



INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
KERINCI

PENGUATAN KARAKTER RASA INGIN TAHU SISWA DALAM  
PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS TEKNOLOGI  
DI SEKOLAH DASAR 162/III PENDUNG TENGAH  
KECAMATAN SITINJAU LAUT

TESIS

Oleh:

PIPT APRINITA  
NIM: 211024003



INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
KERINCI

**PENGUATAN KARAKTER RASA INGIN TAHU SISWA DALAM  
PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS TEKNOLOGI  
DI SEKOLAH DASAR 162/III PENDUNG TENGAH  
KECAMATAN SITINJAU LAUT**

TESIS



INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
KERINCI

Oleh:

PIPIT APRINITA  
NIM: 211024003

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FOKUS KAJIAN PENDIDIKAN KARAKTER  
PROGRAM PASCASARAJANA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI  
TAHUN 1447 H / 2026 M**

**PENGUATAN KARAKTER RASA INGIN TAHU SISWA DALAM  
PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS TEKNOLOGI  
DI SEKOLAH DASAR 162/III PENDUNG TENGAH  
KECAMATAN SITINJAU LAUT**

**TESIS**



**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
KERINCI**

**Oleh :**

**PIPIT APRINITA**

**NIM : 211024003**

**POGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FOKUS KAJIAN PENDIDIKAN KARAKTER  
PROGRAM PASCASARJANA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI ( IAIN ) KERINCI  
TAHUN 1447 H / 2026 M**

**PENGUATAN KARAKTER RASA INGIN TAHU SISWA DALAM  
PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS TEKNOLOGI  
DI SEKOLAH DASAR 162/III PENDUNG TENGAH  
KECAMATAN SITINJAU LAUT**

**TESIS**

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh  
Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)**

**Oleh :**

**PIPIT APRINITA**

**NIM : 211024003**

**POGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FOKUS KAJIAN PENDIDIKAN KARAKTER  
PROGRAM PASCASARJANA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI  
TAHUN 1447 H / 2026 M**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **PIPIT APRINITA**

Nim : 211024003

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tesis ini dengan judul Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Teknolodi di SDN 162/III Pendung Tengah.
2. Adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik baik di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci maupun di perguruan tinggi lainnya.
3. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan saya sendiri, tanpa batuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan dari Tim Pembimbing.
4. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau publikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan sumber nama pengarangannya dan dicantumkan pada daftar pustaka
5. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini , serta sanksi sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Sungai Penuh, Desember 2025

Saya yang menyatakan



PIPIT APRINITA

NIM. 211024003

## LEMBAR PENGESAHAN

Dengan persetujuan Komisi Pembahas/Penguji telah disahkan tesis atas nama:

Nama : PIPIT APRINITA  
NIM : 211024003  
Judul Tesis : Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Teknologi di SDN 162/III Pendung Tengah Kecamatan Sitinjau Laut

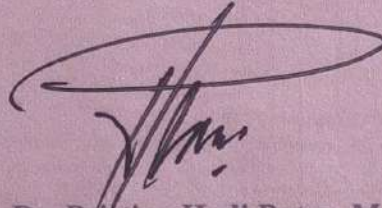
Melalui ujian Munaqasah pada hari Selasa, 20 Januari 2026

Direktur Program Pascasarjana



**Prof. Dr. Hj. Wisarni, M.PdI**  
NIP. 19670710199401 2 001

Ketua Program Studi PAI



**Dr. Pristian Hadi Putra, M.Pd**  
NIP. 19870712019031005



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI  
PROGRAM PASCASARJANA**

Jalan Kapten Muradi Desa Sumur Gedang Kec. Pesisir Bukit Sungai Penuh  
Telp. (0748) 21065 Fax (0748) 22114 Kode Pos. 37112 Web : [www.iainkerinci.ac.id](http://www.iainkerinci.ac.id) Email: [info@iainkerinci.ac.id](mailto:info@iainkerinci.ac.id)

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Tesis dengan Judul **PENGUATAN KARAKTER RASA INGIN TAHU SISWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS TEKNOLOGI DI SDN 162/III PENDUNG TENGAH KECAMATAN SITINJAU LAUT** yang ditulis oleh **PIPIT APRINITA, 211024003** telah diperbaiki dan memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui ke sidang ujian *Munaqasah* pada Pascasarjana IAIN Kerinci.

Sungai penuh, Desember 2025

Pembimbing I



**Prof. Dr. Hj. Wisnarni, M.PdI**  
NIP. 196707101994012001

Pembimbing II

**Dr. Oki Mitra, M.PdI**  
NIP. 199008132023211014

## LEMBAR PERSETUJUAN AKHIR TESIS

Nama : PIPIT APRINITA  
NIM : 211024003  
Judul Tesis : Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Teknologi di SDN 162/III Pendung Tengah Kecamatan Sitinjau Laut

Nama	Tanda tangan	Tanggal
Prof. Dr. Hj. Wisnarni, M.PdI (Pembimbing I)		<u>4-2-2026</u>
Dr. Oki Mitra, M.PdI (Pembimbing II)		<u>4-2-2026</u>

Direktur Program Pascasarjana



Prof. Dr. Hj. Wisnarni, M.PdI  
NIP. 19670710199401 2 001

Ketua Program Studi PAI



Dr. Pristian Hadi Putra, M.Pd  
NIP. 19870712019031005

## PERSETUJUAN KOMISI UJIAN TESIS

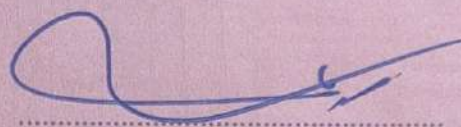
### No Komisi Penguji

### Tanda tangan

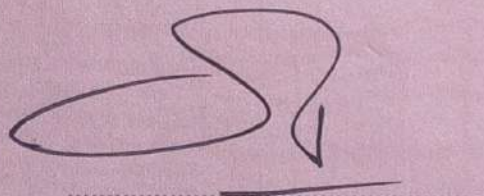
1. Dr. Pristian Hadi Putra, M.Pd  
(Ketua Sidang / Penguji)



2. Dr. Hadi Candra, S.Ag., M.Pd  
(Penguji)



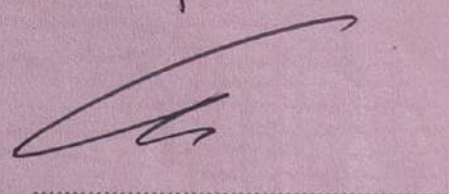
3. Dr. Daflizar, M.A  
(Penguji)



