

MENGASAH RASA KEINGINTAHUAN SISWA MELALUI PENGUNAAN MULTIMEDIA TEMA SELALU BERHEMAT ENERGI

Hayumuti¹, Rakyan Paranimmita S.K², Ganjar Setyo W³

¹Universitas Negeri Malang, Jl. Surabaya 6, Malang 65145

(Pendidikan Dasar, Pascasarjana, Universitas Negeri Malang)

²Sekolah Tinggi Agama Buddha Kertarajasa, Jl. IR. Soekarno No 44, Batu

(Dharma Achariya, Sekolah Tinggi Agama Buddha Kertarajasa)

³Universitas Islam Malang, Jl. Mayjen Haryono 193, Malang

(Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Malang)

Email: Hayu.subekti@gmail.com

Abstrak

Rasa ingin tahu merupakan suatu dorongan yang kuat akan kebutuhan, rasa haus atau hasrat untuk mengetahui, melihat dan adanya motivasi perilaku penelaahan untuk mendapatkan informasi baru yang berasal dari ketidakpastian dalam diri siswa yang menyebabkan konflik konseptual dalam diri siswa. Kemampuan ini harus diasah, dan memerlukan sarana untuk mengasah kemampuan ini agar tumbuh dengan baik. Sarana yang digunakan untuk mengasah kemampuan ini melalui penggunaan multimedia. Berdasarkan tahapan-tahapan yang dilaksanakan melalui penggunaan multimedia tema selalu berhemat energi diketahui bahwa kemampuan rasa ingin tahu siswa dapat berkembang dengan baik melalui penggunaan multimedia.

Kata kunci : kemampuan berfikir kreatif, rasa ingin tahu, penggunaan multimedia

Pendidikan merupakan pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat, potensi dan ketrampilan yang dimiliki dalam menjalani kehidupan. Oleh karena itu, sudah seharusnya pendidikan didesain guna memberikan pemahaman serta meningkatkan prestasi belajar peserta didik (Daryanto, 2013:1). Salah satu cara untuk meningkatkan prestasi peserta didik adalah dengan menggunakan media sebagai alat bantu ajar. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Media yang baik juga akan mengaktifkan siswa dalam memberi tanggapan, umpan balik dan juga mendorong siswa untuk menerapkan pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari (Arsyad, 2013:3). Dengan adanya media akan membangkitkan rasa keingintahuan siswa untuk belajar sehingga rasa ingin tahu siswa dapat diartikan sebagai keinginan untuk berinteraksi, mengenal dan memahami sesuatu yang ada disekitar mereka.

Perkembangan teknologi dan komunikasi sekarang ini telah menghadirkan komputer sebagai media pembelajaran. Daryanto (2014:19) menyatakan bahwa siswa harus dapat menguasai komputer dengan bantuan guru atau siapapun, sebab mendapat pelajaran dengan dukungan komputer atau tidak siswa tetap akan menghadapi tantangan dalam hidupnya menjadi pengguna komputer. Pernyataan ini menunjukkan pentingnya penguasaan komputer sebagai wujud perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi khususnya komputer ini bisa dimanfaatkan dalam pendidikan. Lebih lanjut John Jarolimek (1986:96-97) menyatakan bahwa *one of the major differences between computer and other structural media is that computer has the capacity to interact with the student. The computer requires the operative instruction to do something unlike film, filmstrip, or a recording which present simple materials*, artinya salah satu perbedaan paling besar antara komputer dan media terstruktur lain adalah komputer memiliki kemampuan untuk berinteraksi dengan siswa.

Sekarang ini, telah hadir program pembelajaran berbasis komputer yang memiliki nilai lebih dibanding bahan cetak biasa. Salah satunya adalah multimedia interaktif. Munir (2012:110) menyatakan bahwa multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunaannya. Pembelajaran dengan multimedia menurut Deni Darmawan (2012:55-56) mampu mengaktifkan siswa untuk belajar dengan motivasi yang tinggi karena ketertarikannya pada sistem multimedia yang mampu menyuguhkan tampilan teks, gambar, video, suara dan animasi. Pernyataan ini menunjukkan bahwa siswa dapat bersemangat belajar dengan multimedia interaktif karena tampilannya yang menarik dan mendukung pembelajaran.

Bayi dan anak mempunyai motivasi untuk belajar dari rasa ingin tahu secara alami, didorong oleh keinginan untuk berinteraksi, mengenal dan memahami lingkungan sekitar mereka (Majid, 2013:305). Ada tiga aspek yang terdapat dalam rasa ingin tahu peserta didik. Aspek yang pertama adalah keinginan untuk berinteraksi, dan kata interaksi memiliki arti saling berhubungan. Jadi berinteraksi dapat diartikan sebagai kegiatan untuk mengadakan sebuah hubungan, maka keinginan berinteraksi adalah keinginan untuk mengadakan sebuah hubungan (Suharso dan Ana Retnoningsing, 2011:187). Aspek yang kedua adalah keinginan untuk mengenal. Kata mengenal berasal dari kata dasar kenal mendapat awalan me-. Kenal adalah tahu, jadi mengenal dapat diartikan sebagai mengetahui (Suharso dan Ana Retnoningsing, 2011:235). Aspek yang ketiga adalah keinginan untuk memahami. Kata memahami itu sendiri berhubungan dengan sebuah pemahaman. Di dalam kata-kata operasional, pemahaman termasuk ke dalam ranah kognitif tingkat dua. Pemahaman dijabarkan sebagai kemampuan untuk mempertahankan, membedakan, menduga, menerangkan, memperluas, menyimpulkan, mengeneralisasikan, memberikan contoh, menuliskan kembali dan memperkirakan (Arikunto, 2012:151).

