

ANALISIS KARAKTER RASA INGIN TAHU SISWA SECARA KRITIS PADA PERKEMBANGAN TEKNOLOGI BERIMPLIKASI DALAM PEMBELAJARAN

¹Ismi Adnin, ²Zindan Baynal Hubi*

¹Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung/Indonesia

²Universitas Islam Syekh-Yusuf, Tangerang/Indonesia

Email: zindanbaynal@unis.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis karakter rasa ingin tahu peserta didik di Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 1 Tanjung Raja. Penelitian ini intens pada penganalisisan analisis karakter rasa ingin tahu secara kritis terhadap perkembangan teknologi yang berimplikasi dalam pembelajaran. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif menggunakan metode deskriptif. Data penelitian dikumpulkan menggunakan teknik wawancara, dokumentasi, dan pengamatan secara nyata di SMAN 1 Tanjung Raja. Informan dalam penelitian ini adalah 5 orang peserta didik yang dipilih berdasarkan hasil pengamatan, wakil kurikulum, dan wakil kesiswaan. Informan ini dari kelas XI. Perolehan hasil penelitian yakni bahwa karakter rasa ingin tahu memang sangat penting dimiliki peserta didik terutama terkait dengan perkembangan teknologi yang penggunaannya nanti akan berimplikasi ketika mereka belajar, dan pelaksanaannya perlu dukungan dari tipusan pendidikan, terutama dari lingkungan keluarga dan sekolah, dan harus berkontribusi satu sama lain sehingga karakter rasa ingin tahu dapat dipertahankan, dan ditingkatkan, yang diharapkan dapat berguna bagi kehidupannya sendiri.

Kata Kunci: Pembelajaran, Rasa Ingin Tahu, Teknologi

Abstract

This research aims to analyze the character of students' curiosity at State Senior High School (SMAN) 1 Tanjung Raja. This research focuses on critically analyzing the character of curiosity regarding technological developments which have implications for learning. This research was conducted with a qualitative approach using descriptive methods. Research data was collected using interview techniques, documentation and real observation at SMAN 1 Tanjung Raja. The informants in this research were 5 students selected based on observations, synchronization representatives and student representatives. This informant is from class XI. The results of the research are that the character of curiosity is very important for students to have, especially with regard to technological developments whose use will later have implications when they learn, and its implementation requires support from educational institutions, especially from the family and school environment, and must contribute to each other. so that the character of curiosity can be maintained and improved, which is expected to be useful for one's own life.

Keywords: Learning, Curiosity, Technology

1. Pendahuluan

Dunia saat ini tentu tidak pernah terlepas dari terpapar yang namanya pengaruh yang diberikan oleh perkembangan teknologi yang terjadi. Perkembangan teknologi ini memang harus mau tidak mau diikuti karena kalau tidak maka akan tertinggal dengan keadaan terkini. Hal tersebut tentu berdampak pada semua elemen kehidupan yang ada, salah satunya elemen lapisan pada ranah pendidikan. Perkembangan teknologi menuntut supaya mencetak generasi anak bangsa yang mencapai tantangan global, hal ini juga menjadi syarat pendidikan yang baik yakni apabila kegiatan belajarnya memajukan peserta didik supaya memiliki rasa ingin tahu dalam segala hal sehingga selalu ingin belajar, melingkupi pemenuhan faktor peserta didik menjadi pelajar yang tidak pasif dan memperbarui diri, semua itu dilakukan internalisasi dan pengembangannya saat kegiatan proses belajar dilaksanakan (Saironi & Sukestiyarno, 2017; Badi'ah et al., 2023; Raharja et al., 2018; Ni'mah et al., 2023). Karakter rasa ingin tahu yang dimiliki peserta didik sangat dibutuhkan, terutama melek akan adanya perkembangan teknologi sekarang yang begitu pesat. Rasa ingin tahu akan hal tersebut tentu berimplikasi pada saat proses pembelajaran dilakukan, baik yang ditunjukkan peserta didik melalui penggunaan program-program bantuan maupun aplikasi-aplikasi teknologi tertentu selama kegiatan belajar terjadi, dengan tujuan untuk mempermudah mereka belajar.