4. Prof. Dr. Hj. Wisnarni, M.PdI  
(Pembimbing / Penguji)



5. Dr. Oki Mitra, M.PdI  
(Pembimbing / Penguji)



### Mahasiswa:

Nama : PIPIT APRINITA

NIM : 211024003

Tanggal Ujian :

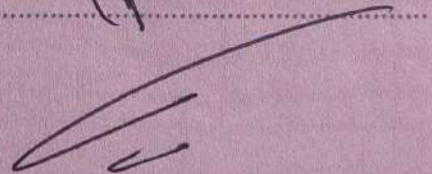
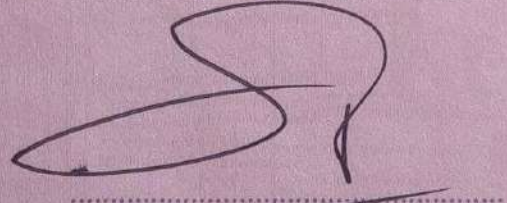

## LEMBAR PENGESAHAN

Tesis dengan judul "Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Teknologi di SDN 162/III Pendung Tengah" yang di tulis oleh Pipit Aprinita, NIM : 211024003 ini telah diuji dan dipertahankan didepan sidang tim penguji pada tanggal 20 Januari 2026

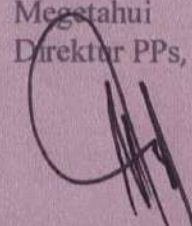
### Tim Penguji

1. Dr. Pristian Hadi Putra, M.Pd  
(Ketua Sidang / Penguji)
2. Dr. Hadi Candra, S.Ag., M.Pd  
(Penguji)
3. Dr. Daflizar, M.A  
(Penguji)
4. Prof .Dr. Hj. Wisarni, M.PdI  
(Pembimbing / Penguji)
5. Dr. Oki Mitra, M.PdI  
(Pembimbing / Penguji)

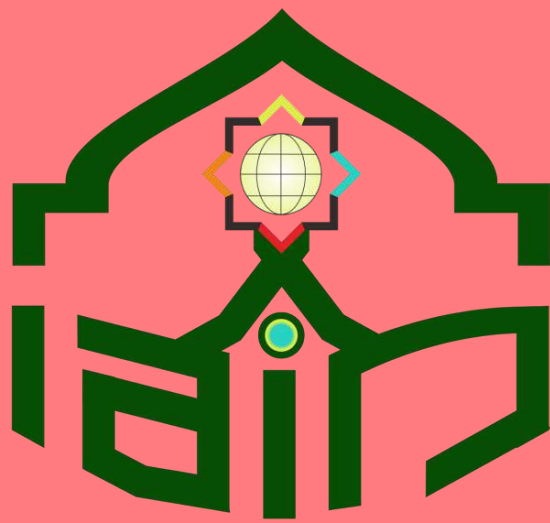
### Tanda tangan



Mengetahui  
Direktur PPs,



**Prof. Dr. Hj. Wisarni, M.PdI**  
NIP. 19670710199401 2 001



INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
**K E R I N C I**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Penguatan Pendidikan Karakter merupakan jalan perwujudan Nawacita dan Gerakan Revolusi Mental disamping menjadi inti kegiatan pendidikan yang berujung pada terciptanya revolusi karakter bangsa. Satuan pendidikan merupakan salah satu wadah penumbuhan pendidikan karakter karena pendidikan karakter juga perlu diterapkan di sekolah dan lingkungan sosial. Pada hakikatnya, mencerdaskan kehidupan bangsa merupakan salah satu dari misi berdirinya Negara Republik Indonesia yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945. Usaha untuk mewujudkan tujuan nasional tersebut telah tercantum dalam Undang-Undang Nasional Sistem Pendidikan No. 20 Tahun 2003 yang berbunyi, “Pendidikan Nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab”.

Menurut Hendarman (2017:3), pendidikan nasional harus ditata kembali atau ditransformasi sedemikian rupa. Transformasi atau penataan kembali pendidikan nasional tersebut dapat dimulai dengan menempatkan kembali karakter sebagai ruh atau dimensi terdalam pendidikan nasional berdampingan dengan intelektualitas yang tercermin dalam kompetensi. Program Penguatan Pendidikan Karakter dibentuk dengan tiga pendekatan utama, yaitu berbasis kelas, berbasis budaya sekolah, dan berbasis masyarakat.

Dalam konteks Pendidikan, penguatan karakter siswa menjadi tujuan utama agar mereka dapat menghadapi tantangan kehidupan dengan bijaksana. Pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan Tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan (Citra Ningrum et al., 2019). Guru sebagai agen

pembentuk karakter memiliki peran krusial dalam mengarahkan siswa menuju nilai-nilai positif. Peran guru dalam mengajar dituntut untuk membimbing, mengarahkan, memotivasi dan memfasilitasi siswa agar berperan aktif dalam proses pembelajaran yang diharapkan (Hadi et al., 2021). Proses yang dilakukan guru tidak hanya mencakup aspek moral, tetapi juga melibatkan pengembangan karakteristik khusus, seperti rasa ingin tahu.

Rasa ingin tahu merupakan salah satu karakter yang mendukung keberhasilan siswa dalam pembelajaran dan pemecahan masalah di dunia nyata. Oleh karena itu, melibatkan kreativitas guru dalam merancang metode pembelajaran yang dapat memperkuat karakter rasa ingin tahu menjadi sebuah keharusan. Menurut (Artinta and Fauziah 2021) faktor yang mempengaruhi rasa ingin tahu siswa yaitu motivasi guru, apersepsi guru, penggalan pertanyaan, semangat dari diri anak sendiri, minat belajar dan juga jenis kelamin siswa. Sedangkan faktor yang mempengaruhi kemampuan memecahkan masalah yaitu penggunaan strategi, pokok materi, tingkat kompleksitas materi, motivasi dari guru, kemampuan awal siswa, lingkungan, keluarga, media pembelajaran, susahny jaringan ketika pembelajaran daring.

Sementara itu Hapsari (2012:120-128) menyatakan pengajaran bahasa Inggris di Indonesia untuk siswa SD berlandaskan SK Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 060/U/1993 tanggal 25 Februari tentang dimungkinkannya program Bahasa Inggris sebagai mata pelajaran muatan local SD, dan dapat dimulai pada kelas 4 SD (depdiknas). Kebijakan ini diambil karena adanya kebutuhan untuk berpartisipasi dalam era globalisasi. Dalam perkembangannya bahasa Inggris yang awalnya adalah mata pelajaran muatan lokal pilihan menjadi mata pelajaran muatan lokal wajib di beberapa daerah. Lebih lanjut pelajaran Bahasa Inggris yang pada mulanya dimulai pada kelas 4 SD dimulai pada kelas 1,2 dan 3.

