendala sinyal yang berbeda disetiap daerahnya. Selain kendala sinyal, ada

⁶³ Lihat transkrip 07/W/20-II/2021

beberapa siswa yang *handphone*-nya masih bergabung dengan saudaranya. Namun, dengan diterapkannya pembelajaran daring komunikasi antara guru dan wali murid semakin akrab. Karena, guru akan lebih banyak berkomunikasi dengan wali murid terkait dengan kondisi siswa selama pembelajaran daring.

Narasumber kelima pada penelitian ini adalah ibu Sri Hidayati. Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber kelima diketahui bahwa strategi pembelajaran berupa pemberian tugas dianggap sebagai salah satu strategi pembelajaran yang cukup efektif untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa. Hal ini seperti yang disampaikan oleh ibu Sri Hidayati selaku guru IPA di SMPN 5 Ponorogo:

“Strategi yang saya digunakan itu pemberian tugas. Menurut saya dengan memberikan tugas kepada siswa bisa menumbuhkan rasa ingin tahu.”⁶⁴

Strategi pemberian tugas dianggap mampu menumbuhkan rasa ingin tahu siswa karena pada saat siswa mengerjakan tugas, maka siswa akan mencari informasi terkait

⁶⁴ Lihat Transkrip 09/W/20-II/2021

materi yang guru sampaikan sebelumnya. Hal ini yang menumbuhkan rasa ingin tahu siswa.

Pada saat melaksanakan pembelajaran daring ibu Sri Hidayati menemukan beberapa masalah salah satunya adalah rasa ingin tahu dan keaktifan siswa yang mengalami penurunan. Hal ini sesuai dengan apa yang disampaikan oleh beliau:

“Tentu ada penurunan rasa ingin tahu dan keaktifan siswa. Yang aktif hanya beberapa saja.”⁶⁵

Selama pembelajaran daring siswa mengalami penurunan rasa ingin tahu dan keaktifan yang salah satunya disebabkan karena tidak belajar secara tatap muka langsung. Pembelajaran dengan tatap muka secara langsung mempengaruhi keaktifan siswa. Karena di dalam kelas guru bisa mengontrol supaya siswa aktif.

Menurunnya rasa ingin tahu dan keaktifan siswa berpengaruh kepada jumlah siswa yang tidak mengikuti pembelajaran. selama pembelajaran daring hanya sedikit jumlah siswa yang mengikuti pembelajaran. Hal ini sesuai dengan apa yang disampaikan oleh beliau:

⁶⁵ *Ibid.*,

“Kendala yang saya alami seperti sedikit siswa yang mengikuti pembelajaran.”⁶⁶

Selama pembelajaran daring ada kendala yang dialami oleh guru. Diantaranya adalah sedikitnya siswa mengikuti pembelajaran. Hal ini dikarenakan guru tidak bisa mengawasi siswa secara langsung. Selain kendala yang dialami, ibu Sri Hidayati juga bisa mengambil manfaat dari dilaksanakannya pembelajaran daring seperti bisa belajar teknologi. Hal ini seperti yang disampaikan oleh beliau:

“Dengan daring saya bisa belajar teknologi. Yang awalnya tidak bisa mengoperasikan *Google Classroom* sekarang bisa.”⁶⁷

Pembelajaran daring bisa membuat guru semakin mengenal teknologi. Karena pembelajaran daring mengharuskan guru menggunakan media teknologi untuk menyampaikan materi. Dengan tuntutan ini, guru akan lebih menguasai media teknologi daripada sebelumnya.

Narasumber keenam pada penelitian ini menggunakan strategi yang berbeda dari

⁶⁶ *Ibid.*,

⁶⁷ Lihat Transkrip 09/W/20-II/2021

narasumber lainnya. Narasumber keenam menggunakan strategi pembelajaran berupa memunculkan masalah yang dianggap sebagai salah satu strategi pembelajaran yang cukup efektif untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa. Hal ini seperti yang disampaikan oleh ibu Ida selaku guru IPA di SMP Ma'arif 1 Ponorogo:

“Saya menggunakan strategi berupa memunculkan masalah. Dengan memunculkan masalah maka siswa akan berfikir logis. Strategi memunculkan masalah menurut saya mampu untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa. Saya memanfaatkan *Google Classroom* dan *Google Formulir*. Saya selalu menuntut siswa supaya aktif pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung.”⁶⁸

Penggunaan strategi pembelajaran memunculkan masalah dianggap mampu menumbuhkan rasa ingin tahu karena siswa akan merasa penasaran dengan materi yang disampaikan oleh guru sehingga memicu rasa ingin tahu siswa. Selain strategi memunculkan masalah, ibu Ida menuntut siswanya untuk

⁶⁸Lihat transkrip 11/W/22-II/2021

selalu aktif dalam kegiatan pembelajaran. Seperti melakukan kegiatan tanya jawab.

Rasa ingin tahu dan keaktifan siswa yang diajar oleh ibu Ida selama pembelajaran daring mengalami penurunan. Hal ini seperti yang disampaikan oleh beliau:

“Selama daring tingkat rasa ingin tahu dan keaktifan siswa mengalami penurunan dibandingkan pada saat pembelajaran secara tatap muka.”⁶⁹

Pembelajaran daring membuat rasa ingin tahu dan keaktifan siswa menurun karena siswa merasa jenuh dengan pembelajaran daring. Menurunnya rasa ingin tahu dan keaktifan siswa, berdampak pada respon siswa yang sedikit. Namun ibu Ida juga bisa mengambil manfaat dengan diadakannya pembelajaran daring seperti guru langsung mengetahui hasil anak. Hal ini seperti yang disampaikan oleh beliau:

“Kendala yang sama alami selama daring seperti respon siswa yang sedikit, banyak siswa yang tidak mengikuti pelajaran dengan alasan kuota internet habis, jaringan signal yang tidak stabil, respon siswa yang lambat, siswa sudah mulai merasa

⁶⁹ Lihat transkrip 11/W/22-II/2021

jenuh dengan pembelajaran daring, tidak adanya interaksi langsung dengan siswa, dan tidak tahu daya serap materi. Untuk manfaat yang bisa diambil pada saat pandemi menurut saya adalah bisa langsung mengetahui hasil anak.”⁷⁰

Kendala yang dialami setiap guru hampir sama yaitu respon siswa yang sedikit. Hal ini bisa disebabkan karena siswa sudah mulai jenuh dengan pembelajaran daring. Selain itu, jaringan sinyal yang tidak stabil karena perbedaan daerah juga menjadi kendala untuk guru. Sedangkan manfaat yang bisa diambil selama pembelajaran daring yaitu bisa langsung mengetahui hasil anak. Jadi ketika anak sudah mengerjakan tugas nilai anak akan langsung bisa dilihat melalui *Google Classroom*.

Kemudian peneliti melakukan wawancara dengan narasumber terakhir. Hasil wawancara dengan narasumber ketujuh yaitu strategi *Inquiry* sebagai salah satu strategi pembelajaran yang cukup efektif untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa. Hal ini seperti yang disampaikan oleh bapak Dhani selaku guru IPA di SMP Ma’arif 1 Ponorogo:

⁷⁰ *Ibid.*,

“Saya menggunakan pembelajaran *Inquiry* dan *Literasi*. Menurut saya dengan menggunakan strategi pembelajaran *Inquiry* bisa menumbuhkan rasa ingin tahu siswa.”⁷¹

Strategi pembelajaran *Inquiry* diyakini bisa menumbuhkan rasa ingin tahu karena mampu membuat siswa untuk antusias terhadap pembelajaran. Dengan *Inquiry* siswa bisa mengeksplorasi rasa penasaran siswa dan mencari jawaban dari rasa penasaran tersebut.

Selama pembelajaran daring rasa ingin tahu dan keaktifan siswa cenderung rendah. Hal ini seperti yang disampaikan oleh beliau:

”Saya rasa jika rasa ingin tahu siswa cenderung rendah karena sebagian besar siswa hanya mengikuti daring sebatas formalitas. Begitu juga dengan keaktifan siswa, dikelas yang saya ampu banyak siswa yang kurang aktif.”⁷²

Rasa ingin tahu dan keaktifan siswa cenderung rendah karena siswa mengikuti pembelajaran hanya sebatas formalitas. Siswa tidak murni mengikuti pembelajaran melainkan

⁷¹ Lihat transkrip 13/W/22-II/2021

⁷² *Ibid.*,

hanya mengisi daftar kehadiran saja sehingga berpengaruh pada respon siswa. Hal ini seperti yang disampaikan oleh beliau:

“Kendala selama daring dari segi siswa antara lain kurang aktif/kurangnya respon terhadap materi yang didarinkan, gangguan signal atau paket data habis. Untuk kendala yang dialami guru antara lain tidak bisa berkomunikasi secara langsung dengan siswa, sulit membuat daring yang harus ada praktiknya.”⁷³

Kendala yang dialami setiap guru hampir sama yaitu respon siswa yang sedikit karena tidak melakukan pembelajaran secara tatap muka. Kemudian kendala sinyal karena perbedaan letak wilayah juga mempengaruhi proses pembelajaran. Untuk manfaat yang bisa didapatkan bapak Dhani yaitu semakin menguasai IT. Hal ini seperti yang disampaikan oleh bapak Dhani sebagai berikut.