Berdasarkan ketiga aspek yang ada pada uraian di atas, maka indikator dari rasa ingin tahu siswa adalah pada aspek keinginan untuk berinteraksi, indikatornya adalah tertarik pada materi yang akan diajarkan, dan penasaran pada materi yang akan diajarkan. Yang kedua adalah indikator pada aspek keinginan untuk mengenal, indikatornya adalah membuat pertanyaan-pertanyaan mengenai materi pembelajaran. Yang ketiga adalah indikator pada aspek keinginan untuk memahami, indikatornya adalah melakukan penyelidikan untuk mencari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan mengenai materi pembelajaran.

Rasa ingin tahu merupakan suatu dorongan yang kuat akan kebutuhan, rasa haus atau hasrat untuk mengetahui, melihat dan adanya motivasi perilaku penelaahan untuk mendapatkan informasi baru yang berasal dari ketidakpastian dalam diri siswa yang menyebabkan konflik konseptual dalam diri siswa. Dalam domain kognitif memiliki manfaat untuk menciptakan berfikir kritis dan kreatif bagi siswa. Rasa ingin tahu merupakan salah satu dari sikap ilmiah siswa. Pengukuran sikap ilmiah siswa sekolah dasar dapat didasarkan pada pengelompokan sikap sebagai dimensi sikap yang selanjutnya dikembangkan menjadi indikator-indikator sikap untuk setiap dimensi sehingga memudahkan menyusun butir instrumen sikap ilmiah. Menurut Kemendiknas (2010:10), karakter rasa ingin tahu merupakan cara berpikir, sikap dan perilaku yang mencerminkan penasaran dan keingintahuan terhadap segala hal yang dilihat, didengar dan dipelajari secara lebih mendalam.

Rasa ingin tahu merupakan titik awal dari pengetahuan yang dimiliki oleh manusia. Sesuai dengan pernyataan Suriasumantri (2007:34) bahwa pengetahuan dimulai dari rasa ingin tahu. Rasa ingin tahu terjadi karena siswa menganggap bahwa sesuatu yang dipelajari merupakan hal yang baru yang harus diketahui untuk menjawab ketidaktahuannya. Karakter rasa ingin tahu sangat penting dalam proses pembelajaran, seperti yang diungkapkan oleh Ardiyanto (2013:22) bahwa rasa ingin tahu akan menjadikan siswa pemikir yang aktif, pengamat yang aktif, yang kemudian memotivasi siswa untuk belajar lebih mendalam sehingga akan membawa kepuasan dalam dirinya dan meniadakan rasa bosan untuk terus belajar. Kegiatan

mempejari apa yang menjadikan rasa ingin tahu tersebut akan mendorong siswa untuk terus belajar, sehingga setelah mereka mengetahui segala hal yang sebelumnya tidak diketahui akan menimbulkan kepuasan sendiri dalam dirinya.

PEMBAHASAN

Pendidikan karakter dalam kegiatan belajar mengajar dilaksanakan dengan pendekatan terintegrasi dalam proses pembelajaran melalui berbagai model maupun metode pembelajaran. Salirawati (2012:23) berpendapat bahwa pendidikan karakter dalam proses pembelajaran adalah melakukan pengenalan nilai-nilai ke dalam tingkah laku siswa melalui proses pembelajaran pada semua mata pembelajaran. Dengan demikian kegiatan pembelajaran di kelas selain menjadikan siswa menguasai materi yang ditargetkan juga menyadari, mengenal dan menginternalisasi nilai-nilai yang kemudian menjadikannya perilaku.

Kementrian Nasional merumuskan ada delapan belas nilai karakter yang dapat ditanamkan dalam diri siswa sebagai upaya pembangunan karakter bangsa. Nilai-nilai karakter bangsa tersebut bukan diajarkan tetapi dikembangkan menjadi kepribadian bangsa dalam setiap mata pelajaran. Salah satu nilai karakter bangsa yang dirumuskan oleh Kemendiknas adalah rasa ingin tahu.

Tahap pertama penggunaan multimedia dengan tema Selalu Berhemat Energi untuk mengasah rasa keingintahuan siswa adalah dengan cara menjelaskan tujuan pembelajaran kepada siswa, kemudian menjelaskan penggunaan multimedia interaktif yang bisa digunakan siswa sebagai bentuk interaksi belajar. Melalui penjelasan awal ini, siswa tahu pembelajar yang akan dilalui, sehingga siswa bisa berinteraksi dengan siswa lainnya dan guru untuk membahas pembelajaran lebih lanjut. Tujuan utama dari tahap pertama ini bukan hanya mengajak siswa belajar, namun mengajari siswa untuk mencari informasi secara mandiri melalui penggunaan multimedia interaktif. Melalui penggunaan multimedia interaktif siswa diasah kemampuan rasa ingin tahunya dengan cara meminta siswa untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan pembelajaran, sehingga siswa akan mengajukan pertanyaan tentang apa yang dipelajari. Rasa ingin tahu dapat diperoleh dengan selalu bertanya maupun mencari tahu bukan hanya dari guru tetapi dari teman sebaya juga, dan melalui berbagai sumber buku yang dimiliki siswa.

Tahap kedua penggunaan multimedia adalah mengorganisasi siswa untuk belajar atau meneliti masalah kemudian guru membimbing dalam kegiatan penyelidikan individual maupun kelompok. Kegiatan utama guru pada tahap ini adalah membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasi tugas belajar yang ada pada multimedia. Kemudian multimedia menampilkan tugas yang berisi dan meminta siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai dan melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan serta pemecahan masalah. Pada tahap ini guru mengajak siswa untuk bekerja sama memecahkan masalah yang di tampilkan pada multimedia. Setelah rasa keingintahuan diasah pada tahap pertama, selanjutnya diasah lagi guna melakukan penyelidikan terhadap suatu masalah pada tema berhemat energi yang ditampilkan pada multimedia interaktif. Pada tahap ini penyelidikan menuntut siswa untuk bekerjasama antar siswa dalam satu kelompok, membuat perencanaan kooperatif, mengumpulkan data eksperimental, mengem-bangkan hipotesis, menjelaskan, dan membuat solusi atas tugas pada tema Selalu Berhemat Energi. Pada tahap ini siswa diberi kesempatan untuk memberikan pertanyaan maupun pendapat sehingga pada tahap ini rasa keingintahuan siswa diasah kembali.

Berdasarkan tahapan-tahapan yang dilaksanakan pada penggunaan multimedia tema Selalu Berhemat Energi diperoleh hasil bahwa kemampuan rasa ingin tahu siswa dapat terasah dan berkembang dengan baik.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan berbagai hal berikut:

1. Langkah-langkah penggunaan multimedia tema Selalu Berhemat Energi untuk mengasah kemampuan rasa ingin tahu siswa adalah (1) menjelaskan tujuan pembelajaran kepada siswa yang dilanjutkan dengan menjelaskan penggunaan multimedia interaktif yang bisa digunakan siswa sebagai bentuk interaksi belajar dan (2) mengorganisasi siswa untuk belajar atau meneliti masalah yang dilanjutkan dengan guru membimbing dalam kegiatan penyelidikan individual maupun kelompok.
2. Melalui penggunaan multimedia tema Selalu Berhemat Energi, rasa ingin tahu siswa dapat terasah dan berkembang dengan baik.

Saran

Berdasarkan uraian di atas, dapat disampaikan saran: Untuk mengasah kemampuan rasa ingin tahu siswa menggunakan multimedia diharapkan untuk menguji kemampuan awal siswa serta kecerdasan majemuk yang dimiliki siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Ardiyanto, D. F. 2013. *Pembelajaran dengan Pendekatan Kontekstual Berbantuan Hands On Problem Solving untuk Meningkatkan Rasa Ingin Tahu dan Prestasi Belajar Siswa*. Prosiding Universitas Ygyakarta, 157-184
- Arikunto, Suharsimi .2012. *Dasar-dasar evaluasi Pendidikan*. Jakarta:Bumi Aksara.
- Azhar Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran, Perannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta.: Gava Media.
- Deni Darmawan. 2012. *Inovasi Pendidikan*. Bandung:PT Remaja Rosdakarya.
- Hayumuti. 2016. *Pengembangan Multimedia CD Interaktif pada Pembelajaran Tematik Tema Selalu Berhemat Energi di SD/MI Kelas IV*. Universitas Negeri Malang. Tesis Tidak Diterbitkan.
- John Jarolimek. 1986. *Social Studies in Elementary Education*. New york: Macmilan Publishing Company.
- Kemendiknas. 2010. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta:Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum. UniversitasNegeri Yogyakarta, II (2), 213-224.
- Majid, A. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung:Remaja Rosdakarya Offset.
- Munir. 2012. *Multimedia (Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan)*. Bandung:Alfabeta.
- Salirawati. 2012. *Percaya Diri, Keingintahuan dan Berjiwa Wirausaha: Tiga Karakter Penting Bagi Peserta Didik*. Jurnal Pendidikan Karakter .
- Suharjo dan Retnoningsing, Ana. 2011. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Semarang: Widya Karya
- Suriasumantri. 2007. *Filsafat Ilmu Sebuah Pengantar Populer*. Jakarta:Pustaka Sinar Harapan.