

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Sesuai dengan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menggariskan "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengembalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara".(Hartono, 2014)

Koesoema (2007) mengartikan pendidikan sebagai proses internalisasi budaya ke dalam diri individu dan masyarakat menjadi beradab. Ada pula yang mendefinisikan pendidikan sebagai proses dimana sebuah bangsa mempersiapkan generasi mudanya untuk menjalankan kehidupan, dan untuk memenuhi tujuan hidup secara efektif dan efisien.

Afandi (dalam Ardhina Nadhianty, 2013) menyebutkan bahwa sistem pendidikan yang dilakukan dengan cara penanaman nilai yang sesuai budaya bangsa mulai dari aspek pengetahuan, sikap perasaan, dan tindakan baik terhadap Tuhan, masyarakat, bangsa dan dirinya sendiri disebut dengan pendidikan karakter. Begitu juga dinyatakan oleh (Fauzi et al., 2013) bahwa Pendidikan

karakter akan mengajarkan bagaimana kebiasaan cara berpikir serta berperilaku individu dalam menjalani kehidupannya dan bekerja sama dengan pihak manapun, sehingga dapat membantu dalam membuat suatu keputusan yang dapat dipertanggungjawabkan.

Tujuan Pendidikan karakter adalah untuk mengembangkan nilai-nilai yang membentuk karakter bangsa yaitu Pancasila, meliputi: (1) mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia berhati baik, berpikiran baik, dan berperilaku baik; (2) membangun bangsa yang berkarakter Pancasila; (3) mengembangkan potensi warganegara agar memiliki sikap percaya diri, bangga pada bangsa dan negaranya serta mencintai umat manusia. Disebutkan, bahwa dalam rangka lebih memperkuat pelaksanaan pendidikan karakter pada satuan pendidikan, telah teridentifikasi 18 nilai yang bersumber dari agama, Pancasila, budaya, dan tujuan pendidikan nasional.

Rasa ingin tahu merupakan salah satu bagian dari 18 nilai karakter Bangsa yang terkandung dalam pendidikan karakter. Rasa ingin tahu (curiosity) merupakan keinginan untuk menyelidiki dan mencari pemahaman terhadap rahasia alam. Karakter individu secara psikologis dimaknai sebagai hasil keterpaduan dari empat bagian yakni olah hati, olah pikir, olahraga, olah rasa dan karsa. Olah hati berkenaan dengan perasaan, sikap, keyakinan atau keimanan. Olah pikir berkenaan dengan proses nalar guna mencari dan menggunakan

pengetahuan secara kritis, kreatif dan inovatif. Olahraga berkenaan dengan proses persepsi, kesiapan, peniruan, manipulasi dan penciptaan aktivitas baru disertai sportivitas. Olah rasa dan karsa berkenaan dengan kemauan, motivasi, dan kreativitas yang tercermin dalam kepedulian, citra dan penciptaan kebaruan. Rasa ingin tahu merupakan karakter yang bersumber dari olah pikir.. Rasa ingin tahu membuat individu menjadi lebih peka dalam mengamati berbagai fenomenan atau kejadian di sekitarnya serta akan membuka dunia-dunia baru yang menantang dan menarik seseorang untuk mempelajarinya lebih dalam. Hal yang menarik sangat banyak didunia ini, tetapi seringkali karena rasa ingin tahu yang rendah, menyebabkan mereka melewatkan hal-hal yang menarik tersebut untuk dipelajari. (Muchlas Samani, 2012)

Litman (2005) berpendapat bahwa rasa ingin tahu, adalah keinginan untuk pengetahuan baru atau pengalaman secara luas dari eksplorasi. Siswa memiliki rasa penasaran dengan hal yang ditemukannya. Siswa tidak bisa menemukan sendiri apa yang dicarinya maka siswa akan cenderung akan bertanya. Pada saat siswa belum puas dengan jawabannya, maka siswa akan mencari dari sumber lain, misalnya internet atau buku. Keingin tahaun siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru atau dipelajarinya sendiri dapat menyebabkan ilmunya jauh lebih banyak dibandingkan siswa yang hanya diam menunggu penjelasan dari guru (Salirawati, 2012). Sehingga dengan adanya rasa ingin tahu dapat mengatasi rasa bosan siswa untuk belajar, apabila jiwa siswa dipenuhi dengan rasa ingin tahu

akan sesuatu hal maka mereka akan dengan sukarela dan antusias untuk mempelajarinya.

Karakter atau sikap seorang siswa akan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan dan pencapaian dalam proses pembelajarannya. Termasuklah jika sikap rasa ingin tahu yang tinggi dimiliki oleh seorang siswa maka akan meningkatkan aktivitas belajarnya terhadap sebuah mata pelajaran. Dalam meningkatkan rasa ingin tahu siswa tersebut, maka juga sangat perlu dilakukan tindakan oleh pendidik yakni berupa dorongan. Baik itu dari segi strategi pembelajaran, metode pembelajaran, penggunaan media pembelajaran yang digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas, maupun tindakan yang dapat memotivasi siswa tersebut agar lebih bersemangat dan fokus pada pelajaran mereka. (Novelyya, 2019)

Menurut Kurniawan (2018) Adapun empat alasan yang menjadi sebab penting mengapa rasa ingin tahu ini perlu dibangun dan dikembangkan dalam diri peserta didik adalah (a) Rasa ingin tahu membuat pikiran peserta didik menjadi aktif, (b) Rasa ingin tahu membuat peserta didik menjadi para pengamat yang aktif, (c) Rasa ingin tahu akan membuka dunia - dunia baru yang menantang dan menarik peserta didik untuk mempelajarinya lebih dalam, (d) Rasa ingin tahu membawa kejutan – kejutan kepuasan dalam diri peserta didik dan meniadakan rasa bosan untuk belajar.

Pada kenyataannya ditengah pandemi Covid-19 ketika melaksanakan pembelajaran secara daring pendidikan karakter siswa terabaikan, sehingga banyak sekali siswa yang mengalami penurunan motivasi, penurunan semangat belajar, keaktifan dan rasa ingin tahu, sehingga menyebabkan pelaksanaan pembelajaran menajadi tidak optimal. (Sari, 2020)

Hal ini dibuktikan dari penelitian yang dilakukan (Pawicara & Conilie, 2020) yang menyebutkan bahwa pelaksanaan pembelajaran daring cenderung monoton. Akibatnya timbul rasa malas dan jenuh. . Hal ini dibuktikan dengan survey yang dilakukan pada pada penelitian ini kepada mahasiswa Tadris Biologi IAIN Jember sebanyak 20 butir soal dengan responden sebanyak 43 orang mahasiswa dari tiga Angkatan yaitu Angkatan 2017, 2018, dan 2019. Diperoleh jawaban "ya" sebanyak 73% dari pilihan jawaban tidak, tidak pernah, dan tidak tahu. Jawaban "ya" mengindikasikan bahwa mereka mengalami kejenuhan belajar selama dilaksanakannya pembelajaran daring.

Pernyataan ini diperkuat setelah dilaksanakannya observasi di SMP N 1 Sukasada. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan ditemukan beberapa permasalahan dilapangan. Dari hasil penyebaran angket kebutuhan untuk siswa kelas 7A, dan 7B serta 7D yang total keseluruhan siswanya berjumlah 96 orang di SMP N 1 Sukasada , pada pernyataan bidang pribadi, tepatnya di butir kuesioner yang menyebutkan mengenai rasa ingin tahu, masih banyak siswa yang memiliki

rasa ingin tahu yang rendah. Hal ini ditinjau dari angket kebutuhan sebesar 74% (71 siswa) menjawab tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran dan 26% (25 siswa) sisanya menjawab antusias. Selain dari angket kebutuhan, rasa ingin tahu yang rendah juga ditinjau dari ketika guru memberikan informasi di *group whatsapp*, dari tiga kelas yang diobservasi sebanyak 56 siswa yang menunjukkan sikap acuh dan tak acuh terhadap informasi yang diberikan, bahkan ketika peneliti memberikan angket kebutuhan 56 orang siswa tersebut *cuek* dan asal mengisi angket. Hal ini disebabkan karena kurangnya Rasa Ingin Tahu yang dimiliki siswa. Selain pengembangan karakter Rasa Ingin Tahu, peneliti juga meninjau implementasi program BK disekolah. khususnya untuk meningkatkan Rasa Ingin Tahu. Setelah dilaksanakannya wawancara pada Guru BK di SMP N 1 Sukasada ditemukan bahwa pelaksanaan layanan Bimbingan dan Konseling masih sering terkendala hambatan yang cukup serius, yaitu antara lain; pelaksanaan layanan bimbingan konseling hanya didasari atau hanya berorientasi pada masalah, karena hanya berorientasi pada masalah maka pelaksanaan bimbingan konseling yang paling sering dilaksanakan juga hanya konseling individu dan kunjungan rumah, untuk pelaksanaan layanan lainnya, seperti Bimbingan Klasikal dan Bimbingan Kelompok sangat minim dilakukan. Hal ini disebabkan karena tidak tersedianya perangkat pelayanan bimbingan yang baku dan sesuai zaman untuk diterapkan di era digital seperti sekarang. Guru BK cenderung masih memberikan layanan

dengan teknik ceramah atau *teacher center* sehingga hal ini dinilai tidak efektif dan optimal khususnya untuk meningkatkan Rasa Ingin Tahu siswa.

Menurut (Ariyanto, 2021) pemerintah perlu menyiapkan susunan tenaga pelaksana, modul pelaksanaan, penggunaan teknologi pembelajaran online yang mendukung pendidikan karakter, dan evaluasi kegiatan pendidikan karakter.

Bimbingan klasikal merupakan layanan yang sangat memungkinkan untuk dilakukan terutama dalam lingkup siswa yang besar. Menurut Direktorat Jendral Peningkatan Mutu Pendidikan dan Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan Nasional 2007 (2007:40) layanan bimbingan klasikal adalah salah satu pelayanan dasar bimbingan yang dirancang menuntut konselor untuk melakukan kontak langsung dengan para peserta didik di kelas secara terjadwal, konselor memberikan pelayanan ini kepada peserta didik. Sedangkan menurut (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2014:102) layanan bimbingan klasikal adalah format kegiatan BK yang melayani sejumlah peserta didik dalam rombongan belajar suatu kelas. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa bimbingan klasikal adalah sebuah layanan yang diberikan kepada peserta didik secara berkelompok didalam kelas untuk memberikan informasi yang dibutuhkan peserta didik guna meningkatkan tugas perkembangan peserta didik secara optimal.

Maka dari itu berdasar berbagai alasan mendasar diatas dilakukan Pengembangan Perangkat Layanan Bimbingan Klasikal untuk meningkatkan Rasa Ingin Tahu siswa.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Implementasi pelaksanaan layanan Bimbingan Konseling biasanya hanya berorientasi pada masalah.
2. Tidak adanya pembaruan baru mengenai perangkat layanan Bimbingan Konseling seperti RPL, Materi, Media dan LKPD serta alat evaluasi sehingga pelayanan Bimbingan Konseling tidak dapat terlaksana secara optimal.
3. Rasa Ingin Tahu siswa yang memerlukan perhatian lebih karena Rasa Ingin Tahu siswa sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.
4. Hasil belajar siswa yang cenderung rendah karena merasa bosan dan tidak tertarik pada mata pelajaran.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti memfokuskan adanya pembatasan masalah yang berkaitan dengan “Pengembangan Perangkat Layanan Klasikal untuk Meningkatkan Rasa Ingin Tahu siswa”

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, dapat dirumuskan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana *prototype* Perangkat Layanan Bimbingan Klasikal untuk Meningkatkan Rasa Ingin Tahu siswa?
2. Bagaimana keberterimaan judges/ahli mengenai Perangkat Layanan Bimbingan Klasikal untuk Meningkatkan Rasa Ingin Tahu siswa?
3. Bagaimana efektivitas Perangkat Layanan Bimbingan Klasikal untuk meningkatkan Rasa Ingin Tahu siswa?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui *prototype* Perangkat Layanan Bimbingan Klasikal untuk meningkatkan Rasa Ingin Tahu Siswa di SMP.
2. Untuk mengetahui keberterimaan Perangkat Layanan Bimbingan Klasikal untuk meningkatkan Rasa Ingin Tahu Siswa di SMP.
3. Untuk mengetahui efektivitas Perangkat Layanan Bimbingan Klasikal untuk meningkatkan Rasa Ingin Tahu siswa di SMP.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

### 1. Manfaat Teoritis

a. Melalui penelitian ini, penulis berharap hasil dari pelaksanaan penelitian ini dapat menjadi acuan khususnya bagi tenaga pendidik profesional terutama di bidang bimbingan konseling untuk dapat memperkaya temuan terkait Pengembangan Perangkat Layanan Klasikal untuk Meningkatkan Rasa Ingin Tahu siswa.

b. Melalui hasil penelitian ini, penulis berharap hasil ini dapat menjadi acuan bagi para peneliti lain yang melaksanakan penelitian terkait.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Penulis

Bagi penulis, penelitian ini sangat bermanfaat untuk menambah ilmu dan wawasan dan juga digunakan sebagai tugas akhir untuk menyelesaikan tingkat S1.

#### b. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan Rasa Ingin Tahu siswa agar peserta didik tidak cepat bosan dan kehilangan motivasi ketika dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Pihak Instansi

Penelitian ini digunakan untuk memberikan informasi terkait Pengembangan Perangkat Layanan Klasikal untuk Meningkatkan Rasa Ingin Tahu Siswa.

d. Bagi Guru BK

Penelitian ini bermanfaat bagi guru BK di sekolah untuk digunakan sebagai acuan dalam mengatasi permasalahan peserta didik, khususnya permasalahan terkait Rasa Ingin Tahu.

### 1.6 Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan adalah “Perangkat Layanan Bimbingan Klasikal untuk Meningkatkan Rasa Ingin Tahu Siswa” pada tabel 1.1

Tabel 1.1 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

1.	Nama Produk	Perangkat Layanan Klasikal untuk meningkatkan Rasa Ingin Tahu siswa di SMP
2.	Bentuk Produk	Buku yang didalamnya terdapat naskah RPLBK Rasa Ingin Tahu, Materi Rasa Ingin Tahu, Media Rasa Ingin Tahu, LKPD Rasa Ingin Tahu, Alat Evaluasi
3.	Fungsi Produk	Perangkat Layanan Klasikal ini berfungsi sebagai acuan atau pedoman bagi guru dalam memberikan layanan khususnya layanan Bimbingan Klasikal, yang

		secara khusus diperuntukkan untuk meningkatkan Rasa Ingin Tahu Siswa di SMP.
4.	Kriteria efektivitas model	Aplikatif, fisibel, realistik, akurat, komprehensif, praktis, ekonomis, dan mudah digunakan konselor/guru BKberkolaborasi dengan guru mata pelajaran di SMP
5.	Komponen Produk	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identifikasi nilai dalam program pendidikan karakter</li> <li>2. RPLBK Rasa Ingin Tahu, Materi Rasa Ingin Tahu, Media Rasa Ingin Tahu, LKPD Rasa Ingin Tahu, Alat Evaluasi</li> </ol>
6.	Pengguna Produk/model	Guru BK.