Karakter rasa ingin tahu secara kodrati manusia mempunyainya, dengan karakter inilah menuntut manusia secara terus menerus supaya memperbarui ilmu pengetahuan dan perkembangannya, yang terjadi ini memang harus diikuti, jika tidak maka tentu akan ketinggalan keadaan (Hakim & Marzuki, 2019). Karakter rasa ingin tahu ini juga sudah tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 5 Tahun 2013, yang berarti memang termasuk sesuatu yang dibutuhkan wajib peserta didik mempunyai karakter rasa ingin tahu supaya mewujudkan tujuan dari pendidikan (A. A. I. Sari et al., 2022).

Peserta didik tidak semuanya mempunyai ketertarikan terhadap keingintahuannya mengenai perkembangan teknologi yang ada, tentu memberikan dampak positif maupun negatif bagi peserta didik, baik yang mengikuti dan memanfaatkan ataupun tidak dari teknologi yang ada, maka dari itu dibutuhkan juga olah pikir kritis sehingga berdampak baik pada kegiatan pembelajaran. Adanya perkembangan pesat teknologi pada dasawarsa belakangan ini, apalagi di bagian kecerdasan buatan, sangat memberikan perubahan di semua elemen yang ada, salah satunya bagi pendidikan (Muarif et al., 2019). Adanya kemajuan teknologi sekarang, alasan apapun tidak menjadi penghalang bagi seseorang dalam menggunakannya, terutama di ranah pendidikan (Handayani et al., 2019). Hal ini tentu terjadi juga pada peserta didik di sekolah-sekolah yang ada di

Indonesia, termasuk sekolah yang ada di kabupaten Ogan Ilir, Sumatera Selatan seperti Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 1 Tanjung Raja.

Peserta didik di sekolah tersebut tentu menjangkau juga terhadap perkembangan teknologi, dari segi rasa ingin tahu mereka dengan mengakses kebaruan teknologi yang ada yang kemudian dimanfaatkan saat proses pembelajaran. Kejadian ini tentu dilakukan analisis dari para pendidik guna mengetahui dampaknya seperti apa dan menyiapkan hal-hal yang harus dilakukan guna tetap memberikan pembelajaran yang berkualitas pada peserta didik di tengah kondisi perkembangan teknologi yang ada. Karakter rasa ingin tahu ini pasti didukung juga kengintahuan secara kritis dari peserta didik sehingga memperoleh aplikasi, teknologi, dan pendukung teknologi lainnya dalam belajar, sehingga berdampak baik dalam mempermudah mereka saat belajar, dan kegiatan tersebut pendidik tidak bisa melarang penggunaannya karena secara tidak langsung akan menutup perkembangan diri peserta didik itu sendiri.

Karakter rasa ingin tahu secara kritis pada peserta didik dapat menjadi pintu gerbang untuk berkembangnya pengetahuan dan hal lainnya yang dipelajari. Rasa ingin tahu adalah suatu modal pokok, oleh karena itu pendidikan sangat penting melakukan penajaman karakter tersebut, mengingat pentingnya hal tersebut terutama saat kegiatan belajar (Yantoro, 2017). Novelyya juga menyatakan

bahwa menyatukan karakter rasa ingin tahu kedalam kegiatan belajar dapat memberikan implikasi pada kesuksesan dan peraihannya saat kegiatan belajar peserta didik (Siregar et al., 2023). Pada era perkembangan teknologi saat ini, membuat peserta didik sangat ingin mengetahui akan hal itu termasuk dalam pemanfaatan penggunaannya, hal ini tidak menutup kemungkinan adanya implikasi yang diberikan oleh peserta didik saat proses pembelajaran. Tugas pendidik pada era kemajuan teknologi dan informasi sekarang yakni termasuk sebagai pendamping yang mengarah saat kegiatan belajar berlangsung (Widiasanti et al., 2023). Persoalan yang sedang terjadi baru-baru ini ialah kengingintahuan peserta didik saat proses kegiatan belajar itu kecil (E. N. Sari et al., 2021). Maka dari itu karakter rasa ingin tahu pada peserta didik perlu adanya peninjauan melalui analisis yang dilakukan terhadap hasil yang diperoleh selama proses pembelajaran, apalagi di kondisi perkembangan teknologi sekarang. Maw and Maw (dalam Sakdiah, 2021) yang menyatakan terdapat beberapa indikator rasa ingin tahu yakni: a) adanya respon positif pada sesuatu yang terkini dan asing yang ada di lingkungannya, ialah melalui cara memahami target, mencaritahu dan menduplikat, b) memperlihatkan bahwa terdapat keperluan maupun kesenangan dalam ingin mengetahui secara luas mengenai dirinya maupun sekitarnya, c) memahami sekelilingnya dalam mendapatkan pengetahuan yang

dialami terkini, dan d) ulet dan mempunyai kompetensi ketika melakukan pengujian stimulus supaya tahu kedepannya. Melalui indikator inilah dapat mengkalisis tingkat rasa ingin tahu peserta didik itu sendiri.

