



PENGARUH PEMBELAJARAN DARING TERHADAP KARAKTER RASA INGIN TAHU SISWA KELAS 5 SD NEGERI 8 SEKAYU

Afiliasi: Universitas PGRI Palembang^{1,2,3}

Anisa Urbaningrum[✉] (1), M. Ferdiansyah(2), Robert Budi Laksana(3)

Cp: anisaurbaningrum96@gmail.com¹, mferdiansyah34@yahoo.com², robert_budilaksana@yahoo.co.id³

First Received: (28 Juni 2022)

Final Proof Received: (24 Desember 2022)

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi karena adanya perubahan sistem pembelajaran selama pandemi covid-19 dari pembelajaran langsung ke pembelajaran daring. Masalah pada penelitian ini adalah selama pembelajaran daring terdapat perubahan karakter pada siswa, dimana selama proses pembelajaran daring berlangsung kurang adanya interaksi antara guru dan siswa untuk bertanya, siswa tidak menyimak materi yang disampaikan guru dengan sungguh-sungguh. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh pembelajaran daring terhadap karakter rasa ingin tahu siswa kelas 5 di SD Negeri 8 Sekayu. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *True Experimental Design*. Teknik pengambilan data menggunakan angket, observasi dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian dengan melihat hasil angket dan observasi diperoleh bahwa ada perbedaan rasa ingin tahu yang tidak terlalu signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan perhitungan uji hipotesis $t_{hitung} (0,52) < t_{tabel} (2,04)$ yang berarti H_a diterima dan H_o ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis sementara sebelumnya terlihat bahwa “tidak ada pengaruh pembelajaran daring terhadap karakter rasa ingin tahu siswa kelas 5 SD Negeri 8 Sekayu”.

Kata kunci: *Pembelajaran Daring, Karakter, Rasa Ingin Tahu.*

ABSTRACT

This research was motivated by changes in the learning system during the COVID-19 pandemic from direct learning to online learning. The problem in this study is that during online learning there is a change in the character of students, where during the online learning process there is less interaction between teachers and students to ask questions, and students do not listen to the material delivered by the teacher seriously. This study aims to determine whether or not there is an effect of online learning on the curiosity character of 5th graders at SD Negeri 8 Sekayu. The method used in this research is *True Experimental Design*. Data collection techniques using questionnaires, observation, and documentation. Based on the results of the study by looking at the results of the questionnaire and observation, it was found that there was a difference in curiosity that was not too significant between the experimental class and the control class, with the calculation of the hypothesis test $t_{count} (0.52) < t_{table} (2.04)$ which means H_a is accepted and H_o rejected. So it can be concluded that the previous provisional hypothesis shows that "there is no effect of online learning on the curiosity character of 5th graders of SD Negeri 8 Sekayu".

Keywords: *Online Learning, Character, Curiosity.*

PENDAHULUAN

Indonesia telah usai menghadapi pandemi covid-19, dimana penyakit tersebut menyebar dengan cepat, bukan hanya terjadi di Indonesia saja tetapi terjadi di setiap penjuru dunia. Sehingga masa pandemi ini mengharuskan sistem pembelajaran langsung diubah menjadi sistem pembelajaran daring (dalam jaringan) dengan memanfaatkan teknologi digital agar proses pembelajaran tetap berlangsung. Pembelajaran daring merupakan perubahan baru dalam penggunaan jaringan internet dalam proses pembelajaran.

Menurut Mustofa et al (Fitriyani, 2020:16) bahwa pembelajaran daring merupakan sistem pendidikan jarak jauh dengan sekumpulan metode pengajaran dimana terdapat aktivitas pengajaran yang dilaksanakan secara terpisah dari aktivitas belajar. Artinya pelaksanaan pembelajaran daring adalah pendidikan dengan jarak jauh melalui metode-metode yang didalamnya ada kegiatan pengajaran tetapi pelaksanaannya terpisah dengan kegiatan belajar. Melalui pembelajaran daring, guru dapat melihat dan menciptakan partisipasi siswa dalam belajar, karena siswa tetap mendapatkan pengajaran meskipun proses pembelajarannya tidak dilaksanakan di sekolah. Dalam pelaksanaan pembelajaran daring diperlukan pemanfaatan media yang ada dan mampu dijangkau oleh siswa maupun guru seperti penggunaan media grup whatsapp, google classroom, zoom meeting dan penggunaan media lainnya.

Selama proses pembelajaran daring berlangsung, tentunya banyak sekali kendala yang dialami, baik itu dari guru, orang tua ataupun siswanya. Fakta yang terjadi seperti ada sebagian orang tua yang tidak memiliki android untuk mendukung proses pembelajaran daring, ada juga yang tidak memiliki kuota ataupun jaringan untuk mengakses internet, selain itu pergantian proses pembelajaran langsung menjadi proses pembelajaran daring secara tiba-tiba membuat guru dan siswa kurang siap dalam proses pembelajarannya sehingga sebagian guru tidak mampu untuk mengikuti perubahan yang berlaku. Padahal sistem pembelajaran daring ini mengharuskan guru siap memanfaatkan teknologi dan informasi agar proses pembelajaran tetap berjalan dan siswa tetap mendapatkan hak pendidikan walaupun pada kondisi pandemi covid-19.

Berdasarkan informasi awal yang didapatkan peneliti mengenai pembelajaran daring yang dilaksanakan di SD Negeri 8 Sekayu bahwa proses pembelajaran daring yang dilaksanakan di sekolah tersebut dilaksanakan dengan pembagian sesi di setiap minggunya. Peneliti melakukan wawancara dengan seorang guru kelas 5 SD Negeri 8 Sekayu didapatkan informasi bahwa selama proses pembelajaran daring jarang adanya interaksi antara guru dan siswa dalam menanggapi materi atau tugas yang diberikan oleh guru. Selain itu selama pembelajaran daring guru sering memberikan materi dan tugas kepada siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai tetapi terkadang siswa merasa malas dan tidak benar-benar menyimak materi pelajaran yang dikirimkan guru, siswa juga sering merasa bosan karena metode pembelajaran yang dilakukan berulang-ulang dilihat dari cara guru memberikan materi pelajaran sering melalui google classroom yang berdampak pada keinginan siswa untuk mengetahui banyak hal terkait materi pelajaran berkurang.

Pembelajaran daring merupakan cara yang efektif untuk melihat partisipasi siswa. Menurut Yunarti (Nugraha, 2021:4038) proses pembelajaran di sekolah bukan hanya mentransfer ilmu pengetahuan saja, tetapi juga ada proses pendewasaan dan pembentukan kepribadian atau karakter siswa. Artinya pada pelaksanaan pembelajaran, proses pentrasferan ilmu tidak hanya dilakukan di sekolah saja, tetapi bisa didapatkan dari luar sekolah juga. Hal ini tentu berbeda dengan proses pendewasaan dan pembentukan karakter siswa. Karakter tidak bisa dimiliki langsung oleh setiap individu, melainkan karakter terlahir dari kebiasaan-kebiasaan yang dilatihkan sehingga menjadi sebuah habits.

Berdasarkan Perpres nomor 87 tahun 2017 tentang penguatan pendidikan karakter ada 18 nilai karakter yang perlu ditumbuhkan pada siswa. Salah satunya karakter rasa ingin tahu yang berkaitan dengan permasalahan yang dijabarkan oleh peneliti. Rasa ingin tahu merupakan titik awal dari sebuah pengetahuan. Rasa ingin tahu terjadi karena siswa menganggap bahwa sesuatu yang dipelajari itu adalah hal yang harus ia ketahui untuk menjawab yang tidak ia ketahui. Menurut Mustari (2011:85) rasa ingin tahu adalah sikap atau tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apa yang dipelajarinya, dilihat dan didengar.

Artinya rasa ingin tahu merupakan sikap seseorang yang ingin tahu sesuatu lebih luas dari apa yang ia pelajari.

Menurut Skinner (Djamaludidin & Wardana 2019:7) belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlaku secara progresif. Sedangkan menurut Susanto (2013:1-4) belajar adalah suatu aktifitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh pengalaman atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berfikir, merasa, maupun bertindak. Peneliti mengartikan bahwa belajar ialah proses perubahan tingkah laku secara menyeluruh yang terjadi secara terus menerus dan terarah melalui pengalaman yang terjadi dari intraksi antar seseorang dengan lingkungannya.

Menurut Djamaludin & Wardana (2019) pembelajaran ialah proses antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Peneliti mengartikan pembelajaran ialah aktivitas yang dilakukan oleh guru dan siswa berupa pengetahuan atau informasi baru yang disampaikan oleh guru sebagai pendidik dan soelh siswa secara berproses untuk mendapatkan perubahan dan pengetahuan baru, baik itu dilaksanakan secara langsung atau melalui dalam jaringan. Menurut Rustaman (2020:558) pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dilakukan melalui jaringan internet dengan memanfaatkan aplikasi pembelajaran. Peneliti mengartikan bahwa pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dilaksanakan dari jarak jauh melalui media teknologi seperti aplikasi untuk memudahkan peserta didik dalam mendapatkan pengetahuan baru. Menurut Muhammad (Siska, 2019:22) rasa ingin tahu merupakan sebuah sikap atau tindakan yang berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas sesuatu yang dipelajari, dilihat maupun didengar. Peneliti mengartikan rasa ingin tahu adalah sebuah sikap yang muncul karena adanya dorongan untuk mengetahui sesuatu yang baru yang sebelumnya belum ia ketahui.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen True Experimental Design dengan desain posttest only control desain. Metode penelitian eksperimen merupakan metode yang digunakan untuk mencari treatment (perlakuan) tertentu (Sugiyono 2019:5). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh pembelajaran daring terhadap karakter rasa ingin tahu siswa. Adapun populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 5 SD Negeri 8 Sekayu dengan sampel yang terpilih menggunakan teknik simple random sampling terpilih kelas 5A sebagai kelas eksperimen dan 5B sebagai kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket, observasi dan dokumentasi. Jenis angket yang digunakan yaitu angket tertutup berisi pernyataan-pernyataan yang berkaitan dengan rasa ingin tahu siswa, observasi menggunakan observasi partisipan dengan peneliti yang mengamati dan ikut ambil peran dalam mengamati orang yang diobservasi dan dokumentasi berupa profil sekolah, data-data sekolah, serta foto-foto selama penelitian. Adapun rancangan perlakuan dalam penelitian ini adalah pada kelas eksperimen peneliti memberikan sebuah treatment (perlakuan) pembelajaran secara daring, setelah itu peneliti memberikan posttest berupa angket untuk mengukur sejauh mana tingkat keberhasilan dari adanya sebuah perlakuan yang diberikan. Sedangkan untuk kelas kontrol peneliti tidak memberikan treatment (perlakuan) khusus dan langsung memberikan posttest angket untuk melihat perbedaan hasil antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk hasil uji coba instrumen menggunakan uji validitas dan normalitas, sedangkan teknik analisis data menggunakan uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas dan homogenitas. Kemudian dilakukan uji hipotesis menggunakan uji t-Test sample Independent.

Hasil Uji Coba Instrumen

Dalam penelitian ini, uji coba instrumen diawali dengan uji validitas ahli yang melibatkan 2 validator yang akan memvalidasi pada kesesuaian indikator angket yang sudah disiapkan. Selanjutnya dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari uji instrumen terdapat 5 butir instrumen yang tidak valid, sehingga peneliti menggunakan 15 butir angket yang valid. Sedangkan hasil uji reliabilitas didapatkan bahwa instrumen bersifat reliabel dengan nilai cronbach alpha nya 0,83.