Sejak tahun ajaran 2021/2022, Menteri Pendidikan mengeluarkan kebijakan baru mengenai implementasi kurikulum merdeka yang menggantikan dan menyempurnakan kurikulum sebelumnya, kurikulum 2013. Sejak Tahun Ajaran tersebut, Kurikulum Merdeka telah diimplementasikan di hampir 2500 sekolah, di

mana sekolah-sekolah tersebut merupakan sekolah yang terdaftar sebagai peserta Program Sekolah Penggerak dan 901 SMK Pusat Keunggulan sebagai bagian dari pembelajaran dengan paradigma baru. Kurikulum ini diterapkan mulai dari TK-B, SD & SDLB kelas I dan IV, SMP & SMPLB kelas VII, SMA & SMALB dan SMK kelas X. Kemudian, pada tahun ajaran 2022/2023 pemerintah memberikan kesempatan kepada seluruh satuan Pendidikan untuk mengimplementasikan kurikulum berdasarkan kesiapan masing-masing mulai TK-B kelas I, IV, VII, dan X. (Merdeka Mengajar, 2023).

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) mengumumkan keputusan bahwa Bahasa Inggris akan menjadi mata pelajaran wajib untuk siswa kelas 3 sekolah dasar (SD), sebagaimana yang diatur dalam Permendikbudristek Nomor 12/2024. Anindito Aditomo, Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemendikbudristek, menjelaskan bahwa penekanan pada penggunaan bahasa Inggris untuk komunikasi praktis dan pemahaman informasi, bukan sekadar tata bahasa atau *grammar*. Implementasi kebijakan ini disadari membutuhkan waktu, dengan Bahasa Inggris di SD akan diberlakukan mulai tahun ajaran 2027/2028, memberikan waktu bagi pemerintah daerah dan sekolah untuk mempersiapkan diri.

Pola pembelajaran Bahasa Inggris digital terus berkembang dengan inovasi teknologi. Kombinasi berbagai metode dan pemanfaatan sumber daya digital secara efektif dapat menciptakan pengalaman belajar yang personal, menarik, dan berhasil. Pemahaman mendalam tentang fungsi dan potensi pendidikan dari berbagai alat ini memungkinkan guru untuk merancang pengalaman pembelajaran yang efektif. Sebagai contoh, pemanfaatan Google Classroom, kahoot, quizzi dalam menyusun tugas, menyediakan materi pembelajaran, dan berkomunikasi dengan siswa dapat meningkatkan efisiensi dan keterlibatan siswa. Dwi Puspitosari, dkk. (2024:112).

Karakter rasa ingin tahu siswa adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari suatu yang dipelajari, dilihat dan didengar. Karakter rasa ingin tahu siswa adalah sikap yang ditunjukkan

oleh siswa untuk mengetahui lebih banyak lagi tentang sesuatu yang dipelajari dan bereksplorasi dalam pendidikan, ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya. Daryanto Suryatri Darmiatun, (2013:138).

Karakter rasa ingin tahu juga dikatakan dalam firman Allah dalam surat Al anbiyaa' ayat 7 menyatakan bahwa:

وَمَا أَرْسَلْنَا قَبْلَكَ إِلَّا رِجَالًا نُوْحِي إِلَيْهِمْ فَسَأَلُوا أَهْلَ الذِّكْرِ إِنْ كُنْتُمْ لَا تَعْلَمُونَ

*“Artinya: Dan kami tidak mengutus (rasul-rasul) sebelum engkau (Muhammad), melainkan beberapa laki-laki yang kami beri wahyu kepada mereka, maka tanyakanlah kepada orang yang berilmu, jika kamu tidak mengetahui.”*

Ayat di atas mengatakan seberapa pentingnya rasa ingin tahu. Jika tidak tahu maka Tanyakanlah kepada yang tidak tahu. Ayat diatas bias kita contohkan seperti guru dan siswa, guru sebagai orang yang berilmu dan siswa sebagai orang yang tak berilmu. Pentingnya bertanya dan mendapatkan ilmu, untuk mendapatkan ilmu kita harus memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Abdul Ghoffar dkk (2010:438).

Menurut Syarbini A (2017:53) fungsi pendidikan karakter dapat dilihat dari tiga sudut pandang: (1) Fungsi pembentukan dan pengembangan potensi, yaitu pendidikan karakter berfungsi membentuk dan mengembangkan potensi manusia dan warga negara Indonesia agar berpikiran baik, berhati baik, dan berperilaku baik. (2) Fungsi perbaikan dan penguatan , yaitu pendidikan karakter berfungsi memperbaiki dan memperkuat peran keluarga,satuan pendidikan, masyarakat dan pemerintah untuk ikut berpartisipasi dan bertanggung jawab dalam pengembangan potensi warga negara dan pembangunan bangsa menuju bangsa yang maju, mandiri, dan sejahtera. (3) Fungsi penyaring, yaitu pendidikan karakter berfungsi memilah budaya bangsa sendiri dan menyaring budaya bangsa lain yang tidak sesuai dengan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa yang bermartabat.

Sebagai guru Bahasa Inggris kita harus memiliki skill dalam setiap bidang mata pelajaran, terutama pada Teknik-teknik dasar, dengan memiliki skill dan Teknik dasar tersebut guru sangat diharapkan dapat memberikan contoh dan

pembentukan karakter rasa ingin tahu untuk peserta didik dalam melakukan pembelajaran Bahasa Inggris, terutama pada *reading*, *speking*, *listening*, dan *writing* supaya peserta didik dapat melakukan pembelajaran *reading*, *speking*, *listening*, dan *writing* dengan baik, sehingga peserta didik mampu mencapai tujuan yang diinginkan dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris.

Adapun KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang harus dicapai oleh siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Di sini peneliti mengetahui berapa nilai yang harus diperoleh oleh peserta didik untuk mendapat ketuntasan, menurut guru Bahasa Inggris yang ada di SD Negeri 162/III Pendung Tengah Kecamatan Sitinjau Laut Kabupaten Kerinci adalah siswa harus mencapai nilai 75 (tujuan puluh lima), nilai ini berguna untuk mengantisipasi supaya nilai para peserta didik tidak terlalu rendah ketika mendapatkan persaingan di sekolah-sekolah lain. Untuk mendapat nilai yang sudah ditentukan tersebut siswa dituntut agar bisa melakukan pembelajaran Bahasa Inggris, terutama pada aspek *reading*, *speking*, *listening*, dan *writing*.