Hal yang menentukan terkait keberhasilan peserta didik terutama mengenai pencapaian-pencapaiannya itu merupakan termasuk pada tanda dari adanya keingintahuan (Harianja, 2020). Aspek yang menentukan berhasil tidaknya proses pembelajaran yang dialami peserta didik itu adalah dirinya selaku tokoh pada aktivitas pembelajaran yang terjadi (Safitri & Kendari, 2018). Menurut Miskiah pada posisi era teknologi yang maju dengan cepat semestinya impian supaya pendidikan lebih maju itu wajib disuarakan melalui aktivitas belajar yang diinovasi, para pemanfaat teknologi datanya sampai pada 93.4 juta (2016) dan mengalami penambahan jadi 51% pada 2017, dengan 89.7% dan 69.8% dengan keseluruhan pemanfaat teknologi tersebut ialah peserta didik (Solehudin et al., 2019). Pemanfaatan teknologi oleh peserta didik saat proses belajar diharapkan memberi manfaat positif bagi kegiatan belajarnya. Mempunyai rasa ingin tahu membuat peserta didik mempunyai antusias yakni sebagai dorongan untuk belajar mengenai sesuatu yang belum dipelajarinya, oleh karena itu secara otomatis dapat memperluas ilmu pengetahuannya.

2. Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif yang metodenya adalah deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena supaya dapat menganalisis karakter rasa ingin tahu siswa secara kritis pada perkembangan teknologi yang berdampak pada pembelajaran. Alasan peneliti memilih pendekatan dan metode tersebut adalah karena supaya memperoleh hasil yang diteliti itu dengan menyeluruh dan keseluruhan yaitu kualitatif deskriptif.

Penelitian dilakukan di SMAN 1 Tanjung Raja. Perolehan data didapatkan pada hasil kegiatan wawancara dan observasi. Wawancara ini dilakukan pada peserta didik, kemudian peneliti pada penelitian ini berada sebagai instrumen kunci. Kemudian peneliti berpedoman dari beberapa teknik pengumpulan data yang dianggap instrumen di penelitian.

Analisis data berasal dari data yang dikumpulkan, direduksi, didisplay dan diverifikasi. Langkah terakhir yakni melakukan pengujian secara absah terkait data melalui prosedur triangulasi, yakni triangulasi sumber, supaya kredibilitas data teruji dengan melakukan cek ulang terhadap data yang didapatkan dari beberapa sumber yakni guru dan peserta didik.

3. Hasil dan Pembahasan

Kondisi saat ini sangat memposisikan teknologi di tatanan atas karena seringnya dimanfaatkan pada kehidupan manusia. Pemanfaatan teknologi ini tentu mempunyai pengaruh negatif maupun positifnya, di dalam kegiatan pembelajaran tidak sedikit peserta didik memanfaatkan teknologi untuk mempermudah mereka, tentu pengaruh baik atau buruk yang didapatkan tersebut tergantung pada kebijaksanaan diri pribadi masing-masing. Penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran ini tidak semerta-merta secara langsung digunakan, namun bermula dari rasa ingin tahu terhadap teknologi-teknologi yang baru bermunculan, baik informasinya didapatkan melalui media sosial, teman sebaya, maupun platform lainnya. Hal ini tentu perlu adanya kegiatan analisis sehingga walaupun peserta didik telah berada di era perkembangan teknologi tapi tetap pada ranah yang benar pada saat proses pembelajaran berlangsung. Terdapat tiga aspek yang sangat terkenal pada ranah pendidikan karakter yakni aspek *knowing*, *loving* dan *doing*. Melalui ketiga aspek itulah diinginkan supaya individu manusia mempunyai karakter yang prosesnya dibangun dengan hal itu, lalu apabila salah satu aspek yang tadi tidak terjadi maka pendidikan karakter dikhawatirkan tidak berlangsung sesuai dengan yang diharapkan.