Teknik Analisis Data

Sebelum melakukan uji hipotesis dilakukan uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas dan homogenitas. Uji Normalitas. Dilakukan untuk menafsir kenormalan data jika belum ada teori yang menyatakan bahwa variabel yang diteliti merupakan variabel yang berdistribusi normal. Peneliti menggunakan uji Kolmogorov Smirnov dengan menggunakan Excel. Uji Homogenitas. Dilakukan untuk mengetahui homogen atau tidaknya variasi sampel yang diambil dari populasi yang sama. Peneliti menggunakan uji Levene dikatakan homogen jika nilai signifikansi lebih dari 0,05.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian yang diperoleh melalui teknik pengumpulan data berupa angket dan observasi didapatkan hasil sebagai berikut :

1. Hasil posttest angket kelas eksperimen

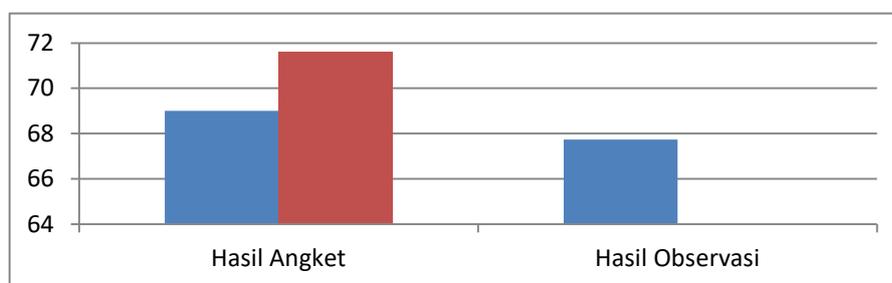
Berdasarkan perhitungan yang dilakukan peneliti diperoleh bahwa nilai rata-rata hasil posttest angket yang diberikan pada kelas eksperimen dengan metode pembelajaran daring berjumlah 69,0 dengan beberapa kriteria yang terdapat yaitu ada 16 siswa yang masuk dalam kategori sangat baik, 7 siswa masuk dalam kriteria Baik, 2 siswa masuk dalam kriteria Cukup Baik dan 5 siswa masuk dalam kriteria Tidak Baik dikarenakan siswa tersebut tidak mengisi angket yang telah disiapkan.

2. Hasil posttest angket kelas kontrol

Berdasarkan perhitungan yang dilakukan peneliti diperoleh bahwa nilai rata-rata hasil posttest angket yang diberikan pada kelas kontrol berjumlah 71,6 dengan kriteria yaitu ada 6 siswa yang masuk dalam kategori Sangat Baik, 18 siswa masuk ke dalam kriteria Baik, dan 6 siswa masuk ke dalam kriteria Cukup Baik.

3. Hasil observasi yang dilakukan peneliti

Berdasarkan perhitungan yang dilakukan peneliti diperoleh bahwa hanya 63,73% siswa yang memperlihatkan karakter rasa ingin tahunya selama proses pembelajaran, sehingga dapat dikatakan bahwa karakter rasa ingin tahu siswa selama proses pembelajaran langsung maupun daring belum baik.



Grafik 1. Hasil angket dan observasi siswa

Uji Normalitas

1. Kelas Eksperimen

Tabel 1. Uji Normalitas Kelas Eksperimen

Nilai Terbesar (D)	0,204393121
Nilai Kolmogorov(K)	0,242

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh bahwa nilai $D (0,204393121) < K (0,242)$, yang artinya H_0 diterima dan H_a ditolak sehingga data berdistribusi Normal

2. Kelas Kontrol

Tabel 2. Uji Normalitas Kelas Kontrol

Nilai Terbesar (D)	0,1217
Nilai Kolmogorov (K)	0,242

Berdasarkan tabel diatas diperoleh bahwa nilai $D (0,1217) < K (0,242)$, yang artinta H_0 diterima dan H_a ditolak sehingga data berdistribusi Normal

Uji Homogenitas

Teknik yang digunakan dalam pengujian homogenitas data adalah uji *Levene* menggunakan excel diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 3. Uji Homogenitas

Nilai <i>Levene</i>	F Tabel
0,369698	4,006873

Berdasarkan uji homogenitas yang dilakukan dengan membandingkan uji *levene* apabila nilai *levene* $< f_{tabel}$, maka kedua kelompok data memiliki varian yang sama atau homogen. Hasil menunjukkan bahwa nilai *levene* $(0,36) < f_{tabel} (4,00)$ sehingga dapat dinyatakan bahwa data tersebut adalah sama atau homogen.