Tetapi pada kenyataannya kejadian yang dilihat oleh peneliti pada saat proses pembelajaran di lapangan tidak seperti apa yang diharapkan. Di dalam melakukan pembelajaran Bahasa Inggris peneliti melihat bahwa para peserta didik masih banyak yang belum memiliki pembentukan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris, sehingga pembentukan rasa ingin tahu siswa yang dihasilkan pada saat pembelajaran Bahasa Inggris berbasis teknologi sesuai dengan apa yang diharapkan oleh seorang guru.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SD Negeri 162/III Pendung Tengah, Penawar Kecamatan Sitinjau Laut dengan narasumber Ibu Kepala Sekolah Nurbaiti, S.Pd melalui wawancara diperoleh fakta bahwa karakteristik rasa ingin tahu memang sangat penting dibentuk pada diri siswa, dengan siswa memiliki pembentukan karakter rasa ingin tahu yang tinggi dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas akan semakin produktif. Kemudian dengan siswa sering bertanya maka kelas menjadi hidup dan siswa juga dapat mengetahui hal yang mereka belum tahu. Namun saat melakukan wawancara, observasi dengan guru kelas 4 ibu Alya

Bela Novia, S.Pd rasa ingin tahu siswa kelas 4 dengan jumlah 15 siswa, bahwa Bahasa Inggris adalah pelajaran yang sulit dan merupakan Bahasa asing, siswa juga pasif saat proses pelajaran Bahasa Inggris berlangsung dan siswa seharusnya berperan sebagai actor bukan guru yang berperan sebagai actor dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Mengenai Penguatan karakter ibu kepala sekolah Nurbaiti, S.Pd mengatakan bahwa Penguatan karakter yang dilakukan di SD Negeri 162/III Pendung Tengah, Penawar Kecamatan Sitinjau Laut ini yaitu, rendahnya penguatan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris, mata pelajaran Bahasa Inggris sulit, pembelajaran Bahasa Inggris kurang menantang, dan kurang pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Berdasarkan uraian yang terdapat pada penelitian ini terdapat *research gap* yang diuraikan sebagai penguatan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris berbasis teknologi di sekolah dasar. Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang seperti; 1) Tesis yang dituliskan oleh Rofiqi, 2023 dengan judul "Penguatan Pendidikan Karakter melalui Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Menuju Era Society 5.0., menyatakan hasil penelitian menunjukkan pendidikan karakter melalui kegiatan P5 dengan era society 5.0. 2) Jurnal yang dituliskan Moh. Wahyu Kurniawan, berjudul Penguatan Karakter Religius Berbasis Budaya Sekolah di SD Muhammadiyah 4 Batu. Jurnal Elementary School No. 2 Vol. 8 (2021): 295-302. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa strategi penguatan karakter religious berbasis budaya sekolah di SD Muhammadiyah 4 Batu yaitu pertama, penanaman nilai karakter religius terintegrasi dalam kegiatan pembelajaran meliputi, sebelum dan sesudah pembelajaran melakukan berdoa bersama; pada proses pembelajaran guru memberikan pesan moral untuk membentuk karakter religius peserta didik; peserta didik diajak melakukan sholat berjama'a meliputi sholat dhuha dan dhuhur. Kedua, melalui habituasi yaitu melalui pembiasaan kegiatan intrakurikuler dan ekstrakurikuler di sekolah.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan penulis lakukan yaitu sama-sama membahas Karakter, Teknologi dalam Pembelajaran

Bahasa Inggris, namun terdapat perbedaan juga dalam penelitian ini yaitu penelitian ini lebih focus kepada persepsi siswa sedangkan penulis lakukan lebih berfokus pada pembentukan karakter rasa ingin tahu. Terdapat keterkaitannya dengan penelitian ini yang dibahas kesenjangannya dalam penelitian ini yang menjadi *novelty* dari penelitian ini.

Dari uraian diatas inilah yang menjadi latar belakang perlunya Penguatan Karakter Rasa ingin tahu maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul Penguatan Karakter Rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris berbasis teknologi di SDN 162/III Pendung Tengah.

## **B. Identifikasi masalah**

Berangkat dari latar belakang yang telah dikemukakan diatas, masalah yang akan diteliti adalah hal-hal yang berkaitan dengan penguatan karakter rasa ingin tahu siswa, khusus dalam pelajaran Bahasa Inggris berbasis teknologi di SDN 162/III Pendung Tengah. berkaitan dengan penguatan karakter rasa ingin tahu siswa dan tujuan yang diharapkan, maka muncul beberapa indentifikasi masalah, yaitu;

1. Kurangnya rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris.
2. Siswa mungkin cepat bosan dan kehilangan minat belajar.
3. Siswa merasa pembelajaran Bahasa Inggris kurang menantang.
4. Siswa kurang memiliki keterampilan berpikir kritis.
5. Siswa beranggapan mata pelajaran Bahasa Inggris sulit.
6. Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

## **C. Fokus Penelitian**

Banyak macam-macam nilai-nilai karakter siswa, agar penelitian ini terfokus, dapat dikaji lebih mendalam dan tujuan penelitian ini dapat tercapai dengan jelas, maka penelitian ini dibatasi pada ruang lingkup nilai-nilai Penguatan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris berbasis teknologi dengan penelitian dilakukan di SDN 162/III Pendung Tengah.

## **D. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana proses penguatan karakter rasa ingin tahu siswa berbasis teknologi di SDN 162/III Pendung Tengah?
2. Bagaimana Strategi Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris berbasis Teknologi?
3. Apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi penguatan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris?

## **E. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **a. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mendeskripsikan proses penguatan karakter rasa ingin tahu siswa berbasis teknologi.
2. Untuk mengetahui strategi penguatan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris berbasis teknologi.
3. Untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi penguatan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris

### **b. Manfaat Penelitian**

Adapun kegunaan penelitian ini, peneliti berharap dapat memberi kegunaan antara lain :

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada Jurusan Pendidikan Agama Islam Program Pascasarjana IAIN Kerinci guna mendapatkan gelar Magister Pendidikan (M, Pd).
2. Sebagai wahana bagi peneliti dalam mengembangkan kemampuan meneliti, berfikir dan menulis karya ilmiah.
3. Sebagai pengalaman langsung tentang Penguatan Karakter Rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris berbasis teknologi di SDN 162/III Pendung Tengah.

## **F. Definisi Operasional**

### **1. Penguatan karakter**

Penguatan Pendidikan Karakter yang selanjutnya disingkat PPK adalah gerakan pendidikan untuk memperkuat karakter peserta didik melalui harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olah raga dengan pelibatan dan kerja sama antara

satuan pendidikan, keluarga, dan masyarakat sebagai bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM). (Perpres No. 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter, hal. 2).