“Manfaat yang bisa saya ambil dari adanya pembelajaran daring adalah guru semakin menguasai IT.”⁷⁴

⁷³ *Ibid.*,

⁷⁴ Lihat transkrip 13/W/22-II/2021

Selama pembelajaran daring guru tidak bisa melakukan pembelajaran tatap muka sehingga guru diwajibkan menggunakan media pembelajaran untuk menyampaikan materi kepada siswa. Tuntutan ini yang menjadikan guru lebih menguasai IT.

Dari beberapa pemaparan di atas didapatkan hasil bahwa strategi pembelajaran yang digunakan guru selama pembelajaran daring untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa yaitu:

a) Diskusi

Strategi pembelajaran diskusi diyakini bisa menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap mata pelajaran IPA karena pada saat kegiatan diskusi siswa akan melakukan kegiatan tanya jawab dan bertukar pikiran. Kegiatan tanya jawab dan bertukar pikiran inilah yang bisa menumbuhkan rasa ingin tahu siswa.

b) Pemberian tugas

Pemberian tugas yang diberikan oleh guru kepada siswa dilakukan dengan cara guru memerintahkan siswa mengerjakan soal yang berkaitan dengan materi yang telah disampaikan.

c) Pemunculan masalah

Guru menggunakan strategi pemunculan masalah dengan cara guru memberikan berita yang disana mengandung sebuah permasalahan. Kemudian guru memerintahkan siswa untuk mencari jawaban dari masalah tersebut.

d) *Inquiry*

Strategi pembelajaran *Inquiry* diyakini bisa menumbuhkan rasa ingin tahu karena mampu membuat siswa untuk antusias terhadap pembelajaran. Dengan *Inquiry* siswa bisa mengeksplorasi rasa penasaran siswa dan mencari jawaban dari rasa penasaran tersebut.

Untuk media pembelajaran yang digunakan oleh guru selama pembelajaran daring yaitu

a) *Google Classroom*

Kelebihannya *Google Classroom* diantaranya guru dapat menggunakan berbagai media untuk proses pembelajaran, baik yang terdapat dalam *Google Classroom* atau media lain yang bisa ditautkan pada classroom tersebut. Sedangkan kekurangannya yaitu permasalahan jaringan maupun keterbatasan kuota yang dimiliki peserta didik bisa menjadi penghambat

dalam proses pembelajaran, pun begitu pula dengan rendahnya tingkat keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru merasakan adanya kesulitan untuk menjelaskan materi yang terdapat persamaan-persamaan fisika, peserta didik pun mengalami kesulitan dalam memahami materi tersebut yang berdampak pada rendahnya kemampuan peserta didik menyelesaikan soal hitungan.⁷⁵

b) *Zoom*

Nilai lebih *Zoom* adalah lebih fleksibel, menyediakan beberapa fitur yang menunjang proses pembelajaran, menambah kedisiplinan guru dan siswa. Untuk kekurangan dari *Zoom* sendiri yaitu koneksi internet yang kurang baik dan pembatasan media.⁷⁶

c) *Video Call Whatsapp*

Video Call Whatsapp biasa digunakan untuk siswa yang jarang mengikuti pembelajaran.

Dari semua media pembelajaran yang digunakan selama daring, tentu saja mempunyai

⁷⁵ Maya Mahitsa Agung Mahardini, “Analisis Situasi Penggunaan Google Classroom Pada Pembelajaran Daring Fisika”, Jurnal Pendidikan Fisika, Vol. 8 No.2 (2020).

⁷⁶ Mahfuz Rizqi Mubarak dkk, “Zoom Cloud Meeting: Media Alternatif dalam Pembelajaran Maharah Kalam di Tengah Wabah Virus Corona (Covid-19)”, Jurnal Bahasa Arab Vol.4 No.2 (2020) 211-226.

kelebihan dan kekurangan. Penggunaan media bisa disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing guru dan siswa.

2. Faktor yang Mempengaruhi Rasa Ingin Tahu dan Kemampuan Memecahkan Masalah

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Faktor adalah hal (keadaan, peristiwa) yang ikut menyebabkan (mempengaruhi) terjadinya sesuatu.⁷⁷ Faktor yang dimaksud pada penelitian ini adalah hal-hal yang mempengaruhi rasa ingin tahu dan kemampuan memecahkan masalah. Berdasarkan hasil wawancara yang sudah dilakukan, maka ditemukan beberapa pendapat mengenai faktor yang mempengaruhi rasa ingin tahu dan kemampuan memecahkan masalah. Faktor yang mempengaruhi rasa ingin tahu salah satunya adalah pokok materi. Hal ini seperti yang disampaikan oleh ibu Sri Subekti selaku guru IPA di SMPN 5 Ponorogo:

“Rasa ingin tahu siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya pokok materi yang disampaikan sesuai dengan

⁷⁷ Faktor.2016. Pada KBBI Daring. Diambil 23 Maret 2021, dari <https://kbbi.web.id/faktor>

kehidupan sehari-hari siswa. jika materi yang disampaikan berhubungan dengan kehidupan sehari-hari maka rasa ingin tahu siswa tinggi. Namun sebaliknya jika materi yang disampaikan jauh dari kehidupan sehari-hari maka rasa ingin tahu siswa tergolong rendah.”⁷⁸

Pokok materi sangat mempengaruhi rasa ingin tahu siswa. Jika materi yang disampaikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari maka rasa ingin tahu siswa tinggi. Jika materi yang disampaikan tidak berhubungan dengan kehidupan sehari-hari maka rasa ingin tahu siswa rendah.

Rasa ingin tahu siswa berpengaruh terhadap kemampuan memecahkan masalah. Kemampuan pemecahan masalah adalah kemampuan untuk mengenali dan merumuskan masalah serta menemukan cara atau jalan keluar dan menerapkan untuk mengubah kondisi sekarang menjadi kondisi yang diinginkan.⁷⁹ Kemampuan memecahkan masalah sangat

⁷⁸ Lihat transkrip 02/W/15-II/2021

⁷⁹ Anisah Milatus Sunnah, Ni Wayan Sukmawati Puspitadewi, "Hubungan Antara Konsep Diri dengan Kemampuan Pemecahan Masalah" Vol.3 No. 2 (2014).

penting dimiliki oleh siswa. Hal ini seperti yang disampaikan oleh beliau:

“Selain rasa ingin tahu, kemampuan pemecahan masalah juga penting sekali.”⁸⁰

Kemampuan memecahkan masalah penting karena jika siswa tidak bisa memecahkan masalah, maka siswa tidak bisa menghadapi tujuan pembelajaran dan tidak akan sampai sasaran. Selama pembelajaran daring kemampuan memecahkan masalah siswa berkurang. Hal ini seperti yang disampaikan oleh beliau:

“Selama pembelajaran daring kemampuan pemecahan masalah siswa berkurang.”⁸¹

Penurunan kemampuan memecahkan masalah siswa berkurang karena guru tidak bisa menggiring siswa. Jika guru bisa menggiring siswa, maka kemungkinan besar kemampuan memecahkan masalah siswa lebih baik daripada guru yang kurang bisa menggiring siswanya.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan memecahkan masalah siswa. Salah satu faktor yang mempengaruhi kemampuan

⁸⁰ Lihat transkrip 02/W/15-II/2021

⁸¹ *Ibid.*,

memecahkan masalah siswa adalah tidak adanya kegiatan tatap muka secara langsung. Hal ini seperti yang dinyatakan oleh beliau:

“Menurut saya ada beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah seperti tidak bertatap muka secara langsung, kemampuan awal siswa (intenal), tingkat kompleksitas materi (rumit, sedang), dan juga faktor lingkungan.”⁸²

Kemampuan awal siswa mempengaruhi kemampuan memecahkan masalah. Karena kemampuan awal siswa mempengaruhi segala hal termasuk memecahkan masalah. Selain itu tingkat kompleksitas materi juga mempengaruhi kemampuan memecahkan masalah. Jika tingkat kompleksitas materi mudah maka siswa akan lebih mudah memecahkan masalah. Jika tingkat kompleksitas materi rumit maka siswa akan lebih sulit memecahkan masalah. kemudian selanjutnya faktor lingkungan. Jika lingkungan mengajarkan cara memecahkan masalah dengan baik maka kemungkinan besar siswa akan mengikuti cara memecahkan masalah dengan baik juga.

⁷⁹ Lihat transkrip 02/W/15-II/2021

Selanjutnya untuk menggali informasi yang lebih dalam berkaitan dengan faktor yang mempengaruhi rasa ingin tahu dan kemampuan memecahkan masalah, peneliti melakukan wawancara kepada narasumber kedua. Menurut ibu Sri Sumartin faktor yang mempengaruhi rasa ingin tahu siswa adalah semangat siswa sendiri. Hal ini seperti yang disampaikan oleh ibu Sri Sumartin selaku guru IPA di SMPN 5 Ponorogo:

“Faktor yang mempengaruhi rasa ingin tahu siswa adalah semangat siswa sendiri.”⁸³

Menurut ibu Sri Sumartin faktor yang paling penting adalah semangat dari dalam diri siswa sendiri. Jika siswa memiliki semangat dari dalam diri maka kemungkinan besar siswa akan memiliki ketertarikan terhadap suatu materi sehingga menyebabkan rasa ingin tahu siswa tinggi.

Rasa ingin tahu siswa berpengaruh terhadap kemampuan memecahkan masalah. sehingga kemampuan memecahkan masalah siswa sangat penting. Hal ini seperti yang disampaikan oleh beliau:

⁸⁰ Lihat transkrip 04/W/17-II/2021

“Kemampuan memecahkan masalah juga sangat penting dimiliki oleh siswa. menurut saya selama pembelajaran daring kemampuan memecahkan masalah siswa mengalami penurunan yang sangat pesat. Untuk mengatasi hal ini saya selalu memberikan motivasi kepada siswa.”⁸⁴

Pemberian motivasi kepada siswa bisa menumbuhkan semangat belajar. Jika semangat belajar siswa tinggi maka siswa akan lebih mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru, dan siswa akan mudah memecahkan masalah.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan memecahkan masalah siswa menurut ibu Sumartin. Salah satunya adalah faktor keluarga. Hal ini seperti yang disampaikan oleh beliau:

“Faktor yang mempengaruhi adalah keluarga siswa.”⁸⁵

Keluarga merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kemampuan memecahkan

⁸⁴ Lihat transkrip 04/W/17-II/2021

⁸⁵ *Ibid.*,

siswa. Hal ini dikarenakan keluarga memiliki peran penting terhadap kemampuan siswa.

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan ibu Prima selaku narasumber ketiga. Menurut ibu Prima faktor yang mempengaruhi rasa ingin tahu siswa salah satunya adalah motivasi dari guru. Hal ini seperti yang disampaikan oleh ibu Prima selaku guru IPA di SMPN 5 Ponorogo:

“Faktor yang mempengaruhi rasa ingin tahu siswa adalah motivasi dari guru. Selain memberikan motivasi ada faktor lain yang mempengaruhi kemampuan siswa seperti media pembelajaran, dan faktor internal dari diri siswa.”⁸⁶

Motivasi dari guru bisa membuat semangat belajar siswa meningkat. Ketika semangat belajar siswa tinggi maka siswa akan lebih mudah memahami dan menerima materi. Hal inilah yang akan membuat rasa ingin tahu siswa muncul. Ketika rasa ingin tahu siswa tinggi maka akan mempermudah siswa untuk memecahkan masalah. Dari pemaparan ini, bisa dilihat bahwa kemampuan masalah sangat

⁸⁶ Lihat transkrip 06/W/17-II/2021

penting dimiliki oleh siswa. Hal ini seperti yang disampaikan oleh beliau:

“Kemampuan memecahkan masalah bagi siswa sangatlah penting karena berhubungan dengan tujuan pembelajaran. Supaya kemampuan pemecahan siswa meningkat, saya akan selalu memberikan motivasi kepada siswa.”⁸⁷

Setiap siswa harus memiliki kemampuan memecahkan masalah yang baik. Karena jika siswa tidak mampu memecahkan masalah maka guru tidak bisa mencapai tujuan pembelajaran. Menurut ibu Prima ada beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan memecahkan masalah siswa. Salah satunya adalah kemampuan berfikir kritis. Hal ini seperti yang disampaikan oleh beliau:

“faktornya seperti kemampuan berfikir kritis, keluarga, lingkungan, dan media.”⁸⁸

Kemampuan berfikir kritis merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kemampuan memecahkan masalah. Siswa yang mempunyai kemampuan berfikir kritis

⁸⁷ Lihat transkrip 06/W/17-II/2021

⁸⁸ *Ibid.*,

akan lebih mudah memecahkan masalah dibandingkan siswa yang tidak mempunyai kemampuan berfikir kritis.

Hasil wawancara dengan narasumber keempat mengenai faktor yang mempengaruhi rasa ingin tahu siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber kelima faktor yang mempengaruhi rasa ingin tahu siswa salah satunya adalah materi yang disampaikan. Hal ini seperti yang disampaikan oleh bapak Agus selaku guru IPA di SMPN 5 Ponorogo:

“Faktor yang mempengaruhi rasa ingin tahu siswa adalah materi pembelajaran dan topik yang sedang dibahas.”⁸⁹

Jika materi yang disampaikan berhubungan dengan kehidupan sehari-hari maka rasa ingin tahu siswa tinggi. Sedangkan jika materi yang disampaikan jauh dari kehidupan sehari-hari maka rasa ingin tahu siswa rendah. Rasa ingin tahu siswa mempengaruhi kemampuan memecahkan masalah siswa. Kemampuan memecahkan masalah dianggap sangat penting sekali. Hal ini seperti yang disampaikan oleh beliau:

⁸⁹ Lihat transkrip 08/W/20-II/2021

“Selama daring kemampuan memecahkan masalah sangat penting sekali. Hal ini karena melatih anak untuk bersikap jujur, berani bertanggung jawab, dan disiplin. Kemampuan memecahkan masalah siswa baik, selama daing mungkin karena adanya bantuan dari internet (*google*).”⁹⁰

Selama pembelajaran daring bapak Agus tidak melihat kesulitan siswanya dalam memecahkan masalah. Hal ini bisa saja dikarenakan siswa memanfaatkan internet untuk mencari jawaban. Sehingga dengan bantuan internet siswa bisa memecahkan masalah.

Menurut bapak Agus materi yang tidak jelas menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi kemampuan memecahkan masalah. Hal ini seperti yang disampaikan oleh beliau:

“Ada beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan memecahkan masalah seperti materi yang tidak jelas dan membingungkan, tidak ada teman yang membantu, komunikasi lewat internet yang susah dikarenakan jaringan.”⁹¹

⁹⁰ Lihat transkrip 08/W/20-II/2021

⁹¹ *Ibid.*,

Materi yang tidak jelas akan membuat siswa kesulitan untuk memecahkan masalah. Karena terkadang di dalam buku materi tertulis tidak lengkap. Selain itu peran teman diyakini bisa membantu siswa untuk memecahkan masalah dengan cara belajar bersama.

Narasumber kelima mempunyai pendapat lain terkait faktor yang mempengaruhi rasa ingin tahu dan kemampuan memecahkan masalah siswa. Menurut narasumber keempat faktor yang mempengaruhi rasa ingin tahu siswa salah satunya adalah materi yang disampaikan. Hal ini seperti yang disampaikan oleh ibu Sri Hidayati selaku guru IPA di SMPN 5 Ponorogo:

“Menurut saya materi yang sedang dipelajari.”⁹²

Jika materi yang disampaikan menarik maka rasa ingin tahu siswa tinggi. Namun jika materi yang disampaikan kurang menarik menurut siswa maka rasa ingin tahu siswa rendah. Siswa yang mempunyai rasa ingin tahu tinggi akan mudah dalam memecahkan masalah. Maka dari itu setiap siswa harus mempunyai kemampuan memecahkan masalah

⁹² Lihat transkrip 10/W/20-II/2021

karena dianggap penting. Hal ini seperti yang disampaikan oleh beliau:

“Kemampuan memecahkan masalah menurut saya penting. Kalau siswa tidak bisa memecahkan masalah maka dia akan mengalami kesulitan. Selama daring kemampuan memecahkan masalah siswa mengalami penurunan.”⁹³

Siswa yang tidak bisa memecahkan masalah akan mengalami kesulitan. Karena kemungkinan besar siswa tidak paham terkait materi yang dijelaskan oleh guru. Selain itu siswa yang tidak bisa memecahkan masalah akan tertinggal dengan temannya yang bisa memecahkan masalah. Selama pembelajaran daring kemampuan siswa dalam memecahkan masalah mengalami penurunan. Hal ini mungkin bisa disebabkan karena siswa tidak memahami materi yang disampaikan sehingga siswa kesulitan dalam memecahkan masalah yang diberikan. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan memecahkan masalah siswa menurut ibu Sri Hidayati yaitu materi yang disampaikan. Hal ini seperti yang disampaikan oleh beliau:

⁹³ *Ibid.*,

“Kalau yang saya amati selama daring faktor yang utama materi yang disampaikan.”⁹⁴

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan narasumber keenam. Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber keenam faktor yang mempengaruhi rasa ingin tahu siswa salah satunya adalah apersepsi guru. Hal ini seperti yang disampaikan oleh ibu Ida selaku guru IPA di SMP Ma'arif 1 Ponorogo:

“Faktor yang mempengaruhi rasa ingin tahu siswa adalah apersepsi guru dan juga penggalian pertanyaan.”⁹⁵

Apersepsi guru sangat berpengaruh terhadap rasa ingin tahu siswa. Hal ini karena apersepsi guru akan mendorong siswa untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Rasa ingin tahu siswa dapat mempengaruhi kemampuan memecahkan masalah siswa. Sehingga kemampuan masalah dianggap sangat penting. Hal ini seperti yang disampaikan oleh beliau:

“Menurut saya kemampuan memecahan masalah juga sangat

⁹⁴ *Ibid.*,

⁹⁵ Lihat transkrip 12/W/22-II/2021

penting untuk mencapai tujuan pembelajaran dan pada saat ini kemampuan memecahkan masalah siswa mengalami penurunan karena guru tidak mengenai secara langsung”⁹⁶

Kemampuan memecahkan masalah merupakan suatu hal penting yang harus dimiliki siswa. Jika siswa tidak bisa memecahkan suatu masalah maka siswa tersebut tidak mencapai tujuan pembelajaran. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan memecahkan masalah siswa. Salah satu faktor yang mempengaruhi siswa dalam memecahkan masalah adalah strategi pembelajaran. Hal ini seperti yang disampaikan oleh beliau:

“Faktor yang mempengaruhi kemampuan memecahkan masalah siswa menurut saya adalah strategi pembelajaran dari guru. Karena, strategi setiap anak dan setiap mata pelajaran berbeda.”⁹⁷

Strategi pembelajaran yang tepat akan bisa menggiring siswa untuk bisa memecahkan

⁹⁶ *Ibid.*,

⁹⁷ *Ibid.*,

masalah secara baik. Strategi pembelajaran disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan. Selain itu perbedaan strategi pembelajaran juga mempengaruhi tingkat kebosanan siswa dalam pembelajaran.

Narasumber terakhir bernama bapak Dhani. Menurut narasumber ketujuh minat belajar siswa termasuk faktor yang mempengaruhi rasa ingin tahu siswa. Hal ini seperti yang disampaikan oleh bapak Dhani selaku guru IPA di SMP Ma'arif 1 Ponorogo:

“Faktor yang mempengaruhi rasa ingin tahu siswa adalah faktor internal yaitu minat belajar siswa sendiri dan faktor eksternal yaitu berasal dari keluarga dan lingkungan.”⁹⁸

Minat belajar siswa dianggap salah satu sebagai faktor yang mempengaruhi rasa ingin tahu siswa karena jika siswa memiliki minat belajar yang tinggi, maka kemungkinan besar siswa akan mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi juga. Jika siswa tidak memiliki minat belajar maka kemungkinan besar siswa memiliki rasa ingin tahu yang rendah.

⁹⁸ Lihat Transkrip 14/ W/22-II/2021

Siswa yang mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi akan lebih gampang untuk memecahkan masalah. maka dari itu kemampuan memecahkan masalah dianggap sangat penting. Hal ini seperti yang disampaikan oleh beliau:

“Kemampuan memecahkan masalah sangat penting. Tapi keadaannya sekarang kemampuan memecahkan masalah siswa kurang karena terbatasnya interaksi belajar dan sulitnya guru memotivasi dan memfasilitasi siswa secara online.”⁹⁹

Kemampuan memecahkan masalah dianggap penting karena kemampuan memecahkan masalah mampu meningkatkan pemahaman. Siswa yang bisa memecahkan masalah dengan baik dianggap sudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Jika siswa tidak bisa memecahkan masalah dengan baik, maka kemungkinan besar siswa kurang memahami materi yang telah disampaikan oleh guru. Namun, selama pembelajaran daring berlangsung, kemampuan memecahkan masalah siswa kurang karena tidak ada kegiatan tatap muka secara langsung

⁹⁹ *Ibid.*,

yang menyebabkan tidak maksimalnya pemberian motivasi kepada siswa.

Bapak Dhani menyatakan faktor yang mempengaruhi kemampuan memecahkan masalah siswa diantaranya adalah rasa ingin tahu dan motivasi guru. Hal ini seperti yang disampaikan oleh beliau:

“Faktornya menurut saya rasa ingin tahu siswa dan motivasi guru.”¹⁰⁰

Siswa yang mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi akan lebih mudah memecahkan masalah daripada siswa yang rasa ingin tahunya rendah. Hal ini disebabkan karena siswa yang memiliki rasa ingin tahu tinggi akan lebih sering mengajukan pertanyaan terkait dengan materi. Semakin banyak informasi yang didapatkan akan mempermudah siswa untuk memecahkan masalah.

Dari beberapa pemaparan di atas dapat disimpulkan faktor yang mempengaruhi rasa ingin tahu siswa adalah

- a) Pokok materi yang disampaikan
Pokok materi sangat mempengaruhi rasa ingin tahu siswa. Jika materi yang disampaikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari maka rasa ingin tahu siswa

¹⁰⁰ Lihat Transkrip 14/ W/22-II/2021

tinggi. Jika materi yang disampaikan tidak berhubungan dengan kehidupan sehari-hari maka rasa ingin tahu siswa rendah.

b) Motivasi guru

Pemberian motivasi kepada siswa bisa menumbuhkan semangat belajar. Jika semangat belajar siswa tinggi maka siswa akan lebih mudah menerima.

c) Apersepsi guru

Apersepsi guru sangat berpengaruh terhadap rasa ingin tahu siswa. Hal ini karena apersepsi guru akan mendorong siswa untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

d) Penggalian pertanyaan

Penggalian pertanyaan dianggap mampu menumbuhkan rasa ingin tahu siswa karena semakin tinggi level kesulitan soal akan menjadikan siswa semakin penasaran. Ketika siswa mempunyai rasa penasaran maka rasa ingin tahu siswa semakin tinggi.

e) Semangat dari diri anak sendiri

Jika siswa memiliki semangat dari dalam diri maka kemungkinan besar siswa akan memiliki ketertarikan terhadap suatu materi sehingga

menyebabkan rasa ingin tahu siswa tinggi.

f) Minat belajar

Minat belajar setiap siswa berbeda. Jika siswa memiliki minat belajar yang tinggi biasanya rasa ingin tahunya tinggi. Jika siswa memiliki minat belajar yang rendah maka rasa ingin tahunya rendah.

g) Jenis kelamin siswa

Ada perbedaan dimensi sosiokultural dan psikologis antara laki-laki dan perempuan terhadap rasa ingin tahu siswa.

Sedangkan faktor yang mempengaruhi kemampuan memecahkan masalah yaitu

a) Strategi yang digunakan oleh guru

Strategi yang digunakan untuk setiap materi seharusnya berbeda disesuaikan dengan materi yang sedang dibahas. Contohnya jika materi mengharuskan melakukan praktikum maka guru harus melakukan praktikum.

b) Materi yang disampaikan

Jika materi yang disampaikan berhubungan dengan kehidupan sehari-hari maka siswa akan mudah memecahkan masalah. jika materi yang

disampaikan jauh dari kehidupan sehari-hari maka siswa akan sedikit mengalami kesulitan dalam memecahkan masalah.

- c) Motivasi dari guru
Motivasi dari guru sangat mempengaruhi karena motivasi guru akan mendorong siswa untuk lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.
- d) Kemampuan awal siswa
Kemampuan awal siswa menjadi faktor utama dalam kemampuan memecahkan masalah. siswa yang mempunyai kemampuan awal memecahkan masalah yang sedikit buruk akan kalah dengan siswa yang mempunyai kemampuan awal yang baik.
- e) Tingkat kompleksitas materi
Jika guru memberikan siswa soal yang sulit, maka siswa akan kesulitan dalam memecahkan masalah. jika guru memberikan soal yang lebih mudah maka siswa akan sedikit mudah memecahkan masalah yang diberikan.
- f) Lingkungan
Jika lingkungan mengajarkan cara memecahkan masalah dengan baik

maka kemungkinan besar siswa akan mengikuti cara memecahkan masalah dengan baik juga.

g) Keluarga

Keluarga merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kemampuan memecahkan siswa. Hal ini dikarenakan keluarga memiliki peran penting terhadap kemampuan siswa.

h) Media pembelajaran

Media pembelajaran yang menarik akan membuat siswa tertarik dengan materi yang sedang disampaikan. Jika siswa tertarik dengan materi tersebut, siswa akan lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Dengan cara inilah siswa akan mampu memecahkan masalah yang diberikan oleh guru.

i) Kemampuan berfikir kritis siswa

Kemampuan berfikir kritis siswa akan mempengaruhi kemampuan memecahkan masalah. siswa yang mempunyai kemampuan berfikir kritis akan lebih mudah memecahkan masalah dibandingkan siswa yang tidak mempunyai kemampuan berfikir kritis.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Strategi Pembelajaran yang Digunakan Guru Untuk Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu siswa

Dengan adanya *Corona Virus Disease-2019 (Covid-19)* di Indonesia saat ini berpengaruh bagi seluruh masyarakat. Menurut Kompas, 28/03/2020 pengaruh *Covid-19* terjadi diberbagai aspek seperti sosial, ekonomi, pariwisata dan pendidikan. Surat Edaran (SE) yang dikeluarkan pemerintah pada tanggal 18 Maret 2020 tentang segala aktivitas di dalam dan di luar ruangan di semua sektor sementara waktu ditunda demi mengurangi penyebaran *Covid-19* terutama pada aspek pendidikan. Dalam masa darurat penyebaran *Covid-19*, dalam surat edaran tersebut dijelaskan bahwa kegiatan pembelajaran dilakukan di rumah melalui pembelajaran daring.¹⁰¹

Selama pembelajaran daring, guru harus menggunakan strategi pembelajaran yang tepat supaya guru bisa menggiring siswa untuk bisa mencapai tujuan pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru harus mengetahui faktor apa saja yang bisa membuat siswa mencapai tujuan

¹⁰¹ Wahyu Aji Fatma Dewi, "Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar", Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol.2 No.1 (2020) 55-61.

pembelajaran. Salah satu faktor tersebut adalah karakter rasa ingin tahu siswa. Aly dan Eny (2010:3) menyatakan bahwa rasa ingin tahu membawa individu untuk melakukan berbagai aktivitas yang bertujuan untuk mencari jawaban atas berbagai permasalahan yang muncul di dalam pikirannya.¹⁰²

Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa strategi pembelajaran yang tepat digunakan selama pembelajaran daring untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa adalah strategi diskusi, pemberian tugas, memunculkan masalah, dan inquiry.

Strategi pembelajaran yang pertama berupa diskusi yang dianggap mampu menumbuhkan rasa ingin tahu siswa karena pada saat kegiatan diskusi siswa akan melakukan kegiatan tanya jawab dan bertukar pikiran. Kegiatan tanya jawab dan bertukar pikiran inilah yang bisa menumbuhkan rasa ingin tahu siswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan KEMENDIKNAS yang menyatakan bahwa diskusi adalah salah satu indikator dari nilai rasa ingin tahu.¹⁰³ Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian

¹⁰² Oliya Noviastivi, “Upaya Meningkatkan Rasa Ingin Tahu dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Perubahan Lingkungan Fisik Bumi Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dengan MInd Map di Kelas IV SD Negeri Tiparkidul”, Universitas Muhammadiyah Purwokerto (2017).

¹⁰³ Alviani Saridevita dkk, “Mengidentifikasi Rasa Ingin Tahu Siswa Terhadap Pelajaran IPS”, Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial Vol.2 No.1 (2020) 75-82.

yang dilakukan Ade Lucky Chonstantika yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif model *Make a Match* dan diskusi kelompok dapat meningkatkan rasa ingin tahu pada pokok bahasan hidrokarbon di kelas X-6 SMA Negeri 2 Boyolali.

Strategi pembelajaran yang kedua yaitu pemberian tugas. Pemberian tugas dianggap mampu menumbuhkan rasa ingin tahu siswa karena pada saat siswa diberikan tugas, maka siswa akan mencari tahu jawaban dari tugas yang diberikan oleh guru. Dengan mencari jawaban maka akan memunculkan rasa ingin tahu siswa. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Aprilia Intan Permatasari dkk yang menyatakan bahwa pemberian tugas merupakan metode yang mengarah pada filosofi konstruktivistik. Metode pemberian tugas adalah cara penyajian pelajaran dengan menugaskan siswa mempelajari sesuatu yang kemudian harus dipertanggungjawabkan. Pemberian tugas pada pembelajaran IPA dapat memberikan dorongan kepada siswa untuk mempelajari dan menggali kembali sumber-sumber yang berkaitan dengan materi, sebagai alat dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru.¹⁰⁴

¹⁰⁴ Aprilia Intan Permatasari dkk, "*Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Joyfull Learning Dengan Metode Pemberian Tugas Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Pokok Koloid Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Simo Tahun Pelajaran 2012/2013*", Jurnal Pendidikan Kimia (JPK), Vol. 3 No. 1 (2014).

Strategi pembelajaran ketiga yaitu memunculkan masalah. Penggunaan strategi pembelajaran memunculkan masalah dianggap mampu menumbuhkan rasa ingin tahu karena siswa akan merasa penasaran dengan materi yang disampaikan oleh guru sehingga memicu rasa ingin tahu siswa. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Yoga Wicaksana dkk yang menyatakan memunculkan masalah termasuk kedalam model pembelajaran PJBL. PJBL adalah model atau metode belajar yang menggunakan masalah sebagai tindakan pertama dalam mengumpulkan dan menggabungkan pengetahuan baru berlandaskan pengetahuannya dalam beraktivitas secara nyata. PJBL disusun untuk dimanfaatkan pada permasalahan rumit yang membutuhkan investigasi siswa untuk memahaminya. Tahap investigasi tersebut menuntut karakter rasa ingin tahu epistemik siswa muncul secara maksimal.¹⁰⁵

Strategi pembelajaran keempat yaitu dengan menggunakan metode *inquiry*. Strategi pembelajaran *Inquiry* diyakini bisa menumbuhkan rasa ingin tahu karena mampu membuat siswa untuk bersemangat

¹⁰⁵ Yoga Wicaksana dkk, “Analisis Kemampuan Literasi Matematika dan Karakter Rasa InginTahu Siswa pada Pembelajaran Berbasis Proyek Berbantuan Schoology”. UJMER 6 (2) (2017) 167 -174.

terhadap pembelajaran. Dengan *inquiry* siswa bisa menggali rasa penasarannya dan mencari jawaban dari rasa penasarannya tersebut. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Lilanamami Arya Yuritantri yang menyatakan model *inquiry* memberikan peluang kepada siswa untuk mengembangkan rasa ingin tahunya. Hal ini sejalan dengan definisi dari Alfred Novak dalam artikel David L. Haury (1993), *Teaching Science Through Inquiry* yang mengatakan bahwa *inquiry* adalah tingkah laku yang terlibat dalam usaha manusia untuk menjelaskan secara logis kejadian-kejadian yang memunculkan rasa ingin tahu. Ketika rasa ingin tahu siswa muncul, maka rasa ingin tahu siswa akan lebih besar daripada sebelumnya.¹⁰⁶

B. Faktor yang Mempengaruhi Rasa Ingin Tahu dan Kemampuan Memecahkan Masalah Siswa

Rasa ingin tahu merupakan bekal awal bagi siswa dalam proses pembelajaran. Adanya rasa ingin tahu, akan memotivasi siswa untuk memenuhi rasa ingin tahunya. Demi memenuhi rasa ingin tahunya itulah yang akan membawa siswa pada proses

¹⁰⁶ Lilanamami Arya Yuritantri, "Pembelajaran Dengan Metode *Guided Inquiry* Untuk Mengembangkan Rasa Ingin Tahu dan Keterampilan Komunikasi Siswa", Skripsi, Jurusan Fisika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Semarang (2013).

mencari, menemukan.¹⁰⁷ Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi rasa ingin tahu siswa yaitu motivasi guru, apersepsi guru, apersepsi guru, penggalan pertanyaan, semangat dari diri anak, minat belajar dan jenis kelamin.

Motivasi dari guru merupakan faktor yang berarti dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Motivasi dari guru bisa membuat semangat belajar siswa meningkat. Ketika semangat belajar siswa tinggi maka siswa akan lebih mudah memahami dan menerima materi. Hal inilah yang akan membuat rasa ingin tahu siswa muncul. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Uus Manzilatusifa yang menyatakan bahwa dua pembangkit motivasi belajar yang efektif adalah keingintahuan dan keyakinan dalam kemampuan diri. Setiap siswa mempunyai rasa ingin tahu, maka guru harus memberikan dorongan dengan pertanyaan diluar kebiasaan atau tugas yang menantang disertai penguatan bahwa siswa bisa melakukannya. Dengan demikian salah satu upaya guru yaitu memberikan motivasi kepada siswa dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan

¹⁰⁷ Irna Hanifah Ameliah dkk, *“Pengaruh Keingintahuan dan Rasa Percaya Diri Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas VII MTs Negeri I Kota Cirebon”*, EduMa Vol. 5 No. 1 (2016).

pembelajaran.¹⁰⁸

Faktor yang kedua adalah apersepsi. Apersepsi guru akan mendorong siswa untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Dengan pemberian apersepsi sebelum pembelajaran, siswa diharapkan bisa mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan oleh guru. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Nurmaryitha Hajrah yang menyatakan bahwa apersepsi merupakan suatu kegiatan menghubungkan pengetahuan lama dengan pengetahuan yang baru. Dalam hal ini yang dimaksud pengetahuan adalah materi pelajaran yang disampaikan guru. Dengan memberikan apersepsi diharapkan mampu menumbuhkan sikap semangat, rasa ingin tahu, dan terdorong untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dari dalam diri siswa.¹⁰⁹

Faktor ketiga yang mempengaruhi rasa ingin tahu siswa adalah penggalan pertanyaan. Penggalan pertanyaan dianggap mampu menumbuhkan rasa ingin tahu siswa karena semakin tinggi level kesulitan soal akan menjadikan siswa semakin penasaran. Ketika siswa mempunyai rasa penasaran maka siswa akan bertanya kepada guru.

¹⁰⁸ Uus Manzilatusifa, "*Pemberian Motivasi Guru Dalam Pembelajaran*", *Educare* Vol 5, No. 1 (2007).

¹⁰⁹ Nurmaryitha Hajrah, "*Apersepsi Guru Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Youtube*", Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Makassar Jalan Daeng Tata Raya, Makassar, Sulawesi Selatan.

Pada saat ini rasa ingin tahu siswa muncul. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Doni Setiyo Ardiyanto yang menyatakan yaitu 1) siswa kurang aktif di kelas, 2) siswa jarang bertanya padahal siswa tidak bisa atau kurang mengerti, 3) siswa jarang mengerjakan pekerjaan rumah, dan 4) siswa kurang fokus dalam pembelajaran matematika.¹¹⁰

Untuk faktor selanjutnya yang mempengaruhi rasa ingin tahu siswa adalah semangat dari dalam diri siswa. Jika siswa memiliki semangat dari dalam diri maka kemungkinan besar siswa akan memiliki ketertarikan terhadap suatu materi sehingga menyebabkan rasa ingin tahu siswa tinggi. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Steven Raharja, Martinus Ronny Wibhawa dan Samuel Lukas yang menyatakan bahwa pendidikan yang berhasil berhubungan dengan banyak faktor, yakni peran guru, peserta belajar, dan proses pembelajaran. Peserta belajar dalam kegiatan pembelajaran dipengaruhi oleh antusias peserta dalam belajar. Antusias peserta belajar bergantung dari keinginan yang muncul dari dalam dirinya. Keinginan yang muncul tersebut

¹¹⁰ Doni Setiyo Ardiyanto, “*Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Konstektual Berbantuan Hands On Problem Solving Untuk Meningkatkan Rasa Ingin Tahu dan Prestasi Belajar Siswa*”, Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika FMIPA UNY (2013).

dinamakan sebagai rasa ingin tahu. Rasa ingin tahu yang tinggi bisa menjadikan siswa mengikuti kegiatan belajar lebih baik. Oleh karena itu, rasa ingin tahu adalah suatu hal yang penting dalam kegiatan pembelajaran.¹¹¹

Faktor kelima yaitu minat belajar. Minat belajar setiap siswa berbeda. Jika siswa memiliki minat belajar, maka siswa akan termotivasi yang kemudian akan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Hasil penelitian ini didukung oleh pernyataan seorang ahli bernama Usman. Menurut Usman (2003:27) keadaan pembelajaran yang efektif adalah adanya minat dan ketertarikan siswa dalam belajar. Minat adalah suatu sifat yang relatif menetap pada diri seseorang. Minat mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap belajar karena dengan minat seorang individu akan melakukan sesuatu yang disukainya. Sebaliknya, tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu.¹¹²

Faktor yang terakhir adalah jenis kelamin. Ada perbedaan dimensi sosiokultural dan psikologis antara laki-laki dan perempuan terhadap rasa ingin tahu siswa. Hasil penelitian ini didukung oleh

¹¹¹ Steven Raharja dkk, “*Mengukur Rasa Ingin Tahu Siswa [Measuring Students Curiosity]*”, *Journal of Language, Literature, Culture, and Education POLYGLOT* Vol. 14 No.2 (2018).

¹¹² Keke T. Aritonang, “*Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*”, *Jurnal Pendidikan Penabur* No.10 (2008).

penelitian yang dilakukan Ekawati dan Wulandari (2011) menunjukkan bahwa perempuan pada umumnya lebih baik dalam hal mengingat dan laki-laki memiliki kompetensi lebih baik untuk melakukan proses berpikir secara logis. Sesuai dengan pernyataan Santrock (2007) yang menjelaskan bahwa ada disimilaritas dimensi sosiokultural dan psikologis antara laki-laki dan perempuan terhadap hasil prestasi belajar. Penelitian yang berbeda menyatakan jika tidak adanya perbedaan rasa ingin tahu siswa perempuan dengan siswa laki-laki (Raharja, Wibhawa, & Lukas, 2018). Jika kita menghubungkan dengan konsep *Incongruity Theories* yang menyatakan bahwa rasa ingin tahu adalah usaha untuk memahami dunia dengan bersifat tidak tetap dan saling mempunyai hubungan dari efek yang diterimanya. Ada beberapa bias perilaku dalam kegiatan pembelajaran di kelas yang dilandasi perbedaan antara remaja laki-laki dan perempuan. Hal tersebut adalah anak perempuan mempunyai sifat tunduk, diam dan lebih sabar daripada laki-laki yang cenderung ribut dan suka mencari perhatian, tanpa disadari guru lebih memperhatikan anak laki-laki yang sering meminta penjelasan dan arahan yang jelas daripada perempuan (Santrock, 2007).¹¹³

¹¹³ Indra Prapto Nugroho. "Memahami Rasa Ingin Tahu Remaja Ditinjau Berdasarkan Jenis Kelamin", Jurnal Bimbingan

Adanya rasa ingin tahu akan membuat siswa merasa penasaran yang mendalam sehingga mendorong siswa untuk mencari tahu jawaban dari hal yang belum diketahui sebelumnya. Rasa ingin tahu yang muncul akan membuat siswa terus mencari jawaban sehingga semua rasa penasarannya terawab. Aly dan eny (2010:3) menyatakan bahwa rasa ingin tahu memotivasi individu untuk melakukan berbagai aktivitas yang bertujuan untuk mencari jawaban atas berbagai permasalahan yang muncul di dalam pikirannya.¹¹⁴ Ada beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan memecahkan masalah siswa terutama faktor internal seperti kemampuan pengetahuan awal, apresiasi, dan kecerdasan logis.¹¹⁵ minat, intelegensi dan kemampuan kognitif yang dimiliki siswa. Sedangkan dari faktor eksternal, antara lain model/metode pembelajaran yang digunakan, lingkungan belajar yang diciptakan dan pemberian

dan Konseling Ar-Rahman Vol.5 No.1 (2019).

¹¹⁴ Oliya Noviastwi, "*Upaya Meningkatkan Rasa Ingin Tahu dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Perubahan Lingkungan Fisik Bumi Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dengan Mind Map di Kelas IV SD Negeri 1 Tipangkdu.*", Universitas Muhammadiyah Purwokerto (2017).

¹¹⁵ I Putu Eka Irawan dkk. "*Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika: Pengetahuan Awal, Apersepsi Matematika, dan Kecerdasan Logis Matematis*", Prodi Pendidikan Matematika Program Pasca Sarjana, Universitas Pendidikan.

motivasi dari guru.¹¹⁶

Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan memecahkan masalah yaitu strategi pembelajaran, materi yang disampaikan, kompleksitas materi, motivasi, lingkungan, keluarga, kemampuan awal siswa, kemampuan berfikir kritis, media pembelajaran, dan jaringan internet.

Proses pembelajaran pada saat ini belum banyak memberdayakan kapasitas siswa sebagaimana pesan tujuan pendidikan nasional. Kompetensi akademik yang berbeda di kelas belum diperhatikan oleh guru. Strategi pembelajaran yang diterapkan belum membantu seluruh karakter kemampuan akademik siswa, sehingga jarak antara siswa berkemampuan tinggi dan rendah masih tetap jauh.¹¹⁷ Strategi yang digunakan untuk setiap materi seharusnya berbeda disesuaikan dengan materi yang sedang dibahas. Contohnya jika materi mengharuskan melakukan praktikum maka guru harus melakukan praktikum. Hasil penelitian ini

¹¹⁶ Nur Isnaini Hanifa dkk. “*Analisis Kemampuan Memecahkan Masalah Siswa Kelas X IPA Pada Materi Perubahan Lingkungan dan Faktor yang Mempengaruhinya*”, Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi Vol.2 No.2 (2018) 121-128.

¹¹⁷ I Wayan Karmana, “*Strategi Pembelajaran, Kemampuan Akademik, Kemampuan pemecahan Masalah, dan Hasil Belajar Biologi*”, IKIP Mataram.

didukung oleh penelitian yang dilakukan Nur Isnaini Hanifa yang menyatakan model/metode yang digunakan guru dalam pembelajaran yang mulai bergerak untuk menggunakan model inovatif yang berpihak pada kegiatan siswa. Wena (2014) mengatakan bahwa diperlukan strategi dalam pembelajaran untuk menggali kemampuan siswa dalam memecahkan masalah sehingga mencetak siswa yang mempunyai kompetensi yang handal.¹¹⁸

Kompleksitas materi menjadi faktor kedua yang mempengaruhi kemampuan memecahkan masalah siswa. Jika guru memberikan siswa soal yang sulit, maka siswa akan kesulitan dalam memecahkan masalah. jika guru memberikan soal yang lebih mudah maka siswa akan sedikit mudah memecahkan masalah yang diberikan. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang Bajongga Silaban yang menyatakan dilakukan bahwa jika level materi mudah maka siswa akan lebih mudah memecahkan masalah karena siswa dengan mudah memahami konsep. Jika level materi sulit maka siswa akan lebih sulit memecahkan masalah karena siswa kesulitan untuk memahami konsep. Menurut Dahar (1989) kemampuan

¹¹⁸ Nur Isnaini Hanifa dkk, “*Analisis Kemampuan Memecahkan Masalah Siswa Kelas X IPA Pada MATERI Perubahan Lingkungan dan Faktor yang Mempengaruhinya*”, Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi Vol.2 No.2 (2018) 121–128.

memahami suatu konsep sangat dipengaruhi oleh kemampuan berpikir individu. Sedangkan level penguasaan konsep yang diharapkan bisa dilihat pada kompleksitas konsep dan level perkembangan kognitif siswa. Senada dengan itu Winkel (1991) mengartikan penguasaan konsep sebagai suatu interpretasi dengan memanfaatkan konsep, kaidah dan prinsip. Sedangkan Dahar (1989) mengartikan penguasaan konsep sebagai kompetensi siswa dalam memahami arti secara logis baik teori maupun penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.¹¹⁹

Faktor ketiga yang mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah adalah motivasi belajar. Motivasi sangat dibutuhkan siswa. Motivasi dari guru sangat mempengaruhi karena motivasi guru akan mendorong siswa untuk lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Subaru Utama Olpado dan Yeni Heryani yang menyatakan jika adanya motivasi dari guru, maka keinginan siswa akan muncul sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Posamentier (2015) menyatakan bahwa pemberian memotivasi dari guru untuk siswa diperlukan untuk

¹¹⁹ Bajongga Silaban, “*Hubungan Antara Penguasaan Konsep Fisika dan Kreativitas dengan Kemampuan Memecahkan Masalah Pada Materi Pokok Listrik Statis*”, Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan Vol.20 No.1 (2014): 65 – 75.

menumbuhkan minat siswa dalam menggali kemampuan memecahkan masalah.¹²⁰ Hal ini sesuai dengan pendapat Gintings, Abdorrakhman (2014: 86) yaitu “Tidak jarang juga dikatakan bahwa peserta didik gagal dalam mata pelajaran tertentu karena kurang motivasi”. Jika peserta didik sudah tidak termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, maka proses pembelajaran tidak akan berlangsung secara kondusif. Hal tersebut sama dengan pendapat Uno, Hamzah B. (2015: 27) Motivasi mempunyai kedudukan dalam penguatan belajar apabila seorang anak yang belajar dihadapkan pada suatu persoalan yang membutuhkan pemecahan masalah. Sehingga motivasi belajar perlu dimiliki oleh peserta siswa untuk menggali kemampuan pemecahan masalah.¹²¹

Faktor keempat yaitu lingkungan. Jika lingkungan mengajarkan cara memecahkan masalah dengan baik maka kemungkinan besar siswa akan mengikuti cara memecahkan masalah dengan baik juga. Hasil penelitian ini didukung oleh pendapat

¹²⁰ Nur Isnaini Hanifa dkk, “Analisis Kemampuan Memecahkan Masalah Siswa Kelas X IPA Pada MATERI Perubahan Lingkungan dan Faktor yang Mempengaruhinya”, Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi Vol.2 No.2 (2018) 121–128.

¹²¹ Subaru Utama Olpado, Yeni Heryani, “Korelasi Antara Motivasi Belajar Dengan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Peserta Didik Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL)”, Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika, vol.3 No.1 (2017) 63–70.

ahli. Posamentier (2015) menyatakan faktor-faktor yang berpeluang mempengaruhi kemampuan memecahkan masalah yang dikembangkan dari aspek lingkungan belajar yang diciptakan guru, yaitu memotivasi kebebasan siswa berekspresi dengan mengajukan pendapat, menghargai setiap pertanyaan dan ide siswa, memberi kesempatan siswa untuk menemukan jalan keluar dengan caranya sendiri, dan aktivitas pembelajaran berkelompok yang dapat menggali kreativitas pemecahan masalah siswa.¹²²

Faktor yang kelima yaitu Kemampuan kognitif. Siswa yang mempunyai kemampuan kognitif yang bagus akan berbeda dengan siswa yang mempunyai kemampuan kognitif yang kurang bagus dalam hal memecahkan masalah. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Nur Isnaini Hanifa yang menyatakan bahwa kemampuan kognitif merupakan kompetensi penting yang wajib dimiliki supaya siswa bisa menerapkan pengetahuan yang dimilikinya untuk menyelesaikan suatu masalah yang dihadapi. Insani & Utami (2016) mengatakan bahwa dalam memecahkan masalah diperlukan berpikir kompleks,

¹²² Nur Isnaini Hanifa dkk, “Analisis Kemampuan Memecahkan Masalah Siswa Kelas X IPA Pada MATERI Perubahan Lingkungan dan Faktor yang Mempengaruhinya”, Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi Vol.2 No.2 (2018) 121–128.

yaitu kemampuan kognitif dan kesadaran dalam menggunakan strategi yang tepat. Dengan demikian, dapat disimpulkan jika kemampuan kognitif yang dimiliki siswa rendah kemampuan siswa dalam memecahkan masalah juga terhambat.¹²³

Faktor keenam Pemilihan media. Media pembelajaran yang menarik akan membuat siswa tertarik dengan materi yang sedang disampaikan. Jika siswa tertarik dengan materi tersebut, siswa akan lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Dengan cara inilah siswa akan mampu memecahkan masalah yang diberikan oleh guru. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Nur Isnaini Hanifa yang menyatakan bahwa pembelajaran yang tepat dapat mendorong siswa sehingga bisa memunculkan keinginan dan siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Sadiman (2014) mengatakan bahwa media merupakan suatu alat untuk menyalurkan pesan sehingga bisa mendorong pikiran, perasaan dan perhatian siswa sehingga kegiatan belajar dapat berlangsung.¹²⁴

Berdasarkan hasil analisis yang sudah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran yang digunakan guru IPA di SMPN 5

¹²³ Nur Isnaini Hanifa dkk, “Analisis Kemampuan Memecahkan Masalah Siswa Kelas X IPA Pada MATERI Perubahan Lingkungan dan Faktor yang Mempengaruhinya”, Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi Vol.2 No.2 (2018) 121–128.

¹²⁴ *Ibid.*,

Ponorogo dan SMP Ma'arif 1 Ponorogo mampu menumbuhkan rasa ingin tahu siswa selama pembelajaran daring. Begitu juga dengan faktor yang sudah disampaikan oleh narasumber sesuai dengan teori yang ada.



BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk menumbuhkan karakter rasa ingin tahu siswa selama pandemi *Covid-19* adalah strategi diskusi, pemberian tugas, pemunculan masalah, dan *inquiry*.
2. Faktor yang mempengaruhi rasa ingin tahu siswa yaitu motivasi guru, apersepsi guru, penggalian pertanyaan, semangat dari diri anak sendiri, minat belajar dan juga jenis kelamin siswa. Sedangkan faktor yang mempengaruhi kemampuan memecahkan masalah yaitu penggunaan strategi, pokok materi, tingkat kompleksitas materi, motivasi dari guru, kemampuan awal siswa, lingkungan, keluarga, media pembelajaran, susahny jaringan ketika pembelajaran daring.

B. Saran

Pada penelitian ini terdapat keterbatasan dalam jumlah lokasi penelitian. Pada penelitian ini hanya menggunakan dua sekolah yang dijadikan sebagai lokasi penelitian sehingga perlu dilakukan penelitian lagi dengan lokasi penelitian yang ditambah sehingga informasi yang didapatkan semakin banyak. Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi bagi peneliti

selanjutnya serta dapat dijadikan bahan untuk mengetahui strategi pembelajaran yang dianggap mampu menumbuhkan rasa ingin tahu siswa.



DAFTAR PUSTAKA

- Al-quran Terjemah QS. Al-Insyiroh Ayat 6.
- Ameliah,I.H., dan Mumun Munawaroh. *Pengaruh keingintahuan dan rasa percaya diri siswa terhadap hasil belajar matematika kelas VII MTs Negeri I Kota Cirebon. Eduma: Mathematics Education Learning and Teaching*, 2016.
- Anitah, Sri. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta : Universitas Terbuka, 2007.
- Cahyani.H dan Ririn Wahyu Setyawati. *Pentingnya Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah melalui PBL untuk Mempersiapkan Generasi Unggul Menghadapi MEA*. Seminar Nasional Matematika X Universitas Negeri Semarang, 2016.
- Dewi, Wahyu Aji Fatma . *Dampak Covid-19 terhadap implementasi pembelajaran daring di Sekolah Dasar. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2020.
- Dwi, Eko. *Analisis Rasa Ingin Tahu Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Dikelas VIII Mts An-Nuriyah Tanjung Pasir*. 2018.
- Fadella, E. F., Sugiarto, S., & Prabowo, A. *Keefektifan Problem-Based Learning Berbantuan Komik Matematika Terhadap*

Kemampuan Pemecahan Masalah dan Rasa Ingin Tahu Siswa. In PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika. 2018: 77-86.

Faktor.2016. Pada KBBI Daring. Diambil 23 Maret 2021, dari <https://kbbi.web.id/faktor>

Fauzana, Naila Rizky. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Rasa Percaya Diri Siswa Menggunakan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Learning Tournament Kelas VIII H SMP Negeri 3 Purwokerto.* Universitas Muhammadiyah Purwokerto, 2017.

Fauzi, A., dan Zainuddin, Z., & Atok, R. *Penguatan karakter rasa ingin tahu dan peduli sosial melalui discovery learning.* Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS. 2018: 83-93.

Gunawan , Iman. *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik.* Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013: 88.

Hajrah, Nurmaryitha. *Apersepsi Guru Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Youtube.*

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Makassar Jalan Daeng Tata Raya, Makassar, Sulawesi Selatan.

Hanifa, N. I., Akbar, B., Abdullah, S., & Susilo, S. *Analisis Kemampuan Memecahkan Masalah Siswa Kelas X IPA Pada Materi Perubahan Lingkungan dan Faktor yang*

- Mempengaruhinya. Didaktika Biologi: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi. 2019: 121-128.*
- Heryani, Y., & Olpado, S. U. *Korelasi antara motivasi belajar dengan kemampuan pemecahan masalah matematik peserta didik menggunakan model problem based learning (PBL). JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika), 2017: 63-70.*
- Intan , A. P. *Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Joyfull Learning Dengan Metode Pemberian Tugas Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Pokok Koloid Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Simo Tahun Pelajaran 2012/2013. Jurnal Pendidikan Kimia (JPK), 2014.*
- Irawan, I. P. E., Suharta, I. G. P., & Suparta, I. N. *Faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah matematika: pengetahuan awal, apresiasi matematika, dan kecerdasan logis matematis. In Prosiding Seminar Nasional MIPA, 2016.*
- Iyus, Markus, Hendrikus Julung. *Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah dan Hasil Belajar Kognitif Biologi SMA. Jurnal Pendidikan Sains, 2016: 60-64.*
- Karmana, I. W. *Strategi pembelajaran, kemampuan akademik, kemampuan pemecahan masalah,*

- dan hasil belajar biologi. Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2012.
- Keke T., Aritonang. *Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Penabur*, 2008.
- Khusniati, M. *Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran IPA. Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. 2017: 204-210.
- Lucky, A.C., dan Yamtinah.S. *Penerapan Pembelajaran Model Make a Match dan Diskusi Kelompok Untuk Meningkatkan Motivasi Berprestasi, Rasa Ingin Tahu, dan Prestasi Belajar Pada Materi Hidrokarbon Siswa Kelas X-6 di SMA Negeri 2 Boyolali Tahun Ajaran 2011/2012. Jurnal Pendidikan Kimia*, 2013: 25-33.
- Mahardini, M. M. A. *Analisis situasi penggunaan google classroom pada pembelajaran daring fisika. Jurnal Pendidikan Fisika*, 2020: 215-224.
- Mahmud, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, 151.
- Manzilatusifa, Uus. *Pemberian Motivasi Guru Dalam Pembelajaran. Educare*, 2007.
- Mawaddah, S., dan Anisah, H. *Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran generatif (generative learning) di SMP. EDU-MAT:*

Jurnal Pendidikan Matematika, 2015.

Milatus, A., Sunnah., Sukmawati ,W. P. *Hubungan Antara Konsep Diri dengan Kemampuan Pemecahan Masalah*. 2014.

Moleong, J Lexy. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.

Mubarak, M. R., Wahdah, N., Ilmiani, A. M., & Hamidah, H. *Zoom Cloud Meeting: Media Alternatif dalam Pembelajaran Maharah Kalam di Tengah Wabah Virus Corona (Covid-19)*. *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, 2020: 211-226.

Mustofa, Z., Susilo, H., & Al Muhdhar, M. H. I. (2016). *Penerapan model pembelajaran problem based learning melalui pendekatan kontekstual berbasis lesson study untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah dan hasil belajar kognitif siswa SMA*. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2016: 885-889.

Noviastiwi, liya. *Upaya Meningkatkan Rasa Ingin Tahu dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Perubahan Lingkungan Fisik Bumi Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dengan MInd Map di Kelas IV SD Negeri Tiparkidul*. Universitas Muhammadiyah Purwokerto, 2017.

- Noviastiwi, Oliya. *Upaya Meningkatkan Rasa Ingin Tahu dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Perubahan Lingkungan Fisik Bumi Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dengan Mind Map di Kelas IV SD Negeri 1 Tipangdul. Universitas Muhammadiyah Purwokerto*, 2017.
- Nugroho, I. P. (2019). *Memahami Rasa Ingin Tahu Remaja Ditinjau Berdasarkan Jenis Kelamin*. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Ar-Rahman*, 2019: 1-5.
- Nurfatanah, N., Rusmono, R., & Nurjannah, N. *Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar*. In *Prosiding Seminar Dan Diskusi Pendidikan Dasar*, 2018.
- Perspektif.2016. Pada KBBI Daring. Diambil 23 Maret 2021.
- Puspitasari, M. T. *Upaya Meningkatkan Karakter Rasa Ingin Tahu dan Hasil Belajar Akuntansi Melalui Pembelajaran Kontekstual dengan Metode Snowball Throwing pada Siswa Kelas X-AK 1 SMK Muhammadiyah 3 Gemolong Tahun Ajaran 2014/2015*. 2015.
- Raharja, S., Wibhawa, M. R., & Lukas, S. (2018). *Mengukur Rasa Ingin Tahu Siswa [MEASURING STUDENTS' CURIOSITY]*. *Polyglot: Jurnal*

Ilmiah, 2018: 151-164.

- Rizkia, Naila Fauzana. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Rasa Percaya Diri Siswa Menggunakan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Learning Tournament Kelas VIII H `SMP Negeri 3 Purwokerto*. Universitas Muhammadiyah Purwokerto, 2017.
- Sambada, Duwi. *Peranan Kreativitas Siswa Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Fisika Dalam Pembelajaran Kontekstual*. Jurnal Penelitian Fisika dan Aplikasinya, 2012.
- Saridevita, A., Destiyantari, S., Asshiddiq, A., & Suherdi, D. A. *Mengidentifikasi Rasa Ingin Tahu Siswa terhadap Pelajaran IPS NUSANTARA*. 2020.
- Satori. D., dan Komariah. A. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, 2010.
- Setiyo, D. A. *Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Konstektual Berbantuan Hands On Problem Solving Untuk Meningkatkan Rasa Ingin Tahu dan Prestasi Belajar Siswa*. Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika FMIPA UNY, 2013.
- Silaban, Bajongga. *Hubungan Antara Penguasaan Konsep Fisika dan Kreativitas dengan Kemampuan Memecahkan Masalah Pada Materi Pokok Listrik Statis*. Jurnal Penelitian

- Bidang Pendidikan, 2014: 65 – 75.
- Silmi, Milati. *Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Melalui Media Puzzle*. Faktum, 2017.
- Strauss. A., dan Corbin.J. *Dasar-Dasar Penelitian Kualitatif Tata Langkah dan Teknik-teknik Teoritisasi Data*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Wicaksana, Y., Wardono, W., & Ridlo, S. *Analisis kemampuan literasi matematika dan karakter rasa ingin tahu siswa pada pembelajaran berbasis proyek berbantuan schoology*. UnnesJournal of Mathematics Education Research, 2017: 167-174.
- Widyaningrum, Ratih. *Peningkatan rasa ingin tahu dan prestasi belajar IPA materi gaya melalui metode eksperimen di Kelas V SD Negeri 1 Cilongok*. 2013.
- Yuritantri, L.A. *Pembelajaran dengan Metode Guided Inquiry untuk Mengembangkan Rasa Ingin Tahu dan Keterampilan Komunikasi Siswa*. (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang), 2013.
- Yusuf, A. Muri. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*, Jakarta: 2014

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang Bertanda tangan di bawah ini:

Nama SINDY VEGA ARTINTA

NIM : 211317009

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Tadris IPA

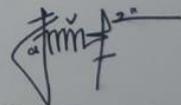
Judul Skripsi/Tesis : UPAYA GURU IPA UNTUK MENUMBUHKAN KARAKTER
RASA INGIN TAHU SISWA DALAM MEMECAHKAN
MASALAH DI TENGAH PANDEMI *COVID-19*

Menyatakan bahwa naskah skripsi / tesis telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di etheses.iainponorogo.ac.id. Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 21 Juni 2021

Penulis



Sindy Vega Artinta

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sindy Vega Artinta

NIM : 211317009

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Alam

Judul Skripsi : PERSPEKTIF GURU MENGENAI STRATEGI PEMBELAJARAN
UNTUK MENUMBUHKAN KARAKTER RASA INGIN TAHU
SISWA DALAM MEMECAHKAN MASALAH DI TENGAH
PANDEMI *COVID-19* PADA MATA PELAJARAN IPA SMP

Menyatakan bahwa naskah skripsi tersebut adalah benar-benar hasil karya sendiri. Di dalam tidak terdapat bagian yang plagiat dari karya orang lain, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku. Apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan di dalam karya tulis ini, saya bersedia menanggung resiko atau sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Ponorogo, 17 April 2021

Penulis

Sindy Vega Artinta