Uji Hipotesis Penelitian

Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji T dengan uji *t-Test sample independen*, sehingga diperoleh hasil sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 t_{hitung} &= \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}} \\
 &= \frac{69,0 - 71,6}{\sqrt{\frac{(30 - 1)354,63311 + (30 - 1)12,22063}{30 + 30 - 2} \left(\frac{1}{30} + \frac{1}{30} \right)}} \\
 &= \frac{-2}{\sqrt{\frac{(29)354,63311 + (29)12,22063}{58} (0,6)}} \\
 &= \frac{-2}{\sqrt{\frac{1028,357 + 354,3974}{58} (0,6)}} \\
 &= \frac{-2}{\sqrt{\frac{1382,7544}{58} (0,6)}} \\
 &= \frac{-2}{\sqrt{14,3043}} = \frac{-2}{3,782} \\
 &= -0,52 / 0,52
 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung}(0,52) < t_{tabel} (2,04)$ yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dinyatakan bahwa tidak ada pengaruh pembelajaran daring terhadap karakter rasa ingin tahu siswa.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang eneliti lakukan pada kelas 5 di SD Negeri 8 Sekayu, maka dapat disimpulkan bahwa:

- a. Hasil angket siswa menunjukan ada perbedaan rasa ingin tahu siswa yang tidak terlalu signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 69,0 sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 71,6
- b. Hasil observasi yang dilakukan peneliti untuk mengamati karakter rasa ingin tahu siswa selama proses pembelajaran daring hanya 67,73 % siswa yang menunjukkan karakter rasa ingin tahunya selama proses pembelajaran berlangsung, artinya karakter rasa ingin tahu siswa masih tergolong belum baik.
- c. Hasil penghitungan uji hipotesis didapatkan bahwa pembelajaran daring tidak berpengaruh terhadap karakter rasa ingin tahu siswa kelas 5 SD Negeri 8 Sekayu, hal ini terjadi karena beberapa faktor diantaranya bisa dilihat dari hasil perbedaan kelas eksperimen dan kelas kontrol yang tidak terlalu signifikan, yaitu hanya selisih nilai 2,6 saja, artinya masih banyak siswa yang belum memenuhi indikator-indikator dari rasa ingin tahu, selama pembelajaran daring siswa banyak menghabiskan waktunya untuk bermain, padahal jika di sekolah siswa bisa berinteraksi dengan teman-

temannya, kurangnya perhatian dari orang tua siswa selama proses pembelajaran daring, banyak siswa yang tidak terlalu memperhatikan apa yang guru minta dan perintahkan, serta kegiatan lain yang berhubungan dengan keterlibatan siswa selama daring menjadi berkurang, sehingga di sekolah seharusnya siswa tidak mendapatkan asepek kognitif saja tetapi juga ada aspek afektif dan perkembangan siswa yang harus lebih diperhatikan.

REFERENSI

- Ahmad, R. (2021). Analisis Problema Pembelajaran Daring Terhadap Pendidikan Karakter Peserta Didik. *Ilmu Pendidikan*, 165-173.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Asalant, M. (2011). Handbook Of MoralL And Character Education, Edt. Larry P.Nucci And Darcia Narvaez. *International Journal Of Instruction*.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Sulawesi Selatan: CV. Kaffaah Learning Center.
- Fitriyani, Y. (2020). Motivasi Belajar Mahasiswa pada Pembelajaran daring selama pandemik Covid-19. *Jurnal Kependidikan : Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 166. *Walisongo Jurnal Of Information Technology*, 151.
- Mustari, M. (2011). *Nilai Karakter (Refleksi Untuk Pendidikan Karakter)*. Yogyakarta: Laksbang Pressindo.
- Nugraha, F., & Nuraini, R. (2021). Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Karakter Tanggung Jawab Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*.
- Peraturan Presiden Republik Indonesia. (2017). *Penguatan Pendidikan Karakter No. Nomor 87*. Indonesia.
- Rustaman, A. H. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Daring, Video Conference dan Sosial Media Pada Mata Kuliah Komputer Grafis 1 Dimasa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 558.
- Siska, H. (2019). Deskripsi Rasa Ingin Tahu Siswa Kelas VII E dan VII H SMP N 6 Muaro Jambi. *Jurnal Edutech*.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group (Divisi Kencana).