

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. LANDASAN TEORI

1. Pendidikan Karakter

a) Pengertian Pendidikan Karakter

Menurut Fitri (2012: 20) karakter diartikan sebagai sifat manusia pada umumnya yang bergantung pada faktor kehidupannya sendiri. Karakter adalah sifat kewajiban, akhlak, atau budi pekerti yang menjadi ciri khas seseorang atau sekelompok orang. Karakter merupakan nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan, yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat.

Pendidikan karakter, menurut Ratna Megawangi (dalam Dharma Kesuma dan Triatna, 2012: 5) adalah sebuah usaha untuk mendidik anak-anak agar dapat mengambil keputusan dengan bijak dan mempraktikanya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka dapat memberikan kontribusi yang positif kepada lingkungannya. Definisi lainnya dikemukakan oleh Fakry Gaffar (dalam Dharma Kesuma dan Triatna: 2012: 5) pendidikan karakter yaitu sebuah proses transformasi nilai-nilai kehidupan untuk ditumbuh kembangkan dalam kepribadian seseorang sehingga menjadi satu dalam perilaku kehidupan orang itu.

Samani (2012: 52) menyatakan bahwa pendidikan karakter pada intinya bertujuan membentuk bangsa yang tangguh, kompetitif, berakhlak mulia, bermoral, bertoleran, bergotong royong, berjiwa polotik, berkembang dinamis, berorientasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang semuanya dijiwai oleh iman dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan Pancasila.

Penanaman nilai di Sekolah Dasar (SD) menurut Zuriyah (2008), penanaman nilai dan suasana bermain serta kebiasaan hidup bersama yang ada di lingkungan taman kanak-kanak harus lebih didukung dan dikukuhkan keberadaanya. Anak-anak harus dikondisikan dan diajak untuk melihat dan mengalami hidup bersama yang baik dan menyenangkan. Pengalaman menyenangkan yang dialami ini harus didasari oleh sikap dan tanggapan yang baik dari semua pihak. Kebaikan tersebut didasarkan nilai-nilai hidup yang telah ditanamkan pada mereka sejak dini.

b) Langkah-langkah Pendidikan Karakter

Menurut Fitri (2012: 52) ada lima langkah yang bisa ditempuh untuk pendidikan karakter.

- 1) Merancang dan merumuskan karakter yang ingin dibalajarkan pada siswa.

- 2) Menyiapkan sumber daya dan lingkungan yang dapat mendukung program pendidikan karakter melalui integrasi mata pelajaran dan indikator yang akan dibelajarkan, pengelolaan suasana kelas berkarakter, dan menyiapkan lingkungan sekolah yang sesuai dengan karakter yang ingin dibelajarkan di sekolah.
- 3) Meminta komitmen bersama (kepala sekolah, guru, karyawan, dan wali murid) untuk bersama-sama ikut melaksanakan program pendidikan karakter serta mengawasinya.
- 4) Melaksanakan pendidikan karakter secara kontinu dan konsisten.
- 5) Melaksanakan evaluasi terhadap program yang sudah dan sedang berjalan.

Apabila dalam proses tersebut diketahui ada penyimpangan dan pelanggaran norma dan etika, pihak sekolah maupun wali murid dapat meminta pertanggungjawaban berdasarkan komitmen awal yang telah disepakati bersama.

c) Tujuan Pendidikan Karakter

Menurut Kemendiknas (Fitri, 2012: 24) tujuan pendidikan karakter antara lain:

- 1) Mengembangkan potensi kalbu/nurani/afektif peserta didik sebagai manusia dan warga negara yang memiliki nilai-nilai budaya dan karakter bangsa.

- 2) Mengembangkan kebiasaan dan perilaku peserta didik yang terpuji dan sejalan dengan nilai-nilai universal dan tradisi budaya bangsa yang religius.
- 3) Menanamkan jiwa kepemimpinan dan tanggung jawab peserta didik sebagai generasi penerus bangsa.
- 4) Mengembangkan kemampuan peserta didik untuk menjadi manusia yang mandiri, kreatif, dan berwawasan kebangsaan.
- 5) Mengembangkan lingkungan kehidupan sekolah sebagai lingkungan belajar yang aman, jujur, penuh kreatifitas dan persahabatan, serta dengan rasa kebangsaan yang tinggi dan penuh kekuatan (*dignity*).

Dari berbagai penjelasan di atas, dapat dipahami bahwa tujuan dari pendidikan karakter adalah membentuk, menanamkan, memfasilitasi, dan mengembangkan nilai-nilai positif pada anak sehingga menjadi pribadi yang unggul dan bermartabat.

2. Karakter Rasa Ingin Tahu

a) Pengertian Rasa Ingin Tahu

Rasa ingin tahu menurut Sulistyowati (2012: 31) yaitu sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat dan didengar.

Mustari (2011: 109) untuk mengembangkan rasa ingin tahu pada anak, kebebasan si anak itu sendiri harus ada untuk melakukan dan melayani rasa ingin tahunya. Kita tidak bisa begitu saja menghardik

mereka mereka ketika kita tidak tahu atau malas saat mereka bertanya. Yang lebih baik adalah kita berikan kepada mereka cara-cara untuk mencari jawaban. Misalnya apabila pertanyaannya tentang pengetahuan, berilah mereka Ensiklopedia dan begitu seterusnya.

Dari beberapa pernyataan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa rasa ingin tahu adalah suatu rasa yang ada pada diri seseorang yang mendorong seseorang tersebut untuk mencapai tujuan akan rasa penasarannya tentang hal yang kurang atau belum diketahuinya sehingga orang tersebut menjadi tahu, yang kurang atau belum dimengertinya menjadi mengerti, yang belum dikuasainya menjadi dikuasai guna memperoleh pengetahuan baru.

b) Indikator Rasa Ingin Tahu

Menurut Daryanto dan Darmiatun (2013:147), indikator keberhasilan rasa ingin tahu terdiri dari indikator kelas 1-3 dan kelas 4-6 dengan penjelasan indikator rasa ingin tahu untuk kelas 4 sebagai berikut:

- ★ 1. Bertanya atau membaca sumber di luar buku teks tentang materi yang terkait dengan pelajaran.
2. Membaca atau mendiskusikan gejala alam yang baru terjadi.
3. Bertanya tentang beberapa peristiwa alam, social, budaya, ekonomi, politik, teknologi yang baru didengar.
4. Bertanya tentang sesuatu yang terkait dengan materi pelajaran tetapi di luar yang dibahas di kelas.
5. Turut serta dalam panitia peringatan hari pahlawan dan proklamasi kemerdekaan.
6. Menggunakan bahasa Indonesia ketika berbicara di kelas.

Berdasarkan indikator keberhasilan yang telah dijelaskan. Dapat disimpulkan bahwa indikator keberhasilan rasa ingin tahu siswa antara lain:

1. Bertanya kepada teman atau guru terkait materi yang belum diketahui.
2. Membaca atau mendiskusikan gejala alam yang baru terjadi
3. Bertanya tentang beberapa peristiwa alam, sosial, budaya, ekonomi, politik, teknologi yang baru.
4. Bertanya tentang sesuatu yang terkait dengan materi pelajaran tetapi di luar yang dibahas di kelas.

3. Prestasi Belajar

a) Pengertian Prestasi

Prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan individu maupun kelompok yang dapat diukur menggunakan berbagai instrumen yang relevan.

Menurut Ahmadi dan Supriyono (2004:138) prestasi belajar yang dicapai seseorang merupakan hasil interaksi berbagai faktor yang mempengaruhinya baik dari dalam diri faktor internal maupun dari luar diri faktor eksternal individu. Pengenalan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar penting sekali artinya dalam rangka membantu murid dalam mencapai prestasi belajar sebaik-baiknya.

Prestasi menurut Hamdani (2011:137) adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individual maupun kelompok.

Prestasi tidak akan pernah dihasilkan selama seseorang tidak melakukan kegiatan.

Berdasarkan pendapat para ahli tentang prestasi dapat di ambil kesimpulan bahwa prestasi adalah hasil interaksi siswa dengan berbagai faktor internal maupun eksternal, baik individu maupun kelompok yang mengukur siswa meliputi faktor kognitif, afektif dan psikomotor. Tahap proses pembelajaran dapat diukur menggunakan instrumen tes atau instrumen lain yang relevan.

b) Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses yang melibatkan manusia secara orang per orang sebagai satu kesatuan organisasi sehingga terjadi perubahan pada pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Menurut Syah (2004:89) belajar adalah semata-mata mengumpulkan atau menghafalkan fakta-fakta yang tersaji dalam bentuk informasi atau materi pelajaran, orang menyebutkan kembali secara lisan sebagian besar informasi yang terdapat dalam buku teks atau yang diajarkan oleh guru.

Menurut Slameto (2010:2) belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya, perubahan yang terjadi dalam diri seseorang banyak sekali baik sifat maupun jenisnya karena itu tentu tidak setiap perubahan dalam diri seseorang merupakan perubahan dalam arti belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli tentang prestasi dan belajar dapat disimpulkan yaitu suatu proses perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu, meliputi perubahan tingkah laku dan bertambahnya ilmu pengetahuan. Perubahan tingkah laku menjadi lebih baik merupakan hasil dari latihan atau pengalaman yang nyata. Perubahan tingkah laku hanya terkait dengan bertambahnya ilmu pengetahuan juga berbentuk keterampilan watak dan sikap.

1. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

a) Pengertian IPA

Pelajaran IPA merupakan pelajaran yang didalamnya mempelajari berbagai macam kenampakan alam dan pengetahuan alam.

Menurut Abdullah Aly, Eny Rahma (2010:18) IPA adalah suatu pengetahuan teoritis yang di peroleh/disusun dengan cara yang khas/khusus, yaitu melakukan observasi eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori, eksperimentasi, observasi dan demikian seterusnya kait mengkait antara cara yang satu dengan cara yang lain.

Menurut Trianto (2010:136) IPA merupakan bagian dari Ilmu Pengetahuan atau Sains yang semula berasal dari bahasa Inggris '*science*'. Kata '*science*' sendiri berasal dari kata dalam bahasa latin '*scientia*' yang berarti saya tahu.

Dari pendapat para ahli dapat disimpulkan IPA adalah pembelajaran yang mempelajari alam semesta dan dalam pembelajarannya dilakukan

kegiatan eksperimentasi dan penyimpulan.

b) Silabus pengantar IPA di SD.

Berikut ini dijelaskan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang akan dilaksanakan pada saat penelitian.

Tabel 2.2 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPA Kelas IV Semester II

| Standar Kompetensi | Kompetensi Dasar |
|--|---|
| 7. Memahami gaya dapat mengubah gerak dan atau bentuk suatu benda. | 7.1 Menyimpulkan hasil percobaan bahwa gaya (dorongan dan tarikan) dapat mengubah gerak suatu benda. 7.2 Menyimpulkan hasil percobaan bahwa gaya (dorongan dan tarikan) dapat mengubah bentuk suatu benda. |

Dari SK dan KD di atas dengan materi Gaya tersebut siswa mampu menyimpulkan hasil percobaan bahwa gaya dapat mengubah gerak benda dan mengubah bentuk suatu benda.

c) Materi Gaya

Pada materi gaya disebutkan dan di jelaskan jenis-jenis benda dan sifat benda, dibawah ini di jelaskan mengenai jenis-jenis gaya dan sifat benda.

1) Jenis-Jenis Gaya

Setiap gaya yang dilakukan memerlukan tenaga. Berdasarkan sumber tenaga yang diperlukan, gaya dibedakan menjadi beberapa di antaranya adalah sebagai berikut (Heri Sulistyanto dan Edi Wiyono. 2008: 92).

a) Gaya Otot

Gaya otot merupakan gaya yang dihasilkan oleh tenaga otot. Contoh gaya otot adalah pada saat kita menarik atau mendorong meja, membawa belanjaan ibu, dan menendang bola. Karena terjadi sentuhan maka gaya ini termasuk gaya sentuh.

b) Gaya Gesek antara Dua Benda

Gaya gesek merupakan gaya yang terjadi karena bersentuhannya dua permukaan benda. Contoh gaya gesek adalah gaya yang bekerja pada rem sepeda. Pada saat akan berhenti, karet rem pada sepeda akan bersentuhan sehingga sepeda dapat berhenti ketika dilakukan pengereman.

c) Gaya Magnet

Gaya magnet merupakan gaya yang ditimbulkan oleh tarikan atau dorongan dari magnet. Contoh gaya magnet adalah, tertariknya paku ketika didekatkan dengan magnet. Benda-benda dapat tertarik oleh magnet jika masih berada dalam medan magnet.

d) Gaya Gravitasi

Gaya gravitasi merupakan gaya yang ditimbulkan oleh tarikan bumi. Contoh gaya gravitasi adalah jatuhnya buah dari atas pohon dengan sendirinya. Semua benda yang dilempar ke atas akan tetap kembali ke bawah karena pengaruh gravitasi bumi.

e) Gaya Listrik

Gaya listrik merupakan gaya yang terjadi karena aliran muatan listrik. Aliran muatan listrik ini ditimbulkan oleh sumber energi listrik. Contoh gaya listrik adalah Bergeraknya kipas angin karena dihubungkan dengan sumber energi listrik. Muatan listrik dari sumber energi listrik mengalir ke kipas angin. Sehingga, kipas angin dapat bergerak.

2) Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Gerak Benda

Beberapa faktor yang mempengaruhi gerak suatu benda adalah adanya gaya gravitasi bumi dan tarikan atau dorongan yang terjadi pada benda. (Heri Sulistyanto dan Edi Wiyono. 2008: 94). Berikut ini faktor-faktor yang mempengaruhi gerak suatu benda:

1) Adanya Gravitasi Bumi

Jatuhnya buah mangga merupakan akibat adanya gaya tarik bumi yang disebut gravitasi. Gravitasi menyebabkan benda dapat bergerak jatuh ke bawah. Apabila kita melempar bola ke atas maka bola tersebut akan kembali ke bawah karena adanya gravitasi bumi.

2) Dorongan atau Tarikan

Ember yang terikat dengan tali yang ada di sumur tidak dapat bergerak ke atas apabila tidak ditarik. Begitu pula mobil yang mogok akan bergerak apabila ada orang yang mendorongnya.

Hal ini menunjukkan bahwa tarikan dan dorongan mempengaruhi gerak benda.

3) Gaya Dapat Mengubah Bentuk Benda

Gaya yang dihasilkan oleh dorongan ataupun tarikan dapat mengakibatkan benda bergerak. Selain menyebabkan benda bergerak, gaya yang bekerja pada benda juga dapat mengubah bentuk benda. Keramik dan asbak merupakan hasil olahan dari tanah liat. Tanah liat dapat dibentuk sedemikian rupa sehingga dihasilkan keramik dan asbak yang cantik dan menarik. Gaya yang diberikan oleh tangan pada tanah liat membuat bentuk tanah liat berubah. Hal ini menunjukkan bahwa gaya juga dapat mengubah bentuk benda (Heri S dan Edi W. 2008: 96).

2. Pembelajaran Kolaboratif

Pembelajaran kolaboratif yaitu pembelajaran yang melibatkan siswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran dalam suatu kelompok-kelompok kecil.

Menurut Barkley, E, dkk (2012: 6) pembelajaran kolaboratif adalah perpaduan dua atau lebih pelajar yang bekerja bersama-sama dan berbagi beban kerja secara setara sembari, secara perlahan, mewujudkan hasil-hasil pembelajaran yang diinginkan.

Menurut Warsono (2012: 78), pembelajaran kolaboratif berarti belajar melalui kerja kelompok, bukan belajar dengan bekerja sendirian. Jika hanya ada satu orang yang menyelesaikan tugas kelompok sementara anggota lainnya hanya melihat, cara seperti ini tidak bisa disebut sebagai pembelajaran kolaboratif. Pembelajaran kolaboratif mempunyai banyak manfaat, para ahli mengungkapkan manfaat yang dapat dipetik dari implementasi pembelajaran kolaboratif, diantaranya:

- a) Mengembangkan keterampilan berfikir tingkat tinggi,
- b) Meningkatkan daya ingat siswa,
- c) Membangun rasa percaya diri pada siswa,
- d) Meningkatkan kepuasan murid karena bertambahnya pengalaman,
- e) Mengembangkan kecakapan interaksi social,
- f) Meningkatkan pemahaman tentang adanya berbagai perbedaan,
- g) Pembelajaran kolaboratif membangun lingkungan komunitas yang baik dari para siswa dalam kelas dan lain-lain.

Menurut (Warsono, 2012:81) berdasarkan pengalaman di sejumlah Negara tersebut dengan pembelajaran kolaboratif minimal dapat di kembangkan nilai-nilai karakter seperti; unjuk kerja, mandiri, terbuka, tenggang rasa, menghargai pendapat orang lain, berani berpendapat, santun dalam berbicara, analitis, kritis, logis, kreatif dan dinamis.

Manfaat pembelajaran kolaboratif dalam pebelitian ini yaitu sebagai model yang akan digunakan dalam penelitian ini sehingga siswa dapat bekerja sama dengan teman lainnya dalam satu kelompok.

3. Strategi Pembelajaran PDEODE

PDEODE (*Predict-discuss-explain-observe-discuss-explain*) adalah strategi pembelajaran yang banyak di kembangkan dalam pendidikan sains. Strategi ini merupakan salah satu implementasi dari pembelajaran kolaboratif dan merupakan modifikasi dan pengembangan dari strategi POE (Costu dalam Warsono, 2012: 95). Strategi POE dilandasi oleh teori pembelajaran konstruktivisme yang beranggapan bahwa melalui kegiatan melakukan prediksi, observasi dan menerangkan sesuatu hasil pengamatan, maka struktur kognitifnya akan terbentuk dengan baik.

Pembelajaran kolaboratif dengan strategi PDEODE meliputi enam langkah (Warsono, 2012: 96).

- a. Memprediksikan (*predict*), yaitu siswa membuat dugaan fenomena yang diamati dari situasi nyata sesuai dengan kemampuan siswa secara individu, misalnya memprediksi apakah satu logam jika dimasukkan ke dalam air akan berkarat atau tidak.
- b. Berdiskusi (*discuss*), yaitu siswa berdiskusi dalam sejumlah kelompok kolaboratif untuk saling tukar menukar gagasan tentang apa sesungguhnya yang terjadi terkait dengan fenomena alam tersebut.
- c. Siswa dalam setiap kelompok diminta untuk memberikan penjelasan (*explain*) terkait latar belakang atau solusi dari fenomena tersebut, memaparkannya kepada kelompok lain dalam diskusi kelas. Siswa bekerja secara kelompok dalam satu percobaan langsung dan mencatat hasil pengamatannya secara individu.
- d. Pengamatan (*observe*), yaitu siswa mengamati perubahan fenomena, guru bertugas memandu siswa dalam melakukan pengamatan agar pengamatannya valid dan relevan sehingga dapat mencapai sasaran konsep.
- e. Siswa berdiskusi kembali (*discuss*). Siswa mempertemukan antara prediksi awal yang dibuatnya dengan hasil pengamatan nyata dari percobaan langsung tersebut. Siswa menganalisis, berdebat, membandingkan, membedakan dan saling tukar pendapat dengan para temannya dalam kelompok.
- f. Penjelasan baru (*explain*), yaitu penjelasan dihadapan seluruh kelompok dalam kelas sehingga seluruh siswa dalam kelas dapat memperoleh suatu informasi menyeluruh tentang konsep yang benar.

Strategi PDEODE merupakan modifikasi dan pengembangan dari strategi POE, sedangkan menurut Warsono, (2012: 93) manfaat yang diperoleh dan implementasi strategi POE antara lain:

- a. Dapat digunakan untuk mengungkap gagasan awal siswa,
- b. Memberikan informasi kepada guru tentang pemikiran siswa,
- c. Membangkitkan diskusi,
- d. Memotivasi siswa agar berkeinginan untuk melakukan eksplorasi konsep,
- e. Membangkitkan keinginan untuk menyelidiki.

Kekurangan dari strategi ini yaitu tidak cocok diterapkan untuk semua pokok bahasan. Pokok bahasan yang tidak bersifat pengalaman langsung (*hand-on*) sulit atau tidak dapat menggunakan strategi ini (Warsono, 2012: 95).

Berdasarkan uraian diatas, diharapkan strategi ini baik dan cocok untuk diterapkan pada mata pelajaran IPA khususnya bagi sekolah dasar. Manfaat dari PDEODE dalam penelitian ini yaitu dijadikan sebagai strategi dalam melakukan pembelajaran IPA khususnya kelas IV pada materi gaya.

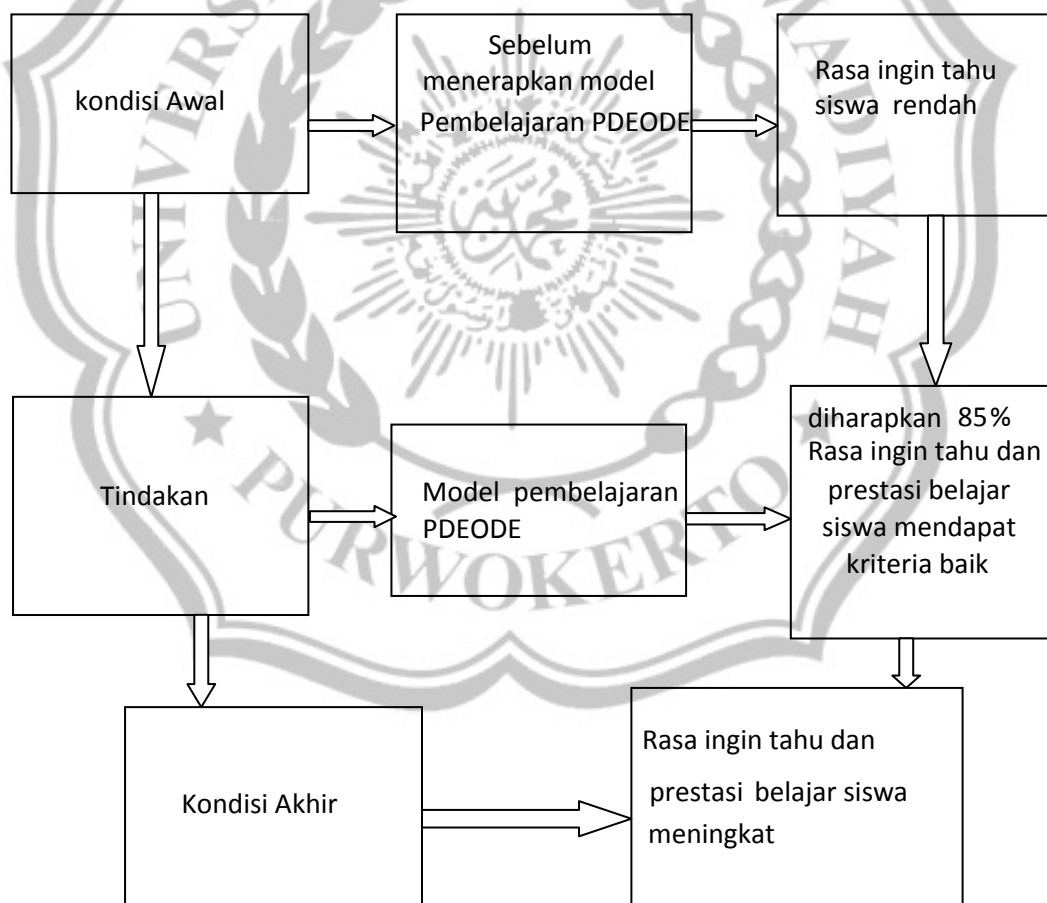
B. Hasil Penelitian Relevan

1. Penelitian oleh Nym. Sudarmi, Ni Kt. Suarni dan I Kt. Dibia yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran PDEODE terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD di Gugus V Kecamatan Seririt”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPA antara siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran PDEODE dan siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran langsung.

C. Kerangka Pikir

Menurut hasil wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 01 Rimpak, dijelaskan bahwa sikap rasa ingin tahu siswa masih sangat kurang dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran IPA yang memungkinkan siswa untuk aktif ketika pembelajaran. Melihat kondisi yang terjadi perlu adanya inovasi dalam metode pembelajaran khususnya pembelajaran IPA. Menerapkan model pembelajaran PDEODE diharapkan rasa ingin tahu siswa dapat meningkat.

Bila dirumuskan dalam skema dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.12 Kerangka pikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir gambar 2.12, dirumuskan hipotesis tindakan, yaitu rasa ingin tahu dan prestasi belajar IPA materi gaya siswa kelas IV A SD Negeri 01 Rimpak dalam pembelajaran IPA dapat ditingkatkan melalui penerapan model pembelajaran PDEODE.