Pendidikan karakter mengharap-kan pada diri manusia memiliki karakter baik yang bisa bermanfaat

dalam dirinya. Karakter rasa ingin tahu berguna dalam penuntunan seseorang untuk terus kearah maju kedepan dengan membuka pintu-pintu baru yang ada. Mengingat yang menjadi kemungkinan salah satu pengaruh buruk terhadap adanya perkembangan teknologi ialah jika dipergunakan dalam mengakses sesuatu yang buruk tentu akan memberikan pengaruh tidak baik juga terutama dalam tumbuh kembangnya karakter seseorang (Revalina et al., 2023). Sejalan dengan itu artinya ilmu pengetahuan dan pengalaman yang beragam pastinya bisa membantu rasa ingin tahu itu naik (E. N. Sari et al., 2021). Dengan pengetahuan-pengetahuan yang dimiliki peserta didik yang tentunya mulai didasari dari rasa keingintahuannya maka itu fapat menambah wawasannya, dengan ilmu pengetahuannya juga menjadi prinsip yang terinternalisasikan pada diri peserta didik sehingga tetap terus mengeksplor teknologi-teknologi pembelajaran yang baru dan tentunya pada ranah yang tepat dan baik dalam penggunaannya sehingga tidak menurunkan kualitas belajar pada diri peserta didik.

SMAN 1 Tanjung Raja memperhatikan perkembangan peserta didiknya terutama di era teknologi sekarang, dengan membatasi penggunaannya kecuali ketika saat pembelajaran atas seizin pendidik sebagai penunjang proses transfer ilmu pengetahuan saat pembelajaran berlangsung, dan juga ketika saat jam istirahat belajar. Penelitian yang

dilakukan menghasilkan bahwa yakni: Pertama, adanya penugasan pada pendidik sesuai dengan bidang dan kualitas latar belakang kompetensi yang dimilikinya. Kedua, pada peraturan sekolahnya juga memuat adanya pengaturan terkait dengan penggunaan teknologi di lingkungan sekolah terutama saat proses kegiatan belajar. Ketiga, pendidik sangat mendukung positif karakter rasa ingin tahu peserta didik apalagi yang berkaitan dengan teknologi yakni tercermin melalui dengan pendidik melibatkan penugasan dengan penyentuhan memanfaatkan teknologi pembelajaran yang ada sekarang, menginginkan peserta didik menggunakan dan menghasilkan penugasan dengan kreatif guna memelihara rasa ingin tahu peserta didik agar terus ada, serta mengingatkan pada peserta didik untuk tetap memerhatikan etika, kebijaksanaan saat penggunaannya. Keempat, sarana prasarana yang terdapat di sekolah ini juga mendukung dengan adanya banyak komputer di laboratorium yang bisa digunakan peserta didik untuk mengeksplor dan mencari tahu lebih lagi terkait perkembangan teknologi terutama yang mampu menunjang proses mereka belajar, kegiatan ini terutama dilakukan dan didampingi juga ketika pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi, dan nantinya juga akan dimanfaatkan peserta didik di mata pelajaran lain. Kelima, walaupun memang diperbolehkan dalam penggunaan alat

teknologi di sekolah ini juga ada pemantauan dan pengevaluasian pada peserta didik, seperti melakukan razia secara mendadak agar diharapkan penggunaan teknologi disaat belajar tetap terkontrol dan digunakan dengan bijak sesuai dengan porsi yang dibutuhkan.

Dalam salah satu usaha dalam menumbuhkan negara adalah dengan secara implisit memasukan karakter saat kegiatan belajar misalnya terkait rasa ingin tahu, yang diharapkan dapat mempermudah kegiatan belajar peserta didik yakni meluangkan ranah supaya dapat membentuk atau menumbuhkan kompetensi pada dirinya (Pasani et al., 2021). Hal tersebut sejalan dengan yang dilakukan pihak sekolah di SMAN 1 Tanjung Raja yakni antara lain a) kebijakan pengontrolan penggunaan alat teknologi di lingkungan sekolah terutama saat belajar, b) proses kegiatan belajar dirancang agar pada ranah keadaan sekarang yang memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada, c) pendukung lain seperti tenaga pendidik, dan infrastruktur yang ada di sekolah, dan d) ekstrakurikuler yang selalu mendukung dan berusaha menumbuhkan karakter rasa ingin tahu peserta didik terhadap apapun yang positif. Adanya kolaborasi dari berbagai elemen penunjang ada di sekolah dapat juga menjadi faktor pendukung tumbuhnya karakter rasa ingin tahu peserta didik ke arah yang bermanfaat terutama unuk kegiatan pembelajaran.

Pemerintah telah membuat Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 5 Tahun 2013 yang berbunyi bahwa karakter rasa ingin tahu itu memang harus diinternalisasikan ada pada diri peserta didik untuk mendukung tercapainya target pendidikan yang dilaksanakan. SMAN 1 Tanjung Raja juga tentu telah menggalakkan usaha mendukung karakter rasa ingin tahu, terutama dilakukan dalam proses kegiatan belajar mengajar, pendidik selalu memberikan stimulus agar rasa ingin tahu pada peserta didik itu tinggi, terlebih lagi jika ia memang sudah ada antusiasme dan ketertarikan pada keingintahuan terhadap teknologi yang berkembang saat ini, ketika diberikan tugas ataupun untuk membantu memahami sesuatu peserta didik diperbolehkan memanfaatkan teknologi pembelajaran yang dapat mempermudah, membuat mereka lebih baik saat kegiatan belajar, tentu dengan batasan yang ada, artinya tidak sertamerta tanpa adanya kontrol dari pendidik, penggunaan teknologi pembelajaran misalny berupa media aplikasi bantuan untuk membuat tugas tertentu, program-program buatan yang dapat memperoleh informasi, dan lain sebagainya.

Perkembangan teknologi yang menyentuh dunia pendidikan itu harus juga menjadi perhatian khusus bagi semua pendidik yang ada di satuan sekolah, di SMAN 1 Tanjung Raja untuk para pendidiknya diberikan arahan oleh kepala sekolah terkait adanya aturan batasan dalam

penggunaan teknologi terutama ketika peserta didik tidak menggunakannya secara bijak, kebijakan terkait ini memang ketat diaplikasikan, agar diharapkan kegiatan pembelajaran di sekolah dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan saat proses pembelajaran para peserta didik memang patuh dan bijak dalam penggunaan teknologi saat proses kegiatan pembelajaran, pada semua mata pelajaran para pendidik memberikan pertegasan akan hal tersebut, sehingga ketika mereka ingin menggunakan teknologi misalnya berkatan dengan media, apikasi, dan lain sebagainya, mereka meminta izin terlebih dahulu pada pendidik yang mengajar pada saat itu. Sehingga hal tersebut dapat meminimalisir dampak negatif dari perkembangan teknologi yang berkaitan dengan keingintahuan peserta didik dalam menggunakan teknologi terbaru yang ada dalam pengimplementasiannya pada aktivitas-aktivitas belajar.

Rasa ingin tahu peserta didik tidak dihalangi, namun juga memang difasilitasi baik oleh tenaga pendidik dan juga sarana prasarana yang ada di sekolah, hal ini juga memang pendidik terkadang merekomendasikan aplikasi-aplikasi, program, dan yang berkaitan lainnya dan atau bahkan para peserta didik itu sendiri yang merekomendasikan teknologi pembantu kepada para pendidik, sehingga memang pemanfaatan teknologi sangat dibutuhkan dengan dijumpai karakter rasa ingin tahu peserta didik

terhadap perkembangan dunia yang terjadi sekarang. Maka hal ini menggambarkan pembelajaran yang maju dan tidak ketinggalan terhadap perkembangan yang ada. Kemudian juga terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran di era perkembangan teknologi ini yakni: a) rasa ingin tahu peserta didik harus diimbangi juga tingkat kekritisannya yang dimilikinya agar mampu memilah yang mana bermanfaat baik bagi proses belajarnya, b) penggunaan secara bijak harus dilakukan peserta didik guna memaksimalkan manfaat positif yang diberikan teknologi-teknologi yang ada, c) terdapat pengawasan dari para pendidik dan elemen sekolah lainnya serta berkerjasama juga dengan orang tua para peserta didik agar peserta didik dapat menempatkan secara tepat terhadap rasa ingin tahunya terkait kemunculan teknologi yang ada sehingga dapat berimplikasi baik, dan d) lingkungan masyarakat, terkait pemenuhan rasa ingin tahu peserta didik itu diharapkan diarahkan kearah ingin tahunya dengan baik terkait perkembangan teknologi yakni teknologi-teknologi yang mendukung pembelajaran dengan tidak merugikan atau secara implisit berdampak membodohi dan membuat malas diri peserta didik.

Perolehan dari kegiatan wawancara yang dilakukan peneliti dengan beberapa peserta didik dari SMAN 1 Tanjung Raja yang berinisial RP, IZ, MZ, dan VR yang masing-masing dari mereka menyatakan poin yang sama ketika peneliti melakukan wawancara satu persatu ditempat yang berbeda tidak berbarangan dengan teman yang diwawancara lainnya yakni: “mereka senang ketika mendengar informasi terkait adanya teknologi terbaru yang bisa dimanfaatkan saat proses belajar, hal ini dikarenakan bisa membantu memudahkan dan mempercepat akses informasi, dan pembelajaran berlangsung dengan seru, adnya teknologi ini mereka dapat mengakses berbagai sumber belajar dari manapun, bisa memperdalam pemahaman terkait topik tertentu, serta bisa meningkatkan keterampilan mereka dengan berbagai aplikasi pendidikan yang ada saat ini, mereka tentu sebagai generasi muda selalu memperbarui pengetahuannya terutama terkait teknologi terbaru yang ada karena bisa membantu di berbagai aspek kehidupan, termasuk saat proses belajar”.

Pertanyaan yang saya lontarkan kepada informan itu berasal dari indikator untuk mengetahui rasa ingin tahu peserta didik yang dapat dilihat pada tabel 23.

Tabel 23 Indikator Karakter Rasa Ingin Tahu

Indikator	Deskriptor
1. Memberikan reaksi positif terhadap hal-hal yang baru dan misterius yang berada disekitarnya, yakni dengan jalan mengenal objek tersebut, mengeksplorasi dan manipulasi.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah anda senang ketika mendengar informasi adanya teknologi terbaru yang bermanfaat bagi proses belajar? Berikan alasannya. 2. Apakah anda mencoba teknologi pendidikan baru tersebut dalam proses belajar? Berikan alasannya.
2. Menunjukkan adanya kebutuhan atau kesukaan untuk tahu lebih banyak tentang dirinya atau lingkungannya.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah dengan adanya teknologi buatan terbaru, anda merasa terbantu saat proses belajar? Berikan alasannya. 2. Bagaimana anda menggali cara menggunakan teknologi pendidikan tersebut guna mempermudah kegiatan belajar?
3. Mengamati sekitarnya untuk memperoleh pengalaman baru	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kenapa anda belajar program teknologi terbaru yang muncul? 2. Dari mana anda mencari atau mendapatkan informasi terkait program teknologi baru? Berikan alasan.
4. Tekun dan memiliki kemampuan dalam menguji stimulasi dengan tujuan untuk mengetahui lebih lanjut.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah anda selalu kritis dalam menerima teknologi terbaru yang ada? Berikan alasan. 2. Apakah anda menggunakan teknologi baru yang hadir saat proses anda belajar? Berikan alasan.

Sumber: Maw and Maw (dalam Sakdiah, 2021) diolah tahun 2023

Wawancara juga dilakukan pada wakil kurikulum dan juga wakil kesiswaan. Wakil kurikulum di SMAN 1 Tanjung Raja mengatakan bahwa memang “adanya pengaturan terkait penggunaan teknologi dilingkungan sekolah terutama saat proses belajar itu sendiri, hal ini dilakukan dengan harapan di era perkembangan teknologi saat ini proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik dan tentu juga memanfaatkan teknologi yang ada, namun ada batasan tertentu”. Demikian juga sama halnya yang diungkapkan oleh wakil kesiswaan bahwa “karakter rasa ingin tahu ini memang tetap dijaga dan memang dibangun pada diri peserta didik, akan tetapi tetap pada batasan batasan tertentu supaya tidak memberikan

implikasi negatif terutama bagi kegiatan belajar peserta didik”.

Pendidikan karakter memang harus didukung juga dari elemen lingkungan lain yang ada, tripusat pendidikan merupakan termasuk kepada pendukung yang wajib ada untuk keberhasilan pendidikan karakter yang dilakukan. Karakter rasa ingin tahu perlu proses pembangunan pada diri peserta didik secara kontinuitas terutama di ranah lingkungan. Pendidikan karakter pertama dimulai pada lingkungan keluarga. Sedangkan sekolah adalah tempat kedua peserta didik dalam diterapkannya pendidikan karakter (Suryana & Muhtar, 2022). Pendidikan karakter mempunyai tiga langkah yakni *moral knowing* berusaha dalam

mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik, lalu *moral feeling* adalah pengalaman peserta didik di lingkungan sekolah, rumah dan juga masyarakat, terakhir terkait moral action yang dilaksanakan dengan proses habituasi yang tepat (Mainuddin et al., 2023).

Karakter rasa ingin tahu peserta didik secara kritis ini memang harus dilakukan pemantauan di ranah tripusat pendidikan yang dijelaskan tadi, mengingat bahwa dikeadaan perkembangan teknologi ini tingkat rasa ingin tahu peserta didik dari hasil wawancara yang saya lakukan pada sampel informan yang saya ambil tersebut mereka sangat merasa ingin mengetahui yang berhubungan dengan teknologi saat ini, yang nantinya tentu dimanfaatkan peserta didik guna mempermudah mereka saat belajar.

Keadaan ini dengan karakter rasa ingin tahu peserta didik terkait teknologi yang berkembang dan kemudian sering juga dimanfaatkan dalam proses belajar ini telah mengarah pada pembelajaran di era society 5.0, yang artinya adalah lebih memperhatikan kualitas, yakni kualitas pembelajaran yang didapatkan peserta didik dari rasa ingin tahunya terkait teknologi yang kemudian berpengaruh pada pembelajaran. Karakter rasa ingin tahu ini suatu hal yang penting harus dimiliki peserta didik, hal ini juga dapat dilakukan harus adanya

pembiasaan dan juga dilakukan secara berkelanjutan.

4. Kesimpulan

Karakter rasa ingin tahu perlu dipelihara dengan cara dilakukan secara terus menerus, supaya dengan karakter rasa ingin tahu peserta didik secara kritis terhadap perkembangan teknologi dapat memberikan dampak yang positif terutama dalam hal penggunaannya saat proses pembelajaran. Peraturan yang terdapat di SMAN 1 Tanjung Raja mensukseskan dalam pemeliharaan, penginternalisasian, dan juga pemanajemenan penggunaan teknologi pembelajaran terutama didukung adanya rasa ingin tahu yang tinggi oleh peserta didik. Kemudian juga pendidikan karakter rasa ingin tahu ini juga didukung oleh tripusat pendidikan yang berkolaborasi satu sama lain. Pendidikan karakter rasa ingin tahu dilakukan pengoptimalan juga yang berhubungan dengan pengalaman yang telah dilalui peserta didik, pendukung keberhasilan lainnya juga dari sarana prasarana, dan kolaborasi yang baik terutama antar para tenaga pendidik. Artinya sekolah ini mencapai tujuan terkait konteks rasa ingin tahu peserta didik itu terdapat pengelolaan yang tepat di era perkembangan teknologi yang berimplikasi baik bagi kegiatan pembelajaran yang ada.

5. Referensi

- Badi'ah, W. F. N., Subekti, H., & Sabtiawan, W. B. (2023). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Rasa Ingin Tahu Pada Pembelajaran Ipa Menggunakan Model Pembelajaran Problem-Based Learning. *Pensa E-Jurnal : Pendidikan Sains*, 11(1), 32-37.
- Hakim, L., & Marzuki, I. (2019). Pendidikan Karakter Rasa Ingin Tahu Melalui Pembelajaran Konstruktif Dalam Kisah Musa Dan Khidir. *Jurnal Kajian Islam Dan Pendidikan Tadarus Tarbawy*, 1(2), 138-151. <https://doi.org/10.31000/jkip.v1i2.2046>
- Handayani, I., Febriyanto, E., & Kristanti, C. Y. (2019). Peran Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pembelajaran Ilearning Plus Di Universitas Raharja. 16(2).
- Harianja, J. K. (2020). Mengembangkan Sikap Rasa Ingin Tahu (Curiosity) Pada Pelajaran Fisika Menggunakan Model Pembelajaran Flipped Classroom. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 6(1), 121-130. <https://doi.org/10.29303/jpft.v6i1.1738>
- Mainuddin, M., Tobroni, T., & Nurhakim, M. (2023). Pemikiran Pendidikan Karakter Al-Ghazali, Lawrence Kolberg dan Thomas Lickona. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 283-290. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i2.563>
- Muarif, J. A., Jihad, F. A., Alfadli, M. I., & Setiabudi, D. I. (2019). Hubungan Perkembangan Teknologi Ai Terhadap Pembelajaran Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan IPS*, 4(2), 53-60. <http://jurnal.ut.ac.id/index.php/jp/search/author/view?givenName=MeryNoviyanti&familyName=&affiliation=UniversitasTerbuka&country=ID&authorName=MeryNoviyanti>
- Ni'mah, N., Purtina, A., & Setyawan, D. (2023). Pengembangan Model Pembelajaran Critical Investigation Group Untuk Mengembangkan Rasa Ingin Tahu Siswa. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 14(April), 86-97.
- Pasani, C. F., Yulinda, R., Putri, R. F., & Amelia, R. (2021). The validity of lesson plan with scientific approach: Building curiosity and responsibility character. *Journal of Physics: Conference Series*, 1760(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1760/1/012048>
- Raharja, R. M., Legiani, W. H., Fitrayadi, D. S., & Lestari, R. Y. (2017). Pengaruh Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Terhadap Kompetensi Warga Negara Mahasiswa Fkip Untirta. *Untirta Civic Education Journal*, 2(2), 199-213. <https://doi.org/10.30870/ucej.v2i2.2812>
- Raharja, S., Wibhawa, M. R., & Lukas, S. (2018). Mengukur Rasa Ingin Tahu Siswa [Measuring Students' Curiosity]. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 14(2), 151. <https://doi.org/10.19166/pji.v14i2.832>
- Revalina, A., Moeis, I., & Indrawadi, J. (2023). Degradasi Moral Siswa-Siswi Dalam Penerapan Nilai Pancasila Ditinjau Dari Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Karakter. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 8(1), 24-36.
- Safitri, A., & Kendari, U. M. (2018). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar prioritas berasal dari " manusia perahu " yaitu masyarakat bajo yang ada di Desa sebagai nelayan tradisional , sehingga. *Jurnal Pendidikan Dan*

Ilmu

- Pengetahuan, 18(3), 198-209. <http://journal.um.surabaya.ac.id/index.php/didaktis/article/view/1846/1483>
- Saironi, M., & Sukestiyarno, Y. (2017). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa dan Pembentukan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa pada Pembelajaran Open Ended Berbasis Etnomatematika. *Unnes Journal of Mathematics Educatio Research*, 6(1), 76-88. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujmer>
- Sakdiah, Y. . (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Read, Answer, Discuss, Explain, Create (Radec) Berbantuan Media Handout Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Ditinjau Dari Rasa Ingin Tahu Peserta Didik. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Sari, A. A. I., Lutfi, A., Stiadi, E., & Lestary, R. (2022). Meningkatkan Rasa Ingin Tahu Siswa Dengan Menerapkan Metode Penemuan Terbimbing Setting Tps (Think Pair Share) Pendahuluan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 5 Tahun 2013 menyatakan bahwa pola pembelajaran harus berpusat pada siswa , bers. 6(3), 333-340.
- Sari, E. N., Fauziah, H. N., Muna, I. A., & Anwar, M. K. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Scramble dengan Pendekatan Socio-Scientific terhadap Rasa Ingin Tahu Peserta Didik. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 1(3), 354-363. <https://doi.org/10.21154/jtii.v1i3.177>
- Siregar, N. N., Firmansyah, F., & Wyrasti, A. F. (2023). Efektivitas Pembelajaran Daring Berbantuan Moodle Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Ditinjau Dari Karakter Rasa Ingin Tahu Dan Self-Efficacy. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 11(2), 152. <https://doi.org/10.30821/axiom.v11i2.11933>
- Solehudin, T., Triwoelandari, R., & Kosim, A. M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Prezi untuk Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 2(2), 163-171. <https://doi.org/10.31960/ijolec.v2i2.261>
- Suryana, C., & Muhtar, T. (2022). Implementasi Konsep Pendidikan Karakter Ki Hadjar Dewantara di Sekolah Dasar pada Era Digital. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6117-6131. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3177>
- Widiasanti, I., Nirvia, G. A., Zahra, F. Y., Hamidah, F., & Prasetyo, A. B. (2023). Implementasi Kendala Guru di Era Perkembangan Teknologi Informasi dalam Sistem Pembelajaran di Sekolah. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(01), 1-23. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7640>
- Yantoro, Y. (2017). Meningkatkan Rasa Ingin Tahu Dengan Menggunakan Metode Pemecahan Masalah Di Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 2(1), 90-105. <https://doi.org/10.22437/gentala.v2i1.6820>