## 2. Rasa ingin tahu

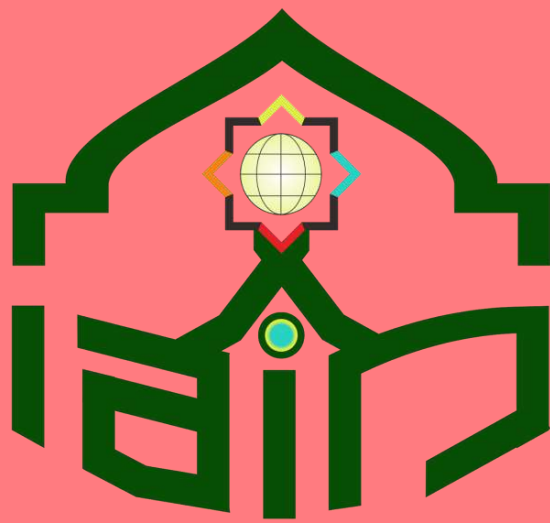
Rasa ingin tahu peserta didik adalah suatu pikiran dalam otak yang memunculkan rasa ingin tahu atau penasaran terhadap sesuatu ataupun hal baru, dan dimana peserta didik beranggapan suatu hal yang dipelajari adalah hal baru dan wajib dipelajari serta dicari.

## 3. Bahasa Inggris

Bahasa Inggris adalah bahasa Internasional, bahasa yang digunakan tidak saja untuk berhubungan dengan negara-negara lain, tetapi digunakan pula untuk memperdalam dan mengembangkan ilmu pengetahuan karena buku-buku ilmu pengetahuan maupun dari para ahli masih didatangkan dari luar negeri. Secara umum mata pelajaran Bahasa Inggris berupa pengembangan kemampuan yang harus dikuasai oleh siswa. Kemampuan yang perlu dikembangkan tersebut yaitu keterampilan mendengarkan (*listening*), keterampilan berbicara (*speaking*), keterampilan membaca (*reading*), dan keterampilan menulis (*writing*).

## 4. Teknologi

Teknologi adalah hasil pemikiran dan usaha manusia untuk berhasil menciptakan sesuatu dalam suatu terorganisir dan mempunyai aspek aspek yang berfungsi memberikan manfaat bagi kehidupan manusia diri. Lebih tepatnya teknologi adalah pengetahuan yang digunakan untuk suatu tujuan.



INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
**K E R I N C I**

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

### A. Penguatan Karakter

#### 1. Pengertian Karakter

Karakter berasal dari bahasa Latin “karakter”, “kharassein”, “kharak”, dalam bahasa Inggris “character, bahasa Indonesia ”karakter”, Yunani *character*, dari *charassein* yang berarti membuat tajam, membuat dalam (Majid & Andayani, 2013: 11). Karakter adalah watak, sifat, atau hal-hal mendasar yang ada pada diri seseorang, hal yang abstrak yang ada pada diri seseorang, dimana orang-orang sering menyebutnya sebagai tabiat.

Karakter dimaknai sebagai cara berfikir dan berperilaku yang menjadi karakteristik setiap individu untuk hidup dan bekerjasama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa dan negara (Sultoni, 2016: 186). Karakter menunjukkan tingkah laku setiap individu, misalnya seseorang dikatakan berperilaku buruk ketika tidak jujur, rakus, atau egois. Sebaliknya karakter dinilai baik apabila seseorang itu jujur, menghargai sesama, atau disiplin. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa karakter adalah watak, budi pekerti, sifat kejiwaan yang mengarahkan cara berpikir dan bertindak individu yang membuatnya dinilai berperilaku baik atau tidak baik.

Ryan dan Bohlin mendefinisikan karakter mengandung 3 unsur pokok, yaitu *knowing the good* (mengetahui kebaikan), *loving the good* (mencintai kebaikan), dan *doing the good* (melakukan kebaikan) (Majid & Andayani, 2013: 11). Fokus dari Pendidikan karakter sendiri adalah pada tujuan etika, tetapi dalam praktiknya lebih fokus pada penguatan kecakapan-kecakapan perkembangan sosial siswa.

Menurut Kesuma yang dikutip oleh Adi dan Wahid (2020:32), karakter merupakan sesuatu yang diukir atau dipahat. Dalam hal tersebut, dijelaskan bahwa karakter merupakan sesuatu yang dapat diukir dan dipahat seiring berjalannya

waktu di ukir disini dapat diartikan dengan di bentuk dengan diberikan ilmu pengetahuan, pembelajaran tentang karakter.

Menurut Coon yang di kutip oleh Zubaedi (2011:8) mendefinisikan karakter sebagai kepribadian dari seorang individu dimana karakter tersebut bisa diterima dalam lingkungan masyarakat maupun tidak. Orang yang berkarakter pastinya mempunyai pribadi entah itu baik atau buruk dalam berperilaku, bersifat, bertabiat dan pastinya mempunyai watak.

Dalam diri Nabi Muhammad SAW ada contoh teladan karakter yang baik dari beliau, sehingga umat Islam pun wajib mengikutinya. Teladan dari Nabi Muhammad SAW itu yang harus kita ikuti beliau yang berupa hal keikhlasan, jihad dan kesabaran yang beliau lakukan dalam kehidupan sehari-harinya.

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا

Artinya: Sungguh, telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari Kiamat dan yang banyak mengingat Allah (QS. Al-Ahzab/33 : 21)

Beliaulah teladan yang Agung yang wajib untuk diikuti dalam aspek tutur kata beliau aspek aktifitas perbuatan beliau dan aspek hal ihwal kelakuan beliau. Keteladanan Nabi Muhammad menjadi yang terbaik karena beliau selalu dituntun oleh Allah SWT. Setiap langkah dan tindakannya tidak bisa dilepaskan dari ajaran yang terkandung dalam Al-Qur'an.

Dalam perspektif pendidikan, karakter dipahami sebagai seperangkat nilai yang menjadi pedoman perilaku peserta didik dalam bertindak, berinteraksi, dan mengambil keputusan. Kemendikbud (2017: 12) menjelaskan bahwa karakter merupakan manifestasi nilai-nilai Pancasila yang tercermin dalam perilaku siswa dalam lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat. Hal ini menunjukkan bahwa karakter berkaitan erat dengan pendidikan moral yang bertujuan menuntun perkembangan kepribadian secara utuh.

Piaget (2002: 90) berpendapat bahwa karakter terbentuk melalui perkembangan kognitif dan sosial siswa secara bertahap. Anak belajar membedakan benar dan salah melalui pengalaman, interaksi, serta aturan yang berlaku dalam lingkungan sosialnya. Dengan demikian, pembentukan karakter dilakukan melalui proses internalisasi nilai dalam jangka panjang, bukan sekadar melalui instruksi langsung. Konsep ini menekankan bahwa pendidikan karakter tidak bisa dilakukan secara instan, tetapi melalui pembiasaan, keteladanan, dan refleksi. Bandura (2008: 36) melalui teori pembelajaran sosialnya menekankan bahwa karakter anak berkembang melalui proses imitasi, observasi, dan modeling. Anak belajar nilai moral dari figur yang dianggap penting seperti guru, orang tua, dan tokoh lingkungan. Hal ini menunjukkan bahwa karakter sangat dipengaruhi oleh lingkungan, sehingga peran sekolah dan keluarga menjadi penentu utama dalam pembentukan kepribadian siswa.

Di era modern, pengertian karakter juga berkaitan dengan kemampuan menghadapi perubahan zaman. Trilling dan Fadel (2009: 84) menjelaskan bahwa karakter dalam konteks abad 21 mencakup kemampuan beradaptasi, bertanggung jawab, bekerja sama, serta memecahkan masalah secara kreatif. Hal ini menandakan bahwa pendidikan karakter tidak hanya berfokus pada moralitas tradisional, tetapi juga nilai-nilai yang relevan dengan kehidupan global dan tuntutan kompetensi masa depan.

Dapat disimpulkan bahwa karakter merupakan seperangkat nilai moral, sikap, dan perilaku yang melekat pada diri seseorang dan tercermin dalam tindakan sehari-hari. Karakter tidak hanya mencakup kemampuan memahami nilai kebaikan, tetapi juga kemampuan menghayati serta mewujudkannya dalam perilaku nyata. Proses pembentukan karakter berlangsung melalui interaksi antara aspek kognitif, sosial, dan moral, serta dipengaruhi oleh lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

## 2. Penguatan Pendidikan Karakter

Menurut Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017, Penguatan Pendidikan Karakter yang selanjutnya disingkat PPK adalah gerakan pendidikan untuk memperkuat karakter peserta didik melalui harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olah raga dengan pelibatan dan kerja sama antara satuan pendidikan, keluarga, dan masyarakat sebagai bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM). (Perpres No. 87 Tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter, hal. 2).

Peraturan Presiden Nomor 87 tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) menjadikan pendidikan karakter sebagai platform pendidikan nasional untuk membekali peserta didik sebagai generasi emas tahun 2045 dengan jiwa Pancasila dan karakter yang baik guna menghadapi dinamika perubahan di masa depan (Pasal 2). Perpres ini menjadi landasan awal untuk kembali meletakkan pendidikan karakter sebagai jiwa utama dalam penyelenggaraan pendidikan di Indonesia yang sesuai dengan ideologi bangsa Indonesia, yaitu Pancasila.

Menurut (Kemendikbud, 2017: 2) menyatakan bahwa Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) adalah gerakan pendidikan di sekolah untuk memperkuat karakter siswa melalui harmonisasi olah hati (etik), olah rasa (estetis), olah pikir (literasi), dan olah raga (kinestetik) dengan dukungan pelibatan publik dan kerja sama antara sekolah, keluarga, dan masyarakat. Adapun dimensi pengolahan karakter menurut Kemendikbud (2017, hlm. 2) adalah sebagai berikut:

- a. Olah hati (etik) merupakan dimensi dari individu yang memiliki kerohanian yang mendalam serta memiliki keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
- b. Olah rasa (estetis) merupakan dimensi dari individu yang memiliki integritas moral, rasa berkesenian dan berkebudayaan.
- c. Olah pikir (literasi) merupakan dimensi dari individu yang memiliki keunggulan akademis sebagai hasil pembelajaran dan pembelajar sepanjang hayat.

- d. Olah raga (kinestetik) Individu yang sehat dan mampu berpartisipasi aktif sebagai warga negara.

Penguatan karakter perlu dikaitkan dengan perkembangan psikologis siswa. Piaget (2002: 102) menjelaskan bahwa karakter anak terbentuk melalui proses adaptasi moral sejak usia dini, sehingga pendidikan karakter di sekolah dasar memiliki posisi strategis untuk membentuk landasan moral yang kuat. Hal ini berarti bahwa pendidikan karakter perlu didukung dengan lingkungan belajar yang aman, menghargai perbedaan, serta mendorong perilaku positif. Penguatan pendidikan karakter juga perlu menyesuaikan diri dengan perkembangan digital dan globalisasi. Pendidikan karakter modern tidak cukup hanya mengajarkan kedisiplinan dan sopan santun, tetapi juga menanamkan literasi digital, etika bermedia, dan kemampuan berpikir kritis. Menurut Trilling dan Fadel (2009: 88), karakter abad 21 mencakup kemampuan beradaptasi, komunikasi, kolaborasi, serta penguasaan nilai-nilai demokratis dalam konteks global.

Peran guru menjadi faktor penting dalam penguatan pendidikan karakter karena guru tidak hanya bertindak sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai model sikap dan teladan moral. Menurut Bandura (2008: 42), perilaku moral siswa berkembang melalui observasi dan imitasi terhadap figur yang dianggap penting dalam lingkungannya. Oleh karena itu, keteladanan guru, pembiasaan perilaku sopan santun, kedisiplinan, dan kerja sama perlu melekat dalam seluruh aktivitas pendidikan. Pendidikan karakter tidak hanya menekankan aspek pengetahuan, tetapi juga sikap, moral, dan nilai yang diperlukan bagi perkembangan manusia secara utuh. Menurut Lickona (2015: 7), pendidikan karakter mencakup aspek moral knowing, moral feeling, dan moral action, sehingga pendidikan harus menyentuh pemahaman nilai, pembentukan sikap, serta pembiasaan tindakan.

Pada tingkat implementasi, penguatan pendidikan karakter memerlukan sinergi antara sekolah, keluarga, dan masyarakat. Sekolah tidak akan berhasil membentuk karakter jika nilai-nilai yang diajarkan tidak diperkuat di lingkungan rumah. Karena itu, keterlibatan orang tua, kerja sama sekolah dengan masyarakat,

serta budaya lingkungan yang positif menjadi faktor penting. Dengan demikian, penguatan pendidikan karakter merupakan proses berkelanjutan yang perlu dirancang secara sistematis, menyeluruh, dan relevan dengan kebutuhan zaman. Pendidikan karakter bukan sekadar program tambahan, tetapi inti dari pendidikan yang bertujuan membentuk manusia seutuhnya.

### **Tujuan Penguatan Pendidikan Karakter**

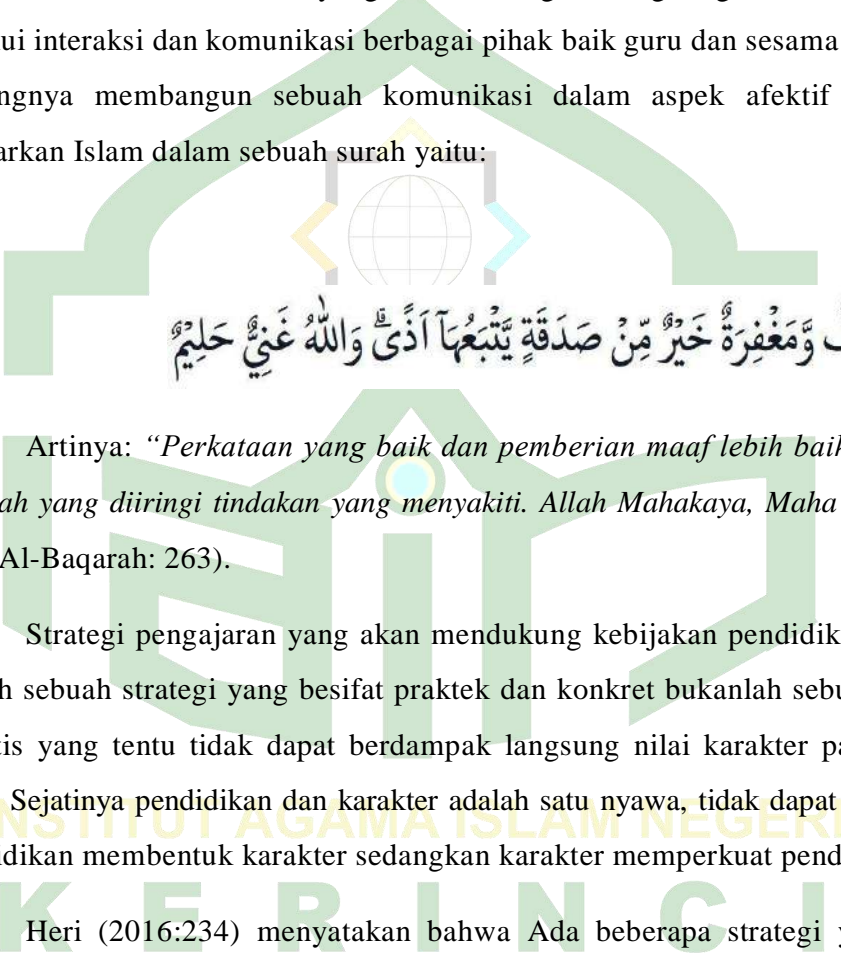
Dalam Perpers No.87 Tahun 2017 Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) memiliki tujuan sebagai berikut:

- a. Membangun dan membekali peserta didik sebagai generasi emas Indonesia tahun 2045 dengan jiwa Pancasila dan Pendidikan karakter yang baik guna menghadapi dinamika perubahan di masa depan.
- b. Mengembangkan platform pendidikan nasional yang meletakkan pendidikan karakter sebagai jiwa utama dalam penyelenggaraan pendidikan bagi peserta didik dengan dukungan pelibatan public yang dilakukan melalui pendidikan jalur formal, non formal, dan informal dengan memperhatikan keberagaman budaya Indonesia.
- c. Merevitalisasi dan memperkuat potensi dan kompetensi pendidik, tenaga kependidikan, peserta didik, masyarakat, dan lingkungan keluarga dalam mengimplementasikan PPK.
- d. Sedangkan manfaat dari implementasi Penguatan Pendidikan Karakter antara lain:
  - e. Penguatan karakter siswa dalam mempersiapkan daya saing siswa dengan kompetensi abad 21 (berpikir kritis, kreatif, mampu berkomunikasi, dan berkolaborasi).
  - f. Pembelajaran dilakukan berintegrasi di sekolah dan diluar sekolah dengan pengawasan guru.
  - g. Revitalisasi peran kepala sekolah sebagai manajer dan guru sebagai inspiratory PPK.

- h. Revitalisasi komite sekolah sebagai badan gotong royong sekolah dan partisipasi masyarakat.
- i. Penguatan peran keluarga melalui kebijakan pembelajaran lima hari
- j. Kolaborasi antara pemerintah pusat, pemerintah daerah, lembaga masyarakat, penggiat pendidikan, pengiat kebudayaan dan sumber-sumber belajar lainnya.

### 3. Strategi melaksanakan Penguatan Pendidikan Karakter

Karakter anak didik yang berkembang di lingkungan sekolah terjalin melalui interaksi dan komunikasi berbagai pihak baik guru dan sesama anak didik. Pentingnya membangun sebuah komunikasi dalam aspek afektif juga telah dijabarkan Islam dalam sebuah surah yaitu:


  
 قَوْلٌ مَّعْرُوفٌ وَمَغْفِرَةٌ خَيْرٌ مِّنْ صَدَقَةٍ يَتَّبِعُهَا أَذًى وَاللَّهُ غَنِيٌّ حَلِيمٌ

Artinya: “Perkataan yang baik dan pemberian maaf lebih baik dari pada sedekah yang diiringi tindakan yang menyakiti. Allah Mahakaya, Maha Penyantun. (Q.S Al-Baqarah: 263).

Strategi pengajaran yang akan mendukung kebijakan pendidikan karakter adalah sebuah strategi yang bersifat praktek dan konkret bukanlah sebuah strategi teoretis yang tentu tidak dapat berdampak langsung nilai karakter pada peserta didik. Sejatinya pendidikan dan karakter adalah satu nyawa, tidak dapat dipisahkan. Pendidikan membentuk karakter sedangkan karakter memperkuat pendidikan.

Heri (2016:234) menyatakan bahwa Ada beberapa strategi yang dapat dilakukan dalam melaksanakan pendidikan karakter, yaitu:

#### 1) Strategi moral *knowing*.

Strategi moral *knowing* merupakan strategi dengan memberikan pengetahuan yang baik kepada individu sesuai dengan kaidah-kaidah dalam

pendidikan karakter. Dalam perencanaanya strategi moral knowing memberikan alasan kepada individu mengenai makna suatu moral. Sehingga dalam implementasinya menggunakan pendekatan klarifikasi moral. Karena dalam penerapannya setiap individu diminta untuk mengklarifikasi terhadap nilai-nilai yang terkandung dalam sebuah fenomena yang ditemukan. Hal utama yang harus menjadi catatan dalam strategi ini adalah bagaimana dapat membuat setiap individu mampu memahami nilai-nilai moral yang baik serta nilai-nilai yang buruk, serta mampu memahami efektifitasnya yang telah ditanamkan baik efek positif maupun negatif.

#### 2) Strategi moral *modelling*.

Moral modelling merupakan strategi, dimana seorang pendidik menjadi sumber nilai moral yang bersifat *hidden curriculum* sebagai referensi utama peserta didik. Strategi ini menggunakan pendekatan kharismatik. Karena itu, hakikatnya moral modeling memiliki kontribusi yang sangat besar dalam pembentukan karakter, sehingga keteladanan sebagai sifat dan sikap mulia yang dimiliki oleh individu yang layak untuk dicontoh dan dijadikan figur.

#### 3) Strategi moral *feeling and loving*.

Lahirnya moral loving berawal dari mindset (pola pikir). Pola pikir yang positif terhadap nilai kebaikan tentu akan merasakan manfaat dari perilaku baik itu. Jika seseorang telah merasakan nilai manfaat dari perbuatan baik yang telah dilakukan, maka akhirnya akan melahirkan rasa cinta dan sayang. Jika sudah mencintai hal yang baik, maka segenap jiwa raga akan dikorbankan demi melakukan hal baik tersebut. Dari berpikir dan berpengetahuan yang baik secara sadar lalu akan mempengaruhi dan akan menumbuhkan rasa cinta dan sayang. Dalam aplikasinya strategi ini dilakukan dengan menggunakan *action approach* dimana memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan tindakan-tindakan yang menurut mereka baik.

#### 4) Strategi moral *acting*.

Setelah individu memiliki pengetahuan, teladan, dan mampu merasakan makna dari perbuatan baik, tentu dia akan berkenan bertindak sebagaimana pengetahuan dan pengalamannya terhadap nilai-nilai yang dimilikinya, yang pada akhirnya membentuk karakter. Tindakan kebaikan yang dilandasi oleh pengetahuan, kesadaran, kebebasan, perasaan, kecintaan maka akan memberikan endapan pengalaman yang baik dalam dirinya.

5) Strategi tradisional (nasihat).

Strategi tradisional atau yang biasa juga disebut dengan strategi nasihat merupakan sebuah strategi yang ditempuh dengan jalan memberitahukan secara langsung kepada seseorang terkait dengan nilai-nilai yang baik dan buruk. Dalam strategi ini seorang pendidik memberikan bimbingan, masukan, pengarahan, dan mengajak individu menuju kepada nilai-nilai kebaikan, dengan cara menyentuh hatinya sehingga individu tersebut mampu menyadari akan makna dari sebuah nilai kebaikan yang memang sudah seharusnya menjadi dasar kehidupannya. Dalam implementasinya, strategi ini merefleksikan diri seseorang untuk mengingat maksud dan tujuan mereka, misalnya datang ke lembaga pendidikan untuk belajar.

6) Strategi *punishment*.

Peraturan tidak akan dipatuhi jika tidak adanya hukuman bagi pelanggarnya, karena hukuman adalah bagian dari pendidikan. Tidak menghukum seseorang bisa dikatakan tidak sedang mendidik, bahkan tidak mengasihi. Namun, tujuan dari *punishment* hakikatnya adalah menekankan, menegaskan dan menegakkan peraturan secara sungguh-sungguh serta berfungsi untuk menyatakan kesalahan, dan menyadarkan seseorang jika berada di jalan yang salah.

7) Strategi *habitiasi* (pembiasaan)

Strategi ini merupakan sebuah strategi yang menggunakan pendekatan action. Strategi ini, cukup efektif dilakukan oleh seorang pendidik dalam menanamkan nilai kebaikan terhadap peserta didiknya. Dengan strategi ini peserta didik dituntun dengan Perlahan-perlahan agar dapat memaknai nilai-nilai kebaikan yang sedang dijalani. Seperti membiasakan sikap disiplin, membiasakan berdoa

sebelum belajar, berpakaian rapi dan lain sebagainya. Kebiasaan baru dapat menjadi karakter jika seseorang senang atau memilikikeinginan terhadap sesuatu tersebut dengan cara menerima dan mengulang-ngulangnya. Tentu kebiasaan tidak hanya terbatas pada perilaku, tapi juga pada pikiran dan perasaan.

Ketujuh strategi tersebut harus dilatih secara terus menerus hingga menjadi suatu kebiasaan. Konsep yang dibangun, adalah *habit of the mind, habit of the heart, and habit of the hands*. Disisilain strategi pendidikan karakter yang diterapkan dalam suatu lembaga, berkaitan erat dengan kebijakan-kebijakan yang ada di lembaga tersebut.

Strategi selanjutnya adalah pembiasaan dan budaya sekolah. Pembentukan budaya sekolah dapat dilakukan melalui kegiatan rutin, kegiatan insidental, dan kegiatan keteladanan sehari-hari. Pembiasaan seperti salam-sapa, piket kelas, literasi pagi, atau doa bersama merupakan bagian dari pembentukan karakter yang dilakukan melalui tindakan langsung. Dewey (2004: 55) menekankan bahwa pengalaman sehari-hari memiliki pengaruh kuat dalam membentuk perilaku dan sikap moral anak karena pembelajaran tidak hanya berlangsung dalam kelas, tetapi melalui praktik sosial di lingkungan sekolah.

Strategi lain yang sangat penting adalah kemitraan antara sekolah, keluarga, dan masyarakat. PPK tidak dapat berhasil apabila karakter yang dibangun di sekolah tidak diperkuat di rumah maupun interaksi sosial masyarakat. Oleh karena itu, pelibatan orang tua melalui komunikasi dan kegiatan penguatan nilai perlu dilakukan secara berkelanjutan. Kemendikbud (2017: 22) menyatakan bahwa pendidikan karakter membutuhkan sinergi seluruh ekosistem pendidikan sehingga anak memperoleh pengalaman karakter yang konsisten di berbagai lingkungan. Di era digital, strategi PPK juga perlu memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran dan pembiasaan nilai. Teknologi dapat digunakan untuk menanamkan literasi digital, etika bermedia, dan sikap bertanggung jawab dalam menggunakan internet. Trilling dan Fadel (2009: 92) menekankan bahwa karakter

abad 21 mencakup kemampuan kolaborasi, komunikasi digital, dan berpikir kritis yang perlu dikembangkan melalui media teknologi pendidikan.

Dapat ditarik kesimpulan Strategi melaksanakan Penguatan Pendidikan Karakter pada satuan pendidikan harus dilakukan melