

**PENGARUH PEMBELAJARAN *FIELD TRIP* PADA MATA
PELAJARAN IPS TERHADAP RASA INGIN TAHU SISWA**

(Penelitian Dilakukan pada Siswa Kelas V SD N Kemirirejo 1, Kec. Magelang Tengah, Kota.
Magelang)

SKRIPSI



Oleh:

Adi Ponco Prasongko
14.0305.0020

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

**PENGARUH PEMBELAJARAN *FIELD TRIP* PADA MATA
PELAJARAN IPS TERHADAP RASA INGIN TAHU SISWA**

(Penelitian Dilakukan pada Siswa Kelas V SD N Kemirejo 1, Kec. Magelang Tengah, Kota
Magelang)

SKRIPSI



Oleh:

Adi Ponco Prasongko
14.0305.0020

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

**PENGARUH PEMBELAJARAN *FIELD TRIP* PADA MATA
PELAJARAN IPS TERHADAP RASA INGIN TAHU SISWA**

(Penelitian Dilakukan pada Siswa Kelas V SD N Kemirirejo 1, Kec. Magelang
Tengah, Kota. Magelang)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan Studi
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh:

Adi Ponco Prasongko
14.0305.0020

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

PERSETUJUAN

**PENGARUH PEMBELAJARAN *FIELD TRIP* PADA MATA
PELAJARAN IPS TERHADAP RASA INGIN TAHU SISWA**

(Penelitian Dilakukan pada Siswa Kelas V SD N Kemirirejo 1, Kec. Magelang
Tengah, Kota. Magelang)

Diterima dan disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Dosen Pembimbing I

Dr. Riana Mashar, M.Si.,Psi.
NIP. 037408185

Magelang, 22 Januari 2019
Dosen Pembimbing II

Dhuta Sukmarani, M.Si
NIK. 138706114

PENGESAHAN

**PENGARUH PEMBELAJARAN *FIELD TRIP* PADA MATA
PELAJARAN IPS TERHADAP RASA INGIN TAHU SISWA**

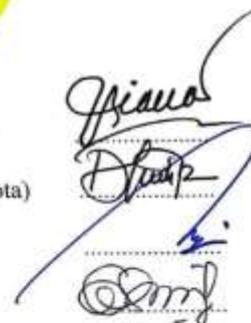
Oleh:
Adi Ponco Prasongko
14.0305.0020

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Diterima dan disahkan oleh Penguji :
Hari : Jum'at
Tanggal : 8 Februari 2019

Tim Penguji Skripsi:

1. Dr. Riana Mashar, M.Si.,Psi. (Ketua/ Anggota)
2. Dhuta Sukmarani, M.Si (Sekretaris/ Anggota)
3. Drs. Arie Supriyatno, M.Si. (Anggota)
4. Galih Istiningsih, M.Pd (Anggota)



Mengesahkan
Dekan FKIP
• Drs. Jawil, M.Pd.,Kons
NIP. 19570108 198103 1 003

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawahini,

Nama : Adi Ponco Prasongko
NPM : 14.0305.0020
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengaruh Pembelajaran *Field Trip* Pada Mata
Skripsi : Pelajaran IPS Terhadap Rasa Ingin Tahu Siswa

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri, apabila ternyata dikemudian hari diketahui adanya plagiasi atau penjiplakan terhadap karya orang lain, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku dan bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 22 Januari 2019

Yang membuat pernyataan,

A green 6000 Rupiah stamp with a signature and a circular official seal. The stamp features the text 'METERAI KEPPEL' at the top, a serial number '3951 DAFF584390630', and the value '6000' in large digits. Below the value, it says 'ENAM RIBU RUPIAH'. A signature is written across the stamp, and a circular official seal is partially visible on the right side.

Adi Ponco Prasongko
14.0305.0020

HALAMAN MOTTO

“ Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan didalam majelis-majelis, “maka lapangkanlah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah maha teliti apa yang kamu kerjakan” (Al-Mujadilah:11)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segenap rasa syukur kehadiran Ilahi Rabbi, skripsi ini kupersembahkan untuk :

1. Bapak dan Ibuku tercinta, atas doa, kasih sayang dan dukungan yang selalu tercurahkan untukku.
2. Almamaterku tercinta, Prodi PGSD FKIP UMMagelang

PENGARUH PEMBELAJARAN *FIELD TRIP* PADA MATA PELAJARAN IPS TERHADAP RASA INGIN TAHU SISWA

(Penelitian Dilakukan pada Siswa Kelas V SD N Kemirirejo 1, Kota. Magelang)

Adi Ponco Prasongko

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Field Trip* pada mata pelajaran IPS terhadap rasa ingin tahu siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Kemirirejo 1 Kota Magelang.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen dengan model *Quasi Experimental* tipe *Nonequivalent control group design*. Subjek penelitian dipilih secara Sampling Jenuh. Sampel yang diambil sebanyak 50 siswa terdiri dari 25 siswa kelompok eksperimen dan 25 siswa kelompok kontrol. Metode pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket. Uji validitas instrumen angket menggunakan teknik korelasi *product moment* dengan bantuan komputer program *IMBSPSS versi 25.00 for windows*. Uji prasyarat analisis terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas. Analisis data menggunakan teknik statistik non parametrik *Mann-Withney* dengan bantuan komputer program *IMBSPSS versi 25.00 for windows*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perhitungan rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen sebesar 83,1 lebih tinggi daripada rata-rata kelas kontrol sebesar 78,4. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis *Mann-Withney* pada kelompok eksperimen dengan nilai rasa ingin tahu memiliki signifikansi $0,005 < 0,05$. Artinya ada perbedaan yang signifikan antara hasil *posttest* kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran *Field Trip* sedangkan kelas kontrol yang tidak menggunakan metode pembelajaran *Field Trip*. Hal ini dapat dimaknai bahwa pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran *Field Trip* memiliki rasa ingin tahu yang lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan metode pembelajaran. Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *Field Trip* berpengaruh positif terhadap rasa ingin tahu siswa.

Kata kunci : Metode Pembelajaran *Field Trip*, Rasa Ingin Tahu Siswa, IPS.

**THE INFLUENCE OF FIELD TRIP LEARNING ON SOCIAL STUDIES
SUBJECTS TO STUDENTS CURIOSITY**
(The study was conducted on 5Th grade students of Kemirirejo 1 Magelang City)

Adi Ponco Prasongko

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of field trip learning models on social studies subjects on the curiosity of 5th graders of kemirirejo 1 elementary school in magelang city.

This kind of research is experimental with Quasi Experimental with the Nonequivalent control group design type. The subjects of this reasearch have chosen by saturated sample. The sample that took from 50 students consist of 25 students of experimental group and 25 students from control group. The method of collecting data by giving the questionnaire. The experiment validity instrument questionnaire using coleration technique product moment with computer program support SPSS versi 25.00 for windows. Prerequisite experiment analysis consist of normality experiment and homogeneous experiment. Data analysis using statistic technique Mann-Withney with computer support program SPSS versi 25.00 for windows.

The result of this research shows the average experimental class posttst score 83,1 is higher than the control class average of 78,4. This is evidenced from result of the Mann-Withney analysis in the experimental group with of the learning outcomes have to significant $0,005 < 0,05$. Meaning there is a significant differnce between posttest result of experimental class that use filed trip method while control class that does not use method. This can be interpreted that the learning using field trip method has higer learning outcomes than those who do not use the learning method. The result of this research can be concluded the use model lesson Field Trip take a positive on the curiosity.

Keywords : *Field Trip* method, curiosity , social science.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur *Alhamdulillah* kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam tak tetap tercurah kepada junjungan Baginda Nabi Agung Muhammad SAW yang telah menuntun umatnya dari zaman kegelapan menuju zaman terang benderang.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ir. Eko Widodo, MT. Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang, yang telah memfasilitasi pendidikan.
2. Drs. Tawil, M.Pd.,Kons. Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang, yang telah memberi ijin penelitian.
3. Ari Suryawan, M. Pd. Selaku KaProdi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang, yang telah memfasilitasi penulisan skripsi.
4. Dr. Riana Mashar, M.Si.,Psi. Selaku pembimbing I dan Dhuta Sukmarani, M.Si. selaku pembimbing II, yang dengan penuh kesabaran dan perhatian telah membimbing peneliti sampai penulisan skripsi ini terselesaikan dengan baik.

5. Segenap dosen beserta staff Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah membantu dalam pelaksanaan dan penyusunan penelitian ini.
6. Ibu Sugiyarti, S.Pd, M.Pdselaku kepala sekolah SD Negeri Kemirirejo 1 yang telah memberikan ijin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di kelas V SD Negeri Kemirirejo 1 Kecamatan Magelang Kota.
7. Ibu Ngatini. S.Pd, SD. selaku walikelas kelas V SD Negeri Kemirirejo 1 yang telah membantu pelaksanaan penelitian di kelas V SD Negeri Kemirirejo 1 dan semua pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan dan penyusunan penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi belum sempurna, oleh karena itu saran dan masukan diterima dengan senang hati untuk kebaikan kebenaran skripsi ini dan semoga skripsi ini bisa bermanfaat untuk kita semua.

Magelang, 22 Januari 2019

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENEGASAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACK	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB IPENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan	6
F. Manfaat	6
BAB IKAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Rasa Ingin Tahu	8
1. Pengertian rasa ingin tahu	8
2. Perkembangan Rasa Ingin Tahu Anak	9
3. Pengaruh Rasa Ingin Tahu pada Anak terhadap Proses Belajar.....	11
4. Aspek Rasa Ingin Tahu pada Anak	13
5. Rasa ingin tahu wujud pendidikan karakter bangsa	15
6. Indikator Rasa Ingin Tahu	18

7. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Rasa Ingin Tahu Siswa.....	19
B. Pembelajaran Field Trip.....	26
1. Pengertian metode <i>Field Trip</i>	26
2. Langkah –langkah pembelajaran <i>Field Trip</i>	28
3. Tujuan Metode <i>Field Trip</i>	29
4. Kelebihan dan kekurangan Metode <i>Field Trip</i>	30
C. Ilmu Pengetahuan Sosial	33
1. Pengertian IPS	33
2. Pengertian Pendidikan IPS dalam konteks Indonesia	33
3. Tujuan Pembelajaran IPS	35
D. Pengaruh Pembelajaran Field Trip Pada Mata Pelajaran IPS terhadap Rasa Ingin Tahu Siswa.....	36
E. Penelitian Terdahulu yang Relevan	37
F. Kerangka Berfikir.....	38
G. Hipotesis Penelitian.....	40
BAB IIIMETODELOGI PENELITIAN	52
A. Rancangan Penelitian	52
B. Identifikasi Variabel.....	54
C. Definisi Operasional Variabel.....	55
D. Setting Penelitian	56
E. Subjek Penelitian.....	56
F. Metode Pengumpulan Data.....	57
G. Instrumen Penelitian.....	57
H. Prosedur Penelitian.....	58
I. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	61
J. Analisis Data	63
BAB IVHASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	52
A. Hasil Penelitian	52
1. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	52
2. Deskripsi Data Penelitian	54

3. Perbandingan Pengukuran Awal (<i>Pretest</i>) dan Pengukuran Akhir (<i>Posttest</i>) Kelompok Eksperimen-Kelompok Kontrol	57
4. Uji Prasyarat Analisis	60
5. Uji Hipotesis	60
B. Pembahasan.....	61
BAB VSIMPULAN DAN SARAN	66
A. Simpulan	66
B. Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN	70

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1 Desain Penelitian.....	53
Tabel 2 Indikator Instrumen Angket.....	58
Tabel 3 hasil validasi angket.....	61
Tabel 4 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	63
Tabel 5 Jadwal Penelitian.....	54
Tabel 6 Hasil Rasa Ingin Tahu Kelas Eksperimen.....	55
Tabel 7 Hasil Rasa Ingin Tahu Kelas Kontrol.....	56
Tabel 8 Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	57
Tabel 9 Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	58
Tabel 10 Hasil Uji Homogenitas.....	60
Tabel 11 Hasil Uji <i>Mann-Withney</i>	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1 Kerangka Berfikir.....	39
Gambar 2 Diagram Batang Rasa Ingin Tahu Siswa Kelas Eksperimen	56
Gambar 3 Diagram Batang Rasa Ingin Tahu Siswa Kelas Kontrol	57
Gambar 4 Diagram Batang Perbandingan Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	58
Gambar 5 Diagram Batang Perbandingan Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian	71
Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian	72
Lampiran 3. Surat Ijin Validasi Angket	73
Lampiran 4. Surat Keterangan Validasi Instrumen Dosen.....	74
Lampiran 5. Jadwal Pelaksanaan Penelitian	75
Lampiran 6. Kisi-kisi InstrumenAngket	76
Lampiran 7. Angket <i>Pretest-Posttest</i>	77
Lampiran 8. Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol	79
Lampiran 9. Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen.....	80
Lampiran 10. Instrumen Penelitian	81
Lampiran 11. Hasil Pekerjaan Siswa	128
Lampiran 12. Daftar Nilai <i>Pretest-Posttest</i> Kelas Kontrol	130
Lampiran 13. Daftar Nilai <i>Pretest-Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	131
Lampiran 14. Hasil ValidasiDosen	132
Lampiran 15. Hasil Uji Validasi Angket.....	142
Lampiran 16. Hasil Uji Reliabilitas	148
Lampiran 17. Hasil Uji Homogenitas	149
Lampiran 18. Hasil Uji Hipotesis.....	150
Lampiran 19Dokumentasi.....	151

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan tingkat Sekolah Dasar merupakan pendidikan awal yang formal di Indonesia. Pendidikan setingkat Sekolah Dasar mengajarkan siswa untuk mulai melangkah dan memulai untuk mengenal ilmu pengetahuan serta cara sosialisasi dengan lingkungannya. Pendidikan pada tingkat Sekolah Dasar memiliki peran yang sangat penting dikarenakan pendidikan ini digunakan sebagai pondasi atau dasar ilmu pengetahuan dan dasar pembentukan karakter yang berfungsi sebagai modal utama untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya. Upaya dalam meningkatkan pendidikan yang optimal tentu tidak terlepas dari peran pendidik dan orang tua. Pihak tersebut memiliki peran yang sangat penting dalam mendidik siswa. Peran pendidik dan orang tua yang terus dan tiada hentinya membina peserta didik untuk maju didalam mengembangkan bakatnya tersebut, maka akan menjadikan siswa memiliki sikap rasa ingin tahu yang tinggi terhadap ilmu pengetahuan.

Rasa ingin tahu diperlukan siswa untuk memacu siswa agar tertarik didalam mempelajari ilmu yang baru ataupun mencari informasi-informasi penting saat kegiatan. Rasa ingin tahu (*Curiosity*) merupakan keinginan untuk menyelidiki dan mencari pemahaman terhadap rahasia alam (Samani, dkk, 2012: 104). Oleh karena itu peran pendidik didalam menumbuhkan sikap rasa

ingin tahu terhadap pembelajaran diperlukan adanya suasana dan kegiatan yang menarik seperti penggunaan model ataupun strategi pembelajaran yang bervariasi, penggunaan media ajar dan lain-lainnya yang berbeda dengan suasana pembelajaran konvensional. Akan tetapi, terkadang banyak ditemukan faktor-faktor penghambat rasa ingin tahu siswa yang nantinya akan berdampak pada ketertarikannya pada pembelajaran.

Pengaruh faktor-faktor penghambat munculnya rasa ingin tahu siswa hanya tidak hanya dari dalam diri siswa ataupun dari luar diri siswa seperti dalam keluarga dan masyarakat, melainkan ada beberapa faktor yang harus diperhatikan pendidik. Faktor yang paling utama dalam menghambat siswa didalam upaya menumbuhkan rasa ingin tahu siswa yaitu didalam proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar menggunakan model atau media yang kurang tepat serta suasana pembelajaran yang masih secara konvensional, tentu akan menghambat siswa didalam menumbuhkan sikap rasa ingin tahunya terhadap materi pembelajaran sehingga siswa menjadi bosan dan tidak adanya ketertarikan pada pembelajaran. Oleh karena itu didalam mendukung upaya didalam meningkatkan rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran perlunya penggunaan model pembelajaran yang optimal.

Berkaitan dengan rasa ingin tahu siswa, hasil observasi yang telah dilakukan di SD Negeri Kemirirejo 1 Kota Magelang pada tanggal 30 November 2018 dengan ibu Ngatini S.Pd.,SD. Selaku guru kelas V dan guru pengampu mata pelajaran IPS di kelas V SD Negeri Kemirirejo 1 Magelang,

keseluruhan siswa kelas V berjumlah 50 yang terbagi menjadi dua kelas yaitu kelas A dan B. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, kegiatan belajar mengajar mata pelajaran IPS di kelas V masih terpusat pada guru saat menjelaskan. Sehingga minat dan rasa ingin tahu siswa terhadap IPS masih minim sekali. Hal ini terlihat ketika guru menjelaskan materi, memberi pertanyaan kepada siswa ataupun guru mempersilahkan siswa bertanya, respon yang dimiliki siswa terhadap apa yang dilakukan guru masih sangatlah kurang. Sehingga dapat dikatakan siswa kurang memperhatikan dengan apa yang disampaikan guru.

Upaya yang harus dilakukan guru untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa adalah keahlian dan kemampuan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator dan motivator dituntut untuk mampu mengembangkan dan meumbuhkan semangat belajar serta motivasi siswa dalam belajar agar semua pelajaran dapat diterima dengan baik oleh siswa. Selain itu guru harus senantiasa memfasilitasi siswa dengan berbagai media untuk memudahkan siswa dalam memahami pelajaran serta dapat menarik rasa ingin tahu siswa dalam belajar.

Model pembelajaran yang akan digunakan atau yang akan dikembangkan harus disesuaikan dengan adanya perbedaan karakteristik siswa yang bervariasi. Model mempunyai makna lebih luas dari pada strategi, metode, dan teknik. Model pembelajaran adalah sebagai suatu desain yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan siswa berinteraksi sehingga terjadinya perubahan dan

perkembangan pada siswa. Berbagai pembelajaran seperti tanya jawab, diskusi, demonstrasi, bermain peran, dan lain sebagainya mempunyai kelebihan dan kelemahan yang nantinya perannya sangat penting dalam pembelajaran. Seperti salah satu contoh menerapkan metode *field trip*.

Salah satu alternatif metode pembelajaran yaitu metode pembelajaran *Field Trip*. Karya wisata dalam arti metode mengajar memiliki arti tersendiri. Karya wisata dalam pembelajaran berarti kunjungan ke luar kelas dalam rangka belajar. Metode karya wisata adalah metode pembelajaran dengan cara mengunjungi suatu objek tertentu, misal museum, pabrik, dan tempat-tempat lainnya (Hamdayama, 2014: 171). Metode pembelajaran ini dapat digunakan agar permasalahan yang timbul dari aktivitas siswa dalam pembelajaran dan rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran dapat teratasi.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti akan melakukan penelitian eksperimen dengan judul “Pengaruh Pembelajaran *Field Trip* pada Mata Pelajaran IPS terhadap Rasa Ingin Tahu Siswa Penelitian pada Siswa Kelas V SD N Kemirirejo 1 Kota Magelang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan maka dapat diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Perlunya pengembangan kreativitas guru kelas dalam mengelola pembelajaran untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran.

2. Banyak metode yang dapat digunakan guru kelas dalam menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran.
3. Perlunya tahap pengayaan wawasan pengetahuan siswa, sebab pengetahuan yang luas merupakan salah satu tahap yang menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran.
4. Pemanfaatan objek berupa lingkungan merupakan salah satu cara untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat masalah yang tercakup dalam penelitian ini sangat luas maka penulis membatasinya sebagai berikut.

1. Objek penelitian ini adalah pengaruh pembelajaran *Field Trip* terhadap rasa ingin tahu siswa.
2. Materi pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kerajaan mataram kuno.
3. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD N Kemirirejo 1 Kota Magelang

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada Pengaruh Pembelajaran *Field Trip* Pada Mata Pelajaran IPS terhadap Rasa Ingin Tahu Siswa Kelas V SD N Kemirirejo 1 Kota Magelang?”

E. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui “Pengaruh Pembelajaran *Field Trip* Pada Mata Pelajaran IPS terhadap Rasa Ingin Tahu Siswa Kelas V SD N Kemirirejo 1 Kota Magelang”

F. Manfaat

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini membahas tentang pengaruh model *Field Trip* terhadap Rasa Ingin Tahu Siswa pada siswa kelas V dan bisa menjadi bahan diskusi dalam ruang khususnya mata pelajaran IPS dan penelitian ini juga sebagai bahan penelitian yang relevan untuk penelitian yang sejenis.

2. Manfaat praktis

a. Bagi guru

Penelitian ini memberikan alternatif pengajaran untuk mencapai tujuan atau keberhasilan mengajar khususnya melalui pembelajaran IPS dengan menggunakan model *Field Trip*. Model pembelajaran ini, merupakan model yang inovatif dan dapat digunakan sebagai acuan dalam mengajar untuk dapat mencapai target pembelajaran yang lebih efektif dan efisien, serta dapat dijadikan tambahan informasi.

b. Bagi Kepala Sekolah

Mendorong kepala sekolah untuk membuat kebijakan pembelajaran yang lebih inovatif dalam rangka mencapai tujuan sekolah.

c. Bagi Siswa

Melatih siswa Sekolah Dasar agar tetap memahami Mata Pelajaran IPS yang menggunakan model pembelajaran *Field Trip* sehingga rasa ingin tahu siswa dapat timbul dan dapat mengoptimalkan sesuai potensi yang di miliki oleh siswa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Rasa Ingin Tahu

1. Pengertian rasa ingin tahu

Rasa ingin tahu (*Curiosity*) merupakan keinginan untuk menyelidiki dan mencari pemahaman terhadap rahasia alam (Samami, dkk, 2011: 103). Rasa ingin tahu senantiasa akan memotivasi diri untuk terus mencari dan mengetahui hal-hal yang baru sehingga akan memperbanyak ilmu pengetahuan dan pengalaman dalam kegiatan belajar. Rasa ingin tahu (Mustari, 2011: 103) yaitu sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apa yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar. Hal ini berkaitan dengan kewajiban terhadap diri sendiri dan alam lingkungan. Kuriositas atau rasa ingin tahu (Mustari, 2011: 104) adalah emosi yang dihubungkan dengan perilaku mengorek secara alamiah seperti eksplorasi, investigasi, dan belajar.

Karakter individu secara psikologis dimaknai sebagai hasil keterpaduan dari empat bagian yakni olah hati, olah pikir, olah rasa dan karsa (Samani dkk, 2012: 24). Olah hati berkenaan dengan perasaan, sikap, dan 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 (Samani, dkk, 2012: 25). Rasa ingin tahu membuat siswa lebih peka dalam mengamati berbagai fenomena atau kejadian disekitarnya serta akan membuka dunia-dunia baru yang menantang dan menarik siswa untuk mempelajarinya lebih dalam. Hal yang menarik sangat banyak di dunia ini, tetapi seringkali karena rasa ingin tahu yang rendah, menyebabkan mereka melewatkan hal-hal yang menarik tersebut untuk dipelajari. Adanya rasa ingin tahu mengatasi rasa bosan siswa untuk belajar. Jika jiwa siswa dipenuhi dengan rasa ingin tahu maka mereka dengan sukarela dan antusias akan mempelajarinya. Sehingga, menjadikan rasa ingin tahu dalam dirinya perlu dibangun dan dikembangkan.

Berdasarkan pengertian rasa ingin tahu di atas dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu adalah kemampuan atau kehendak yang terdapat pada diri manusia yang mendorong atau memotivasi seseorang berkeinginan mengetahui hal-hal yang baru, memperdalam dan memperluas pengetahuan yang dimiliki dengan perilaku mencari informasi secara alamiah dengan cara investigasi, eksplorasi, dan belajar.

2. Perkembangan Rasa Ingin Tahu Anak

Gade (2011: 3) mempunyai pendapat bahwa manusia sudah dianggap memiliki rasa ingin tahu sejak jaman dahulu, yaitu sejak jaman manusia belum memiliki pengetahuan dan daya berpikir yang tinggi, zaman manusia purba. Pada zaman tersebut, manusia masih belum

mengerti banyak hal. Manusia masih mengandalkan naluri alamiah yang dimilikinya. Maka dari itu, di zaman purba manusia baru mengetahui sedikit hal tentang pengetahuan, karena hampir seluruh kemampuannya digunakan untuk bertahan hidup. Hal ini dapat kita ketahui dari artefak atau peninggalan pada zaman purba yang ditemukan oleh para arkeolog. Arkeolog pada penelitiannya banyak mendapatkan peninggalan artefak zaman purba seperti peralatan atau lukisan pada dinding gua yang masih sederhana dan tujuan bertahan hidup

Mustari (2011: 105) menegaskan pendapat tersebut bahwa manusia juga memiliki naluri yang didasarkan pada upaya bertahan hidup dan sifatnya selalu ada di sepanjang zaman seperti yang dimiliki hewan dan tumbuhan, namun manusia juga memiliki akal dan pikiran yang terus mengembangkan dirinya beserta rasa ingin tahu yang tinggi dan tidak pernah terpuaskan, menjadikan manusia dapat berkembang menjadi seperti sekarang ini. Pada zaman purba manusia belum memiliki daya pikir dan daya nalar tinggi, sehingga mereka belum mengenal yang namanya bercocok tanam dan beternak, mereka masih melakukan nomaden, dimana ketika mereka bertempat tinggal di sebuah tempat dan sumber pangannya berkurang, maka mereka akan berpindah ke tempat yang lain. Namun, seiring berkembangnya zaman manusia purba mulai mengenal bercocok tanam, beternak, dan mulai bertempat tinggal disuatu daerah. Dari situlah manusia mulai mempelajari alam sekitar lebih dalam, mulai bisa beradaptasi dengan alam tempat tinggal mereka dan mulai meninggalkan

budaya berpindah tempat atau nomaden hingga menjadi era modern seperti saat ini.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu merupakan pemikiran yang ada pada manusia dan sudah lama berkembang tanpa kita sadari sejak zaman dahulu kala. Manusia memilikinya untuk terus berkembang sehingga menjadi makhluk yang dapat terus berubah kearah yang lebih baik lagi.

3. Pengaruh Rasa Ingin Tahu pada Anak terhadap Proses Belajar

Rasa ingin tahu merupakan sebuah rasa yang wajar bagi manusia terutama bagi anak-anak. Anak-anak merupakan manusia yang masihlah sangat muda untuk mengetahui banyak hal. Anak-anak merupakan manusia-manusia muda yang belum memiliki banyak pengalaman mengenai apa yang ada di dunia ini. Bahkan mereka belum bisa membedakan berbagai hal atau sesuatu yang ada di dunia ini, seperti hal yang baik dan hal yang buruk, sesuatu yang berbahaya maupun sesuatu yang tidak berbahaya, dan sesuatu yang baik dan tidak baik jika mereka lakukan. Hal tersebutlah yang menyebabkan anak-anak merupakan subjek yang mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi.

Sebagai seorang manusia dewasa tentu pernah merasakan menjadi manusia muda atau anak kecil, hal ini tentu membuat kita sekiranya tahu bagaimana rasa ingin tahu anak kecil itu timbul atau muncul. Anak kecil itu mudah dibuat merasa penasaran atau ingin tahu, misalnya ketika kita menunjukkan suatu benda atau hal baru pada anak kecil yang belum

mengetahui hal tersebut, maka anak tersebut pasti akan terlihat memperhatikan benda atau sesuatu yang baru tersebut sambil memasang mimik wajah penasaran. Anak kecil tersebut pastinya akan melakukan berbagai hal untuk mencari tahu tentang hal atau segala sesuatu yang baru ia temui tersebut, seperti menanyakannya, menyentuhnya, mengamatnya, dan lain-lainnya. Gade (2011: 9) juga menjelaskan

“Curiosity as a psychological phenomenon is more recent than its historical usage. William James, one of the first to discuss curiosity in psychological terms, described it as an instinct-driven biological function along with eating, drinking, breathing, and procreating. In that context, the desire to know is a natural reaction to particular situations of not knowing. Children, constantly of not knowing. Children, constantly engaging in that exploratory behavior asking questions, are acting on that curiosity. Not surprisingly, most of the literature on curiosity deals with the cognitive development of children.”

Dari sini dapat diketahui bahwa rasa ingin tahu anak begitu besar. Anak-anak merupakan subjek, dimana mereka memiliki rasa ingin tahu yang besar, dari sisi itulah anak-anak dapat belajar lebih baik daripada orang dewasa. Mereka mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi, yang menjunjung pikiran mereka untuk berpikir tentang apa yang ia ingin ketahui, membuat mereka menjadi pelajar yang lebih baik.

Anak-anak merupakan individu yang mudah mempelajari suatu hal, tidak hanya dari rasa ingin tahunya yang tinggi tetapi juga dari memori atau ingatannya yang masih belum banyak terisi karena belum mengetahui banyak hal tentang dunia ini. Mereka seperti kertas putih yang siap diberi tinta pengetahuan. Maka dari situlah, terdapat pepatah berbunyi “belajar diwaktu muda seperti menulis diatas batu, sedangkan belajar di

waktu tua seperti menulis diatas air”. Dari pepatah tersebut dapat disimpulkan semakin tua maka semakin sulit atau semakin susah dalam mempelajari sesuatu, berbeda dengan anak kecil yang masih muda dan masih mudah mengingat sesuatu hal yang ia pelajari.

Berdasarkan pendapat ahli diatas, penulis menyimpulkan bahwa rasa ingin tahu merupakan sebuah rasa atau sebuah emosi yang sudah muncul dan melekat pada manusia sejak usia dini, hal tersebut dapat di latih dan dikembangkan guna meningkatkan proses pembelajaran dengan baik, sehingga dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

4. Aspek Rasa Ingin Tahu pada Anak

Rasa ingin tahu juga berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Adanya rasa ingin tahu, maka individu akan dengan mudah berkonsentrasi dan fokus terhadap apa yang dia pelajari, karena rasa ingin tahu membuat individu tersebut berusaha semaksimal mungkin untuk mengetahui secara detail tentang suatu hal. Secara alamiah rasa ingin tahu mendorong individu untuk merasakan bahwa ia membutuhkan untuk mempelajari hal tersebut, seperti halnya rasa lapar yang mendorong seseorang untuk makan. Anak akan terlihat aktif dalam mencari informasi mengenai yang ia pelajari, individu akan lebih baik dalam mempelajari sesuatu yang didasari rasa ingin tahu.

Rasa ingin tahu merupakan salah satu faktor yang dapat mendorong proses pembelajaran anak. Adanya rasa ingin tahu, anak akan lebih

berkonsentrasi dan fokus tanpa mereka sadari. Oleh sebab itu, rasa ingin tahu merupakan salah satu faktor pendukung anak dalam belajar, baik belajar didalam kelas, di masyarakat, maupun dalam kehidupan sehari-hari.

Sementara menurut Kemendiknas (2010: 34) rasa ingin tahu siswa ditandai dengan empat gejala, yaitu sebagai berikut.

- a. Bertanya atau membaca sumber di luar buku teks tentang materi yang terkait dengan pelajaran, yaitu siswa mencari sumber informasi lain di luar pembelajaran, seperti di perpustakaan, di majalah, ataupun di internet.
- b. Membaca atau mendiskusikan gejala alam yang baru saja terjadi, diskusi bisa dilakukan dengan teman sebaya atau orang yang sekiranya lebih paham, seperti orang tua.
- c. Bertanya tentang beberapa peristiwa sosial, budaya, ekonomi, politik, teknologi yang baru didengar, pertanyaan tersebut akan tercipta pada pemikiran anak sesuai informasi yang ia dapatkan.
- d. Bertanya tentang sesuatu yang terkait dengan materi pelajaran tetapi di luar yang dibahas di kelas. Pertanyaan yang ditanyakan anak bisa disebabkan informasi yang ia dapatkan dari sumber luar yang ia rasa masih terkait dengan mata pelajaran yang sedang ia pelajari.

Engel (2015: 16) menjelaskan dalam melihat perasaan rasa ingin tahu terlihat dari beberapa hal diantaranya sebagai berikut.

- a. Bertindak dengan cara tertentu untuk mengetahui hal tersebut, tindakan yang biasa dilakukan seseorang yang menampilkan rasa ingin tahu dapat berupa melihat objek atau sesuatu lebih aman, menyentuhnya atau memberikan tindakan tambahan dengan harapan dapat mengetahui secara lebih.
- b. Mengajukan beberapa pertanyaan kepada orang lain, pertanyaan yang diajukan berupa pertanyaan yang dirasa merujuk kearah sesuatu yang ingin ia ketahui, dan ditanyakan kepada orang yang dirasa lebih tahu.
- c. Membaca buku, buku yang dibaca tentu buku yang mengarah pada sesuatu yang ingin diketahui, agar semakin memahami objek atau sesuatu tersebut.
- d. Melakukan percobaan, bisa merupakan percobaan sederhana, hasil dari bertanya atau sumber buku, bisa juga dari pemikiran sendiri.

Aspek-aspek rasa ingin tahu dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan menjadi berikut.

- a. Antusias dalam mencari jawaban
 - b. Mengikuti dan mengamati setiap langkah kegiatan
 - c. Bertanya terkait mata pelajaran atau objek pembelajaran
 - d. Mencari informasi dari sumber lain
 - e. Melakukan eksperimen
5. Rasa ingin tahu wujud pendidikan karakter bangsa

Rasa ingin tahu merupakan salah satu bagian dari 18 nilai karakter bangsa yang terkandung dalam pendidikan nilai, pendidikan budi pekerti,

pendidikan moral, pendidikan watak yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memberikan keputusan baik buruk, memelihara apa yang baik dan mewujudkan kebaikan itu dalam kehidupan sehari-hari dengan sepenuh hati. Nilai-nilai karakter tersebut merupakan sejumlah nilai pembentuk karakter yang merupakan hasil kajian empirik pusat kurikulum (Samani, dkk, 2012: 52) nilai-nilai yang bersumber dari agama, Pancasila, budaya, dan tujuan pendidikan nasional tersebut adalah : religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab. Rasa ingin tahu menjadi salah satu bagian dari nilai-nilai karakter bangsa yang perlu untuk dikembangkan dalam proses pendidikan karakter.

Karakter yang kuat adalah sandangan fundamental yang memberikan kemampuan kepada populasi manusia untuk hidup bersama dalam kedamaian serta membentuk dunia yang dipenuhi dengan kebaikan dan kebajikan, yang bebas dari kekerasan dan tindakan-tindakan tidak bermoral (Samani, dkk, 2012: 41) karakter dimaknai sebagai cara berfikir dan berperilaku yang khas tiap individu untuk hidup yang bekerja sama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa, dan negara. Individu yang berkarakter baik adalah individu yang dapat membuat keputusan dan siap mempertanggung jawabkan setiap akibat dari keputusannya.

Pendidikan karakter dalam pengertian sederhana (Samani, dkk, 2012: 43) adalah hal positif apa saja yang dilakukan guru dan

berpengaruh kepada karakter siswa yang diajarnya. Pendidikan karakter telah menjadi sebuah pergerakan pendidikan yang mengandung pengembangan sosial, pengembangan emosional, dan pengembangan etika para siswa. Pendidikan karakter merupakan upaya pro aktif yang dilakukan oleh sekolah maupun pemerintah untuk membantu siswa mengembangkan inti pokok dari nilai-nilai etika dan nilai-nilai kerja, seperti kepedulian, kejujuran, kerajinan, *fairness*, keuletan dan ketabahan, tanggung jawab, menghargai diri sendiri dan orang lain. Jadi pendidikan karakter (Samani, dkk, 2012: 45-46) adalah proses pemberian tuntunan kepada peserta didik untuk menjadi manusia seutuhnya yang berkarakter dalam dimensi hati, pikir, raga, nilai, pendidikan budi pekerti, pendidikan moral, pendidikan watak yang mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memberikan keputusan baik buruk, memelihara apa yang baik dan mewujudkan kebaikan dalam kehidupan sehari-hari dengan sepenuh hati. Pendidikan karakter (Azzet, 2011: 38) adalah upaya yang harus dirancang dan dilakukan secara sistematis dalam rangka memberikan bantuan kepada anak-anak didik untuk memahami nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan yang maha kuasa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, bangsa dan negara. Pemahaman anak didik terhadap nilai-nilai tersebut hendaknya tercermin dalam pikiran, perasaan, sikap, perkataan dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, etika, tata krama, budaya, maupun adat istiadat yang dianut.

Pendidikan karakter (Samani, dkk, 2012: 9) berfungsi untuk (1) mengembangkan potensi dasar agar berhati baik, berpikiran baik, dan berperilaku baik, (2) memperkuat dan membangun bangsa yang multikultur, (3) meningkatkan peradaban bangsa yang kompetitif dalam pergaulan dunia. Tujuan pendidikan karakter (Muslich, 2011:81) adalah untuk meningkatkan mutu penyelenggaraan dan hasil pendidikan yang mengarah pada pencapaian pembentukan karakter dan akhlak mulia peserta didik secara utuh, terpadu dan seimbang. Melalui pendidikan karakter diharapkan peserta didik mampu secara mandiri meningkatkan dan menggunakan pengetahuannya mengkaji dan menginternalisasi, serta mempersonalisasi nilai-nilai karakter dan akhlak mulia sehingga terwujud dalam perilaku sehari-hari.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu merupakan kemampuan bawaan makhluk hidup, mewakili kehendak untuk mengetahui hal-hal baru dengan tujuan untuk mengembangkan rasa ingin tahu akan membentuk watak setiap siswa menjadi pribadi yang selalu haus akan ilmu.

6. Indikator Rasa Ingin Tahu

Rasa ingin tahu merupakan suatu dorongan yang kuat kan kebutuhan, rasa haus atau hasrat untuk mengetahui, melihat adanya motivasi perilaku penelaahan untuk mendapatkan informasi baru yang berasal dari ketidakpastian dalam diri siswa yang menyebutkan konflik konseptual dalam diri siswa. Dalam domain kognitif memiliki manfaat

untuk menciptakan berfikir kritis dan kreatif bagi siswa. Pengukuran sikap ilmiah siswa sekolah dasar dapat di dasarkan 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.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka indikator dari rasa ingin tahu siswa adalah pada aspek keingin tahuan mengenal, indikatornya adalah tertarik pada materi yang diajarkan dan penasaran pada materi yang diajarkan. Kedua adalah indikator pada aspek keingin tahuan untuk mengenal, indikatornya adalah membuat pertanyaan-pertanyaan mengenai materi pembelajaran. Ketiga adalah indikator pada aspek keinginan untuk memahami, indikatornya adalah melakukan pengamatan untuk mencari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan mengenai materi pembelajaran.

7. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Rasa Ingin Tahu Siswa

Sikap ingin tahu merupakan sikap kodrati yang ada beriringan dengan lahirnya manusia, namun sikap ini bukanlah keturunan. Sikap ingin tahu dapat dibentuk dan diperkuat bersamaan dengan tumbuh

kembang siswa melalui proses yang panjang sehingga hasilnya tidak secara langsung terlihat.

Sikap timbul karena adanya stimulus yang diterima oleh seseorang. Terbentuknya suatu sikap dapat dipengaruhi oleh perangsang lingkungan sosial dan kebudayaan dimana seseorang berada, seperti keluarga, norma, golongan agama, dan adat istiadat. Menurut Ahmadi (2002: 170) terbentuknya suatu sikap dapat dipengaruhi oleh 2 faktor, seperti berikut,

1) Faktor intern

Faktor ini merupakan faktor yang terdapat dalam diri manusia. Faktor ini berupa daya pilih seseorang untuk menerima dan mengolah pengaruh-pengaruh yang datang dari luar. Pilihan terhadap pengaruh dari luar disesuaikan dengan motif dan sikap dari dalam diri manusia, terutama yang menjadi minat atas perhatiannya. Contoh faktor intern antara lain : orang yang kelaparan akan lebih memperhatikan perangsang yang dapat menghilangkan laparnya dari perangsang-perangsang lain.

Chak (2007: 152) mengungkapkan faktor internal yang berpengaruh dalam pembentukan sikap ingin tahu seseorang, seperti berikut.

a) Perilaku eksplorasi

Seseorang yang melakukan eksplorasi biasanya akan melakukan suatu penyelidikan ataupun pencarian. Hal tersebut dapat diartikan bahwa mereka memiliki keingin tahaun terhadap

sesuatu hal yang diselidiki. Melalui perilaku penyelidikan akan membentuk sikap ingin tahunya agar berfokus dan berkembang terhadap objek penyelidikan ataupun masalah lain yang ditemuinya. Kegiatan penyelidikan ataupun masalah lain yang ditemuinya. Kegiatan penyelidikan ataupun percobaan dapat didukung dengan membaca buku dan melakukan diskusi terhadap orang lain misalnya orang tua, guru, dan teman sebaya. Kegiatan membaca buku dapat memancing sikap keingin tahun siswa melalui bacaan yang membuatnya ingin menggali lebih untuk mendapatkan informasi yang diinginkan.

b) Sikap dalam menanggapi stimulus

Adanya stimulus/ rangsangan dari objek eksplorasi akan membuat seseorang menentukan sikap yang akan dilakukannya. Seseorang akan menentukan sikap apa yang sebaiknya ia ambil dalam menghadapi hal-hal yang ditemuinya. Sikap ingin tahu nantinya akan terbentuk melalui sikap yang dilakukan terhadap rangsangan yang muncul.

c) Fokus/ berminat terhadap hal yang baru

Melalui kegiatan eksplorasi, biasanya seseorang terutama anak akan lebih fokus atau berminat terhadap hal-hal baru yang menarik perhatiannya sebagai perwujudan dari kebutuhan mereka untuk memaknai apa yang ada di dunia ini. Teori Pigaet (Chak, 2007: 142) menjelaskan bahwa kebutuhan anak untuk memahami

dunia ini diwujudkan dalam ketertarikannya terhadap hal-hal baru (*novelty*). Motivasi untuk melakukan eksplorasi akan muncul yang mana merupakan bagian dari proses kognitif yang berkaitan erat dengan perkembangan kecerdasan.

d) Karakteristik pribadi (*personal characteristic*)

Chak (2007: 141) berpendapat bahwa keingin tahuan sering digambarkan sebagai karakteristik alami dan penting dari anak-anak, namun karakter tersebut belum banyak mendapatkan perhatian dalam perkembangan dan pendidikan anak. Pernyataan tersebut secara jelas memaparkan bahwa karakter rasa ingin tahu telah ada secara alami dan penting bagi anak namun sampai sekarang belum mendapat perhatian penting dalam pendidikan. Karakter ini akan terbentuk sebagai sikap yang nyata seiring dengan perkembangan yang dialami oleh anak sesuai dengan dukungan dari lingkungannya. Karakter dapat menjadi pondasi untuk mewujudkan rasa ingin tahu anak menjadi nyata. Melalui berbagai eksplorasi, karakter dapat dibentuk dan dikembangkan. Orang tua dan guru memiliki tanggung jawab untuk membentuk dan mengembangkan karakter anak dirumah dan disekolah.

Faktor-faktor sikap ingin tahu yang berasal dari diri seseorang merupakan suatu dorongan yang kuat yang mempengaruhi sikap tersebut. Sikap ingin tahu dalam diri seseorang akan terbentuk jika seseorang tersebut memiliki

dorongan untuk mengekspresikan sikap ingin tahunya menjadi lebih nyata.

2) Faktor ekstern

Faktor ekstern merupakan faktor-faktor yang terdapat di luar diri manusia. Faktor ini berupa interaksi sosial di luar kelompok. Sikap ingin tahu terbentuk melalui hubungan dengan suatu objek, orang, kelompok, komunikasi surat kabar, buku, poster, dan media-media lainnya. Terdapat tiga hal yang berperan dalam pembentukan sikap dari lingkungan masyarakat, yakni media massa, kelompok sebaya, dan kelompok yang meliputi lembaga sekolah, lembaga keagamaan, organisasi kerja, dan sebagainya.

Guru merupakan salah satu tokoh yang berperan dalam pembentukan karakteristik siswa di lembaga sekolah. Guru memiliki efek yang potensial bagi kinerja siswa di sekolah dalam membentuk dan mengembangkan kemampuan siswa dalam berbagai aspek. Chak (2007: 143) berpendapat bahwa guru memainkan peran sangat penting dalam meningkatkan atau menghalangi sikap ingin tahu dan perilaku eksplorasi. Guru harus lebih banyak untuk berinteraksi dengan siswa untuk menjalankan perannya dalam mengembangkan kemampuan siswa.

Chak (2007: 152) berpendapat bahwa faktor lingkungan yang mempengaruhi pembentukan sikap ingin tahu, sebagai berikut.

a) Respon yang diberikan oleh orang dewasa, harapan, dan pengaruh

b) Sistem pendidikan (sistem kerja sekolah)

Sistem kerja sekolah memiliki andil dalam proses pembentukan sikap ingin tahu. Djaali (2012: 59) berpendapat bahwa program-program yang diciptakan sekolah harus dipikirkan secara serius agar mendukung perkembangan siswa sesuai dengan pola aturan yang diberlakukan. Sistem pendidikan dapat berupa aturan, kurikulum yang diterapkan serta budaya sekolah yang dibangun di sekolah tersebut. Ketiga hal diatas akan menciptakan pola kehidupan di sekolah bagi seluruh warga sekolah dalam membentuk sikap, pengetahuan, dan keterampilan,

c) Pengaruh lingkungan sekolah

Lingkungan memberikan pengaruh terhadap pembentukan sikap ingin tahu siswa. Lingkungan sekolah yang memiliki budaya sekolah kondusif dan fasilitas belajar yang lengkap dapat mengembangkan potensi siswa secara optimal. Selain itu, siswa dan guru harus memiliki kemampuan yang baik dalam mendidik siswa.

d) Pengalaman sebelumnya dalam kegiatan eksplorasi

Pengalaman dapat menjadi dasar dan acuan guru untuk memberikan pemahaman kepada siswa. Melalui pengalaman, siswa pun akan menjadi dasar untuk mengambil sikap dalam menemukan pengetahuan baru. Djaali (2012: 59) berpendapat bahwa sejak umur 9-12 tahun anak harus dibimbing atau dibantu untuk ikut serta

mengambil bagian dalam kerja kelompok agar dapat bekerja sama dengan teman-temannya dengan baik. Melalui pengalaman-pengalaman yang dieprolehnya, maka rasa ingin tahu siswa akan bertambah.

Faktor eksternal diatas memberikan peran yang kuat dalam pembentukan sikap ingin tahu, walaupun sikap tersebut telah ada pada diri manusia. Aly & Eny (2011: 3) berpendapat bahwa rasa ingin tau dapat berubah sesuai dengan keadaan manusia. Rasa ini dapat diperkuat atau diperlemah oleh lingkungan, seperti lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Peran lingkungan memang sangat menentukan kadar ingin tahu seseorang. Lingkungan keluarga dan sekolah yang baik akan membentuk dan memperkuat sikap ingin tahu siswa.

Berdasarkan paparan di atas, sikap rasa ingin tahu dapat diperkuat maupun diperlemah oleh beberapa faktor. Faktor tersebut berasal dari pribadi manusia sendiri dan faktor dari lingkungan. Faktor-faktor tersebut memberikan andil besar terhadap pembentukan sikap ingin tahu seseorang. Oleh karenanya, pembentukan dan pengembangan sikap ingin tahu harus dapat dioptimalkan sebaik-baiknya. Sikap ingin tahu siswa di sekolah dapat dibentuk dan dikembangkan dalam bentuk bimbingan guru melalui aktivitas yang dilakukan. Lingkungan keluarga dan masyarakat pun harus mendukung pembentukan sikap yang telah

dilakukan oleh sekolah agar sikap tersebut menjadi kuat dan positif.

B. Pembelajaran Field Trip

1. Pengertian metode *Field Trip*

Karya wisata dalam arti metode mengajar memiliki arti tersendiri. Karya wisata dalam pembelajaran berarti kunjungan ke luar kelas dalam rangka belajar. Metode karya wisata adalah metode pembelajaran dengan cara mengunjungi suatu objek tertentu, misal museum, pabrik, dan tempat-tempat lainnya (Hamdayama, 2014: 171).

Metode karya wisata atau widyawisata adalah cara penyajian dengan membawa siswa mempelajari materi pelajaran diluar kelas, karya wisata memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar, dapat merangsang kreativitas siswa, informasi lebih luas dan aktual, siswa dapat mencari dan mengolah sendiri informasi. Tetapi karya wisata memerlukan waktu yang panjang dan biaya, memerlukan perencanaan yang tidak sebentar (Checep, 2008: 8).

Sudjana (2010: 87) menyatakan bahwa karyawisata tidak mengambil tempat yang jauh dari sekolah dan tidak memerlukan waktu yang lama. Karyawisata dalam waktu yang lama dan tempat yang jauh disebut *study tour*. Carm & Foley dalam Haris (2015) vol 16 menyatakan.

The field study is a crucial part of science learning in which students will be exposed to the real world so that they can find, evaluate and appreciate what they have learned in a real context (Cram, 2004 and Foley, 2003)

Carm & Foley dalam Haris & Osman (2015) menyatakan bahwa studi lapangan merupakan bagian penting dari pembelajaran sains dimana siswa akan terkena langsung pembelajaran yang nyata sehingga mereka dapat menemukan, mengevaluasi, dan menghargai apa yang telah mereka pelajari dalam konteks nyata. Pembelajaran yang terlihat nyata akan lebih cepat disaring dan dihafal oleh siswa. Coughlin, Behrendt and Franklin dalam Mitchell dkk (2016) vol 5 menyatakan:

Field trip for college students has received much less attention. For example address the importance of partnerships among stakeholders when designing field trips for elementary and high school students. Business school educators can achieve such collaboration with tourism operators willing to welcome their students. (Coughlin, 2010 and Behrend & Franklin 2014).

Coughlin, Behrendt and Franklin dalam Mitchell dkk (2016) mengemukakan bahwa kunjungan lapangan untuk para pelajar telah kurang diperhatikan. Sebagai contoh, pentingnya antara guru dan para peserta didik untuk merancang kunjungan lapangan baik bagi siswa sekolah dasar dan menengah. Pendidik atau guru di sekolah dapat mencapai kolaborasi dengan pihak pariwisata yang bersedia menyambut peserta didik.

Berdasarkan pengertian para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa metode *Field Trip* atau karya wisata adalah metode yang mengajak siswa untuk belajar sambil mengamati di luar sekolah mengenai objek-objek yang dipelajari didalam kelas.

2. Langkah –langkah pembelajaran *Field Trip*

Ada beberapa langkah-langkah yang harus dilakukan guru dalam menerapkan metode *Field Trip* pada pembelajaran. Langkah-langkah tersebut yaitu:

- a. Kegiatan persiapan meliputi : merumuskan tujuan pembelajaran, menyiapkan materi pembelajaran yang sesuai dengan silabus/kurikulum, melakukan studi awal ke lokasi sasaran karya wisata dan menyiapkan skenario pelaksanaan karya wisata.
- b. Kegiatan pembukaan dilakukan disekolah sebelum berangkat ke lokasi karya wisata atau dapat dilakukan di lokasi karya wisata sebelum turun ke lapangan. Kegiatan ini meliputi : mengingat kembali pelajaran yang pernah diberikan melalui pertanyaan apersepsi, memotivasi siswa dengan kaitan materi pelajaran yang akan dipelajari dengan peristiwa-peristiwa yang terjadi di masyarakat, mengemukakan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari dan kegiatan-kegiatan yang harus dilakukan untuk mencapai pelajaran tersebut selama karya wisata dan mengemukakan tata tertib selama karya wisata.
- c. Kegiatan inti, kegiatan yang dilakukan oleh siswa saat berada di tempat yang dikunjungi. Kegiatan inti meliputi : melakukan observasi terhadap objek sasaran belajar, mewawancarai narasumber dan mencatat informasi yang disampaikan secara lisan oleh narasumber, mengumpulkan karya tulis berupa informasi-informasi yang didapat ketika melaksanakan kegiatan, serta dapat juga diberi angket untuk

mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi dan objek yang ada.

- d. Kegiatan penutup, kegiatan mengakhiri karya wisata ini dapat dilakukan ketika masih berada di lokasi wisata atau setelah kembali ke sekolah, kegiatan ini meliputi : meminta siswa melaporkan hasil karya wisata dan membuat rangkuman, melakukan evaluasi proses dan hasil karya wisata.

Langkah-langkah yang harus diperhatikan dalam metode karya wisata yaitu : dengan metode karya wisata, guru mengajak siswa ke suatu tempat (objek) tertentu untuk mempelajari sesuatu dalam rangka suatu pelajaran di sekolah. Berbeda dengan darma wisata, disini siswa sekedar pergi ke suatu tempat untuk rekreasi. Metode karya wisata berguna bagi siswa untuk membantu mereka memahami kehidupan riil dalam lingkungan beserta segala masalahnya.

3. Tujuan Metode *Field Trip*

Tujuan dari metode *Field Trip* adalah untuk memperkenalkan kepada siswa tentang hal-hal yang sedang di pelajari di kelasnya dengan langsung mengunjungi objek yang sedang di pelajari tersebut (Muslihuiddin, dkk., 2012: 123). Menurut Rusyan dalam Sagala (2014: 214) kendatipun karya wisata banyak memiliki nilai non akademis, tetapi tujuan umum pendidikan dapat dicapai, terutama mengenai wawasan dan pengalaman tentang dunia luar.

4. Kelebihan dan kekurangan Metode *Field Trip*

Suatu metode pembelajaran tidak lepas dengan adanya kekurangan dan kelebihan yang dimiliki metode tersebut. Kekurangan dan kelebihan metode *Field Trip* adalah sebagai berikut :

a. Kelebihan Metode *Field Trip*

Adapun kelebihan metode *Field Trip* menurut Muslihuddin, dkk., (2012: 124) adalah sebagai berikut:

1. Memiliki prinsip pembelajaran modern yang memanfaatkan lingkungan nyata dalam pembelajaran.
2. Membuat apa yang dipelajari di sekolah lebih relevan dengan kenyataan dan kebutuhan di masyarakat.
3. Dapat lebih merangsang kreativitas peserta didik.
4. Mendorong peserta didik belajar secara konferhensif dan integral.
5. Merangsang peserta didik dapat menjawab semua tugas guru dengan data/peristiwa secara langsung.

Kelebihan metode *Field Trip* menurut Hamdani (2012: 273) adalah sebagai berikut: pertama, siswa dapat berpartisipasi dalam berbagai kegiatan yang dilakukan oleh para petugas objek karya wisata itu serta mengalami dan menghayati langsung; kedua, siswa dapat melihat kegiatan para petugas secara individu atau kelompok dan menghayatinya secara langsung; ketiga, siswa dapat bertanya jawab menemukan sumber informasi yang pertama untuk memecahkan segala persoalan yang di

hadapi; dan ke empat, siswa memperoleh bermacam-macam pengetahuan dan pengalaman yang terintegrasi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode *Field Trip* (karya wisata) sebagai salah satu metode pembelajaran mempunyai beberapa kelebihan, antara lain sebagai berikut:

1. Siswa dapat mengalami langsung kegiatan yang berlangsung di lokasi *Field Trip* (karya wisata).
2. Siswa dapat menemukan sumber informasi pertama agar dapat memecahkan persoalan yang di hadapi.
3. Mendorong siswa menjadi lebih termotivasi dalam proses pembelajaran.
4. Membuat materi pembelajaran di kelas lebih relevan dengan kenyataan, karena siswa dibawa secara langsung ke sumber informasi.
5. Siswa memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang terintegrasi.

b. Kekurangan Metode *Field Trip*

Selain kelebihan-kelebihan metode pembelajaran *Field Trip* juga memiliki kekurangan. Adapun kekurangan dari metode *Field Trip* menurut Muslihuddin, dkk., (2012: 124) adalah sebagai berikut:

1. Memerlukan persiapan atau perencanaan matang.
2. Biasanya cenderung mengutamakan unsur rekreasi dan menomorduakan karyanya.
3. Sulit pengaturan peserta didik yang jumlahnya besar, membutuhkan biaya yang cukup besar.

4. Membingungkan peserta didik apabila objek kurang dapat diamati dengan jelas.

Kekurangan metode pembelajaran *Field Trip* menurut Hamdani (2012: 273) adalah sebagai berikut: pertama, karena dilakukan di luar sekolah dan jarak yang cukup jauh, diperlukan transportasi yang mahal dan biaya yang mahal; kedua, menggunakan waktu yang lebih panjang daripada jam sekolah; kemudian yang ketiga, biaya tinggi kadang-kadang tak terjangkau oleh siswa sehingga memerlukan bantuan dari sekolah.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa metode *Field Trip* sebagai salah satu metode pembelajaran mempunyai beberapa kekurangan, diantaranya sebagai berikut:

- a. Memerlukan persiapan yang matang agar kegiatan *Field Trip* dapat terlaksana dengan lancar.
- b. Apabila jarak untuk melakukan kegiatan *Field Trip* cukup jauh, maka memerlukan biaya yang cukup mahal.
- c. Unsur rekreasi sering menjadi prioritas sehingga tujuan pembelajaran tidak tersampaikan.
- d. Membuat bingung apabila obyek yang diamati tidak begitu jelas.
- e. Terjadi kesulitan dalam mengatur siswa yang jumlahnya besar.

C. Ilmu Pengetahuan Sosial

1. Pengertian IPS

Mata pelajaran di sekolah dasar terdiri dari beberapa mata pelajaran pokok, salah satunya yaitu mata pelajaran IPS, IPS merupakan perpaduan dari pilihan konsep ilmu-ilmu sosial seperti sejarah, geografi, ekonomi, antropologi, budaya dan sebagainya yang diperuntukkan sebagai pembelajaran pada tingkat persekolahan Sapriya (2006: 3). Menurut A. Kosasih Djahiri (dalam Sapriya, 2006: 7) IPS merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang-cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya kemudian diolah berdasarkan prinsip-prinsip pendidikan. IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di tingkat SD/MI/SDLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa IPS adalah ilmu yang mempelajari, menelaah, menganalisis, tentang berbagai fakta, konsep, dan generalisasi sosial yang ada di masyarakat. Selain itu, IPS juga mempelajari hubungan manusia yang menyangkut tingkah laku manusia dalam kehidupan bermasyarakat.

2. Pengertian Pendidikan IPS dalam konteks Indonesia

Pendidikan IPS di Indonesia tidak dapat dipisahkan dari dokumen kurikulum 1975 yang memuat IPS sebagai mata pelajaran untuk pendidikan di sekolah dasar dan menengah. Gagasan IPS di Indonesia pun banyak mengadopsi dan mengadaptasi dari sejumlah pemikiran

perkembangan *Social Studies* yang terjadi di luar negeri terutama perkembangan pada NCSS sebagai organisasi profesional yang cukup besar pengaruhnya dalam memajukan *Social Studies* bahkan sudah mampu mempengaruhi pemerintah dan menentukan kebijakan kurikulum persekolahan.

Pengertian PIPS di Indonesia sebagaimana yang terjadi di sejumlah negara pada umumnya masih dipersepsikan secara beragam. Namun, definisi yang sudah lama dirumuskan sebagai hasil adopsi dan adaptasi dari gagasan *global reformes* adalah definisi dari Prof. Nu'man Somantri yang dikemukakan dalam Forum Komunikasi II Himpunan Sarjana Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial Indonesia, disingkat HISPISI. Somantri mendefinisikan pendidikan IPS dalam dua jenis, yakni pendidikan IPS untuk persekolahan dan pendidikan IPS untuk perguruan tinggi sebagai berikut.

Pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan .

Pendidikan IPS adalah seleksi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan.

PIPS untuk tingkat sekolah sangat erat kaitannya dengan disiplin ilmu-ilmu sosial yang terintegrasi dengan humaniora dan ilmu

pengetahuan alam yang dikemas secara ilmiah dan pedagogis untuk kepentingan pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu IPS di tingkat sekolah pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan para peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*), sikap dan nilai (*attitudes and values*) yang dapat digunakan sebagai kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik.

3. Tujuan Pembelajaran IPS

Setiap pembelajaran memiliki tujuan yang akan dicapai dalam kegiatan pembelajaran. Adanya tujuan dapat dijadikan sebagai arah untuk mencapai tujuan yang diharapkan dalam proses belajar mengajar.

Kurikulum 2006 menjelaskan bahwa pembelajaran IPS bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut.

- a. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk ditingkat lokal, nasional, dan global.

Pembelajaran IPS bertujuan untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar pada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta sebagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Tujuan pembelajaran IPS dapat dikelompokkan ke dalam tiga kategori, yaitu pengembangan intelektual siswa, pengembangan kemampuan dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat dan bangsa, serta pengembangan diri siswa sebagai pribadi.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS bertujuan untuk mendidik dan membekali siswa agar dapat mengembangkan kemampuan diri yang dimiliki oleh siswa sehingga dapat diterapkan di dalam kehidupannya. Melalui pembelajaran IPS diharapkan guru dapat mendidik dan memberi bekal kepada siswa dengan pengetahuan dan keterampilan agar dapat bermanfaat bagi kehidupannya

D. Pengaruh Pembelajaran Field Trip Pada Mata Pelajaran IPS terhadap Rasa Ingin Tahu Siswa

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mampu membuat siswa paham dan memiliki sifat-sifat rasa keingin tahuan terhadap materi yang diajarkan. Memberi materi saat pembelajaran memerlukan model pembelajaran yang tepat. Menggunakan model yang berbeda dan bervariasi, maka akan lebih menarik perhatian siswa dan menjadikan pengalaman yang tidak bisa dilupakan oleh siswa. Siswa dapat lebih memahami materi yang disampaikan, memungkinkan menguasai, mencapai tujuan pembelajaran, dan siswa tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan menggunakan model

pembelajaran yang bervariasi. Model pembelajaran ini juga pernah dilakukan oleh Tiffany Rizkana Fatkur, (2012) dengan judul “Peningkatan Pembelajaran Pelestarian Alam Melalui Metode *Field Trip* Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar Kaligayam 3 Kabupaten Tegal”. Hasil analisis data diperoleh simpulan bahwa ada pengaruh dari penelitian yang dilakukan.

E. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian terkait dengan pengaruh model pembelajaran *field trip* sebagai berikut.

1. “Pengaruh Metode *Field Trip* dalam Pembelajaran IPA Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa” yang ditulis oleh Karsipan dari jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Universitas Pendidikan Indonesia (UPI). Dari perhitungan berdasarkan skor nilai kemajuan tes mengalami kenaikan yaitu *pretest* nilai rata-rata 43,24 dan *posttest* nilai rata-rata 70,86 dari 33 siswa SD Negeri Kapringan. Dengan demikian, dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *Field Trip* dapat meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan skor nilai pada pelajaran IPA pokok bahasan kenampakan permukaan bumi semester dua tahun 2009/2010.
2. “Pengaruh Metode diluar Kelas (*Field Trip*) Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPA Pada Materi Pengaruh Sinar Matahari Terhadap Kehidupan Alam dan kondisi di Bumi Kelas 2 SD N Pasawahan 3 kota bandung” oleh suci permatasari dari

jurusan PGSD, UPI. Dengan menggunakan metode *Field Trip*, ternyata hasil belajar peserta didik cukup memuaskan.

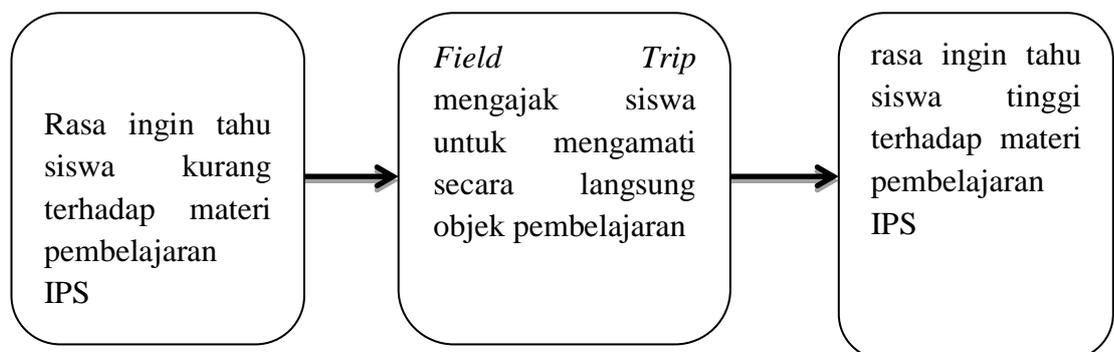
3. “Pengaruh Metode *Field Trip* pada Konsep perubahan Kenampakan Bumi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV” oleh dayaguna manapatakrisna dari jurusan PGSD, UPI. Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan oleh guru ditemukan perubahan pemahaman siswa dan minat belajar siswa MI Ikhsanul Jamaah Kota Bandung. Pemahaman dan minat belajar siswa sebelum penerapan *Field Trip* umumnya rendah, tetapi setelah penggunaan metode *Field Trip* pemahaman dan minat belajar siswa menjadi meningkat. Peningkatan pemahaman siswa terlihat dari rata-rata hasil kelas kontrol 75,20 sedangkan rata-rata kelas eksperimen 80,00. Adapun perubahan dari proses belajar siswa berdasarkan pengamatan pada ranah kognitif terdiri dari aspek pengetahuan, pemahaman, penerapan, dan analisis.

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian lanjutan dari penelitian-penelitian sebelumnya. Peneliti mencoba menggunakan model pembelajaran *Field Trip* yang telah berhasil digunakan pada penelitian sebelumnya untuk digunakan lagi pada mata pelajaran yang berbeda yaitu IPS. Berdasarkan penelitian yang relevan di atas, model pembelajaran *Field Trip* diharapkan mampu memberikan pengaruh terhadap rasa ingin tahu siswa pada siswa kelas V SD Kemirirejo 1 Magelang tahun ajaran 2018/2019.

F. Kerangka Berfikir

IPS di tingkat Sekolah Dasar merupakan mata pelajaran pokok yang wajib dipahami oleh siswa. Namun pada kenyataannya di SD N Kemirirejo 1 Kota Magelang, siswa belum memiliki rasa keingin tahuannya terhadap sejarah kerajaan di Indonesia. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran siswa hanya diberi penjelasan sesuai materi yang ada di buku pegangan siswa tanpa bantuan media. Sehingga siswa hanya membayangkan apa yang dijelaskan oleh guru. Hal ini berakibat siswa tidak paham terhadap materi yang disampaikan sehingga menyebabkan rasa keingin tahun siswa terhadap materi pembelajaran kurang bahkan tidak ada sama sekali.

Penggunaan pembelajaran *Field Trip* di SD N Kemirirejo 1 Magelang akan memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru. Karena dengan bantuan meto pembelajaran *Field Trip* siswa dapat melihat dan praktek secara langsung tentang materi yang pernah disampaikan oleh guru. Sehingga siswa akan lebih paham terhadap materi pelajaran serta dapat lebih meningkatkan rasa keingin tahun yang ada pada diri siswa terhadap materi yang telah diajarkan.



Gambar 1
Kerangka Berfikir

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2010: 64). Melalui penelitian ini hipotesis yang diajukan adalah ada pengaruh pembelajaran *Field Trip* pada mata pelajaran IPS terhadap rasa ingin tahu siswa kelas V SD N Kemirirejo 1 Kota Magelang.

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya “sesuatu” yang dikenakan pada subyek selidik. Dengan kata lain penelitian eksperimen mencoba meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat. Caranya adalah dengan perlakuan satu atau lebih kelompok pembanding yang tidak menerima perlakuan.

Jenis penelitian ini adalah penelitian *quasi eksperimen* (eksperimen semu). Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2010: 113). Terdapat dua alasan mengapa penelitian eksperimen cocok dilakukan di bidang pendidikan. Pertama, metode pengajaran di-*setting* secara alami dan dikomparasikan di dalam keadaan yang tidak biasa. Kedua, penelitian dasar dengan tujuan menurunkan prinsip-prinsip umum teoritis ke dalam ilmu-ilmu terapan yang sesuai dengan permasalahan yang dihadapi oleh para penyelenggara sekolah.

Metode eksperimen semu adalah menyelidiki kemungkinan hubungan sebab akibat dengan desain dimana secara nyata ada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol dan membandingkan hasil perlakuan dengan kontrol secara ketat. Validitas internal dan eksternal cukup utuh.

Penelitian eksperimen semu digunakan untuk mengetahui perbedaan kemampuan kelas yang diberi perlakuan dan kelas yang tidak diberi

perlakuan. Desain penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk *nonequivalent control group design*. Menurut Sugiyono (2010: 79), penelitian ini akan terdapat dua kelompok yang tidak dipilih secara random. Keduanya kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal dan perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil *pre test* yang baik adalah bila nilai kelompok eksperimen dalam kelompok kontrol tidak berbeda secara signifikan.

Berdasarkan desain penelitian yang telah dikemukakan di atas, berikut merupakan gambaran desain penelitian *nonequivalent control group design*.

Tabel 1
Desain Penelitian

O_1	X	O_2
O_3	-	O_4

(Sugiyono, 2010: 79)

Keterangan :

O_1 : *Pretest* kelas eksperimen

O_2 : *Posttest* kelas eksperimen

O_3 : *Pretest* kelas kontrol

O_4 : *Posttest* kelas kontrol

X : Perlakuan pada kelas eksperimen berupa pembelajaran IPS menggunakan metode *Field Trip*

- : Metode pembelajaran konvensional

Berdasarkan desain penelitian yang telah dipaparkan, penelitian dilakukan dua kali tahap pengujian pada masing-masing kelompok. *Pretest* dilakukan terhadap kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk mengetahui rasa ingin tahu siswa sebelum diberi perlakuan.

Kemudian *posttest* diberikan kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberi perlakuan berupa pembelajaran *Field Trip* untuk kelompok eksperimen dan pembelajaran konvensional untuk kelompok kontrol.

Setelah kedua kelompok melakukan *posttest*, hasil keduanya kemudian dibandingkan atau diuji perbedaannya. Perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok menunjukkan pengaruh dari perlakuan yang telah diberikan.

B. Identifikasi Variabel

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2010: 38).

Variabel yang digunakan pada penelitian ini adalah :

a. Variabel bebas atau *Independent* (x)

Variabel bebas adalah yang diselidiki pengaruhnya terhadap gejala, yaitu penggunaan metode *Field Trip* pada mata pelajaran IPS.

b. Variabel terikat atau *Dependent* (y)

Variabel terikat adalah variabel yang diramalkan akan timbul sebagai pengaruh dari variabel bebas yaitu rasa ingin tahu siswa terhadap materi pelajaran IPS kelas V SD.

C. Definisi Operasional Variabel

Agar tidak terjadi salah persepsi terhadap judul penelitian ini, maka perlu didefinisikan hal-hal sebagai berikut:

1. Rasa ingin tahu

Rasa ingin tahu adalah keinginan untuk menyelidiki dan mencari pemahaman terhadap rahasia alam. Rasa ingin tahu senantiasa akan memotivasi diri untuk terus mencari dan mengetahui hal-hal yang baru sehingga akan memperbanyak ilmu pengetahuan dan pengalaman dalam kegiatan belajar. Rasa ingin tahu memiliki beberapa aspek sebagai tolak ukur diantaranya antusias dalam mencari jawaban, mengikuti dan mengamati setiap langkah kegiatan, bertanya terkait mata pelajaran atau objek pembelajaran, mencari informasi dari sumber lain, melakukan eksperimen.

2. Metode *Field Trip*

Metode *Field Trip* atau karya wisata adalah suatu perjalanan atau pesiar yang dilakukan oleh peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar terutama pengalaman langsung dan merupakan bagian integral dari kurikulum sekolah. Rancangan model pembelajaran *Field Trip* dilaksanakan dengan menentukan objek-objek yang sesuai dengan materi pembelajaran kemudian melaksanakan observasi, selanjutnya mengajak siswa ke objek-objek wisata ataupun objek-objek bersejarah yang ditentukan lalu siswa diajak belajar sambil berwisata guna mendapatkan sesuatu yang ingin dicapai.

D. Setting Penelitian

Setting penelitian adalah tempat dan waktu pelaksanaan penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Kemirirejo 1 Kota Magelang Magelang pada tahun ajaran 2018/2019.

E. Subjek Penelitian

Subjek yang akan diambil oleh peneliti dalam penelitian ini adalah siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Kemirirejo 1 Magelang tahun pelajaran 2018/2019.

a. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2010: 80). Berdasarkan uraian tersebut dapat diketahui bahwa populasi merupakan keseluruhan objek yang menjadi sasaran penelitian, dengan demikian yang menjadi populasi dari penelitian ini adalah 50 siswa kelas V SD N Kemirirejo 1 Magelang.

b. Sampel

Sampel menurut Noor (2014: 148) adalah proses memilih sejumlah elemen secukupnya dari populasi, sehingga penelitian terhadap sampel dan pemahaman tentang sifat atau karakteristiknya akan membuat kita dapat menggeneralisasikan sifat atau karakteristik tersebut pada elemen populasi. Berdasarkan hal tersebut maka sampel yang digunakan adalah

kelas VA dengan jumlah 25 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas VB dengan jumlah 25 siswa sebagai kelas kontrol.

c. Teknik Sampling

Teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel. Penentuan sampel dalam penelitian terdapat beberapa teknik sampling yang dapat digunakan. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik sampling jenuh (*total sampling*) yaitu semua populasi digunakan sebagai sampel.

F. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah metode angket. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2010: 142). Penelitian ini dilakukan dengan teknik angket yang bertujuan untuk mengetahui rasa ingin tahu siswa terhadap mata pelajaran IPS. Angket yang digunakan pada penelitian ini adalah pernyataan tertulis yang dilakukan pada awal sebelum pembelajaran (*pretest*) dan pada akhir siklus setelah treatment (*posttest*).

G. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data merupakan alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya (Arikunto, 2010: 265). Berdasarkan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket.

1. Angket

Angket ini berupa pernyataan yang mengembangkan rasa ingin tahu siswa di awal pembelajaran hingga setelah diberi perlakuan. Indikator yang dikembangkan angket *pretest* maupun *posttest* bersumber dari kesimpulan aspek-aspek rasa ingin tahu. indikator rasa ingin tahu adalah sebagai berikut.

Tabel 2
Indikator Instrumen Angket

Variabel	Indikator pengamatan	No. Butir	
		Positif	negatif
Rasa Ingin Tahu Siswa	antusias dalam mencari jawaban	1, 3,5,6	2, 4
	mengikuti dan mengamati setiap langkah kegiatan	7, 9, 11, 12	8, 26
	betanya terkait mata pelajaran atau objek pembelajaran	15, 17, 27, 29	14,16
	mencari informasi dari sumber lain	19, 21, 23, 24	20, 22
	melakukan eksperimen	13, 18, 30	10, 25, 28

H. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini terdapat beberapa tahapan sebagai berikut :

1. Tahap Persiapan

- a. Mengumpulkan dan mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan masalah penelitian yang ada di lingkungan sekolah (observasi)
- b. Menyusun proposal penelitian berdasarkan permasalahan, dengan bimbingan dosen pembimbing skripsi.
- c. Mengajukan permohonan ijin untuk melaksanakan penelitian pada FKIP dan di ajukan kepada Kepala sekolah SD N Kemrirejo 1 Magelang, Ibu Sugiyarti, M.Pd.

- d. Mempersiapkan instrumen yang dibutuhkan untuk melaksanakan penelitian RPP dan instrumen penelitian.
 - e. Mengajukan kelayakan instrumen penelitian pada dosen ahli yaitu Ibu Septiyati Purwandari, M.Pd. dan praktisi (guru) SD N Kemirirejo 1 Magelang Ibu Ngatini, S.Pd.SD.
 - f. Mempersiapkan instrumen penelitian untuk mengumpulkan data
 - 1) Membuat kisi-kisi angket
 - 2) Mengadakan *try out* di luar sampel penelitian, yaitu uji coba soal sebelum melaksanakan penelitian tujuannya untuk menguji validitas dan reliabilitas item angket.
 - g. Memberi uji instrumen angket kepada responden.
 - h. Penarikan uji instrumen angket
 - i. Pengolahan hasil uji instrumen angket atau uji validitas instrumen dengan menggunakan *spss 20*.
2. Tahap pelaksanaan penelitian
- a. Tahap *pretest*

Pada tahapan ini, kegiatan awal yang dilakukan adalah memberikan *pretest* pada siswa bab sejarah kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia. Hal ini bertujuan untuk mengetahui atau mengukur rasa ingin tahu siswa sebelum perlakuan/*treatment* pembelajaran *Field Trip*.

b. Tahap pelaksanaan *treatment*

Selanjutnya melakukan pembelajaran *Field Trip* dengan mengajak siswa ke salah satu objek sejarah prasasti peninggalan kerajaan mataram hindu yaitu Prasasti Mantiyasih di Meteseh Magelang. Sedangkan kelas kontrol diberikan pembelajaran biasa atau konvensional.

c. Pemberian *posttest*

Setelah itu, melakukan *posttest* pengukuran akhir ini bertujuan untuk mengetahui rasa ingin tahu siswa terhadap peninggalan sejarah kerajaan-kerajaan di Indonesia, setelah siswa diberikan sebuah *treatment* dengan menerapkan pembelajaran *Field Trip*.

3. Tahap Analisis Data

Analisis data yang akan dilakukan yaitu pengumpulan data kuantitatif. Data kuantitatif berupa pengolahan dan penganalisisan hasil *pretest* dan *posttest* rasa ingin tahu siswa mengenai bab sejarah kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia.

4. Tahap Pembuatan Kesimpulan

Tahap ini akan dilakukan penyimpulan terhadap penelitian yang telah dilakukan berdasarkan hipotesis yang telah dirumuskan.

I. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Uji Validitas butir Angket

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrument. Sesuatu instrumen yang valid berarti mempunyai validitas yang tinggi, sebaliknya instrument yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah (Arikunto, 2010: 211). Teknik yang digunakan untuk uji validitas yaitu dengan menggunakan teknik korelasi *product moment* dengan bantuan komputer program SPSS *versi 23.00 for windows* yang digunakan untuk menghitung instrumen tes. Sedangkan instrumen pembelajaran yang mencakup perangkat pembelajaran seperti RPP, kisi-kisi materi ajar, materi ajar dan lembar observasi. Perangkat pembelajaran tersebut diujikan oleh validitas ahli yaitu dari pihak sekolah. Pihak sekolah yaitu dari praktisi guru kelas V SD N Kemirirejo 1 Magelang Ibu Ngatini, S.Pd.SD, sedangkan dari pihak akademis yaitu dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Ibu Septiyati Purwandari, M.pd.

Tabel 3
hasil validasi angket

Nomor Soal	Rhitung	Rtabel	Hasil
1	0,304	0,444	Tidak Valid
2	0,636	0,444	Valid
3	0,685	0,444	Valid
4	0,677	0,444	Valid
5	0,483	0,444	Valid
6	0,665	0,444	Valid
7	0,833	0,444	Valid
8	0,501	0,444	Valid
9	0,063	0,444	Tidak Valid
10	0,457	0,444	Valid

Nomor Soal	Rhitung	Rtabel	Hasil
11	0,235	0,444	Tidak Valid
12	0,599	0,444	Valid
13	0,534	0,444	Valid
14	0,600	0,444	Valid
15	0,522	0,444	Valid
16	0,057	0,444	Tidak Valid
17	0,712	0,444	Valid
18	0,652	0,444	Valid
19	0,682	0,444	Valid
20	0,652	0,444	Valid
21	0,417	0,444	Tidak Valid
22	0,110	0,444	Tidak Valid
23	0,407	0,444	Tidak Valid
24	0,361	0,444	Tidak Valid
25	0,437	0,444	Tidak Valid
26	0,204	0,444	Tidak Valid
27	-0,357	0,444	Tidak Valid
28	0,491	0,444	Valid
29	0,246	0,444	Tidak Valid
30	0,338	0,444	Tidak Valid

Berdasarkan tabel hasil validasi butir angket diatas, dari 30 subjek uji coba angket dengan nilai r_{tabel} 0,444 dan taraf signifikan 5% diperoleh 17 butir angket yang valid. Uji validasi angket dilaksanakan di SD N Rejowinangun Selatan 3 Magelang 15 Oktober 2018, kelas yang digunakan adalah Kelas V dengan jumlah siswa sebanyak 25. Semua indikator yang telah dirumuskan dalam kisi-kisi angket telah mewakili soal-soal yang valid tersebut, sehingga butir angket yang valid dapat digunakan.

2. Reliabilitas

Reliabilitas adalah suatu instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut

sudah baik (Arikunto, 2010: 86). Reliabilitas dimaksudkan untuk melihat konsistensi dari instrumen dalam mengungkapkan fenomena dari sekelompok individu meskipun dilakukan dalam waktu yang berbeda. Reliabilitas dapat dihitung menggunakan rumus alpha (Arikunto, 2010:109). Rumus alpha digunakan untuk mengecek instrumen angket yaitu apakah instrumen angket reliabel atau tidak. Berdasarkan penghitungan, didapatkan hasil uji reliabilitas sebagai berikut.

Tabel 4
Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Cronbach's Alpha	N of items	Keterangan
0,714	30	Tinggi

Hasil uji reliabilitas butir angket dengan nilai r_{tabel} 0,444 dan N sejumlah 30 pada taraf signifikan 5% diperoleh nilai alpha sebesar 0,714 termasuk dalam kriteria “tinggi”. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka butir angket tersebut dinyatakan reliabel dan dapat digunakan.

J. Analisis Data

Metode analisis data merupakan cara mengolah yang sudah diperoleh dari hasil penelitian untuk menuju kearah kesimpulan.

1. Uji Prasyarat Analisis

Data penelitian yang dikumpulkan terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat sebelum diolah dengan teknik analisis data. Penelitian ini menggunakan uji prasyarat berupa uji homogenitas.

a. Homogenitas

Uji homogenitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah varian-varian dalam populasi tersebut homogen atau tidak. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua kelompok mempunyai rata-rata yang sama atau tidak. Uji homogenitas varians dapat menggunakan *levene's test of equality error variances* dengan bantuan program *SPSS versi 23.00 for Windows*. Kriteria pengambilan keputusan dilakukan dengan melihat nilai signifikansi dari hasil perhitungan. Adapun kriteria pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah jika nilai sig > 0.05, maka dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah sama dan jika nilai sig < 0.05, maka dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah tidak sama.

2. Uji Hipotesis

Uji Mann Whitney U digunakan untuk menguji signifikansi beda nilai tengah dua kelompok berbeda. Analisis *Uji Mann Whitney U* dihitung dengan bantuan program *IMB SPSS 25*. Kriteria pengambilan *Asymp. Sig. (2-tailed)* > (0,05) maka H_0 diterima H_a ditolak, dan jika *sig. (2-tailed)* < (0,05) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Bentuk pengujian hipotesis dirumuskan sebagai berikut :

H_0 = tidak terdapat pengaruh model *pembelajaran Field Trip* pada mata pelajaran IPS terhadap rasa ingin tahu siswa.

Ha = terdapat pengaruh model pembelajaran Field Trip pada mata pelajaran IPS terhadap rasa ingin tahu siswa.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

1. Simpulan Teori

Rasa ingin tahu siswa pada mata pelajaran IPS adalah hasil output siswa setelah mempelajari IPS dengan cara mencari informasi yang dibutuhkan baik berupa perubahan tingkah laku, pengetahuan, maupun keterampilan sehingga siswa mampu mencapai hasil maksimal dalam belajar.

Metode pembelajaran *Field Trip* adalah model yang mengajak siswa belajar sambil berwisata secara pada objek yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang sedang dipelajari di sekolah.

2. Simpulan Hasil Penelitian

Simpulandari penelitian ini adalah metode pembelajaran *Field Trip* berpengaruh terhadap rasa ingin tahu siswa. Berdasarkan rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan perubahan yang cukup banyak terjadi pada kelas eksperimen sebesar 83,1 pada kelas VB SD Negeri Kemirirejo 1 Kota Magelang dibandingkan dengan rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol sebesar 78,4 pada siswa kelas VA SD Negeri Kemirirejo 1 Kota Magelang.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang disimpulkan di atas, maka saran yang dapat disampaikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Disarankan bagi guru hendaknya menggunakan metode pembelajaran *Field Trip* untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa agar siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar.

2. Bagi Sekolah

Lingkungan sekolah hendaknya mampu mendukung guru dalam pembelajaran yang inovatif bagi siswa yaitu dengan memberikan fasilitas sarana dan prasarana yang memadai.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan maka hendaknya melibatkan aspek afektif dan psikomotor di dalamnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abimanyu, S. 2008. *Bahan Ajar Cetak Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Azzet, M.A. 2011. *Urgensi Pendidikan Karakter di Indonesia Revitalisasi Pendidikan Karakter Terhadap Keberhasilan Belajar dan Kemajuan Bangsa*. Yogyakarta: Laksbang Pressindo.
- Aly, A., & Eny, R. 2011. *Ilmu Alamiah Dasar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chak, A. 2007. *Teacher's and Parent's Conceptions of Children's Curiosity and Exploration*. Hong Kong Institute of Education. *International Journal of Early Years Education*. Diakses melalui <http://web.b.ebscohost.com/ehost/detail/detail?sid=e6b5e31d-be714c03-8479-flec5f967d52%40sessionmgr115&vid=0&hid=124&bdata=JnNpdGU9ZW hvc3QtbGI2ZQ%3d%3d#db=a9h&AN=24975790> pada 24 Desember 2018 pukul 15.00 wib.
- Checep. 2008. “*Beda Strategi, Model, Pendekatan, Metode, dan Teknik Pembelajaran*”(Online), (tersedia <http://Smacepiring.wordpress.com/2008/03/10/beda-strategi-model-pendekatan-metode-dan-teknik-pembelajaran>) (diakses 13 November 2018).
- Djaali. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Engel, S. 2015. *The Hungry Mind, The Curiosity in Chillhood*. United States Of America: Harvard University Press.
- Etin, S., & Raharjo. 2007. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Gade, D.W. 2011. *Curiosity, Inquiry, And The Geographical Imagination*. New York: Peter Lang Publishing Inc.
- Hamdani, M.A. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hamdayama, J. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Jakarta: Gahila Indonesia.
- Haris, N. & Osman, K. 2015. *The Effectiveness Of a Virtual Field Trip (VFT) Module In Learning Biology*. *Journal of Distance Education*. (diakses pada 24 Desember 2018).
- Kemendiknas. 2010. *Buku Induk Pembangunan Karakter*. Jakarta.

- _____. 2010. *Rencana Aksi Pendidikan Karakter*. Jakarta.
- Muslich, M. 2011. *Pendidikan Karakter Menjawab Tantangan Krisis Multidimensial*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Muslihuddin., Sudrajat, A., & Hendra, U. 2012. *Revolusi Mengajar*. Bandung: HPD Press.
- Mustari, M. 2011. *Nilai Karakter Refleksi untuk Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Laksbang Pressindo.
- Noor, J. 2014. *Metodelogi Penelitian*. Jakarta: Kencana.
- Sagala, S. 2014. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Samani, M., Muchlas., & Haryanto. 2011. *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Posdakarya.
- Sapriya. 2006. *Konsep Dasar IPS*. Bandung: UPI Press.
- Sudjana, N. 2010. *Dasar-Dasar Proses Belajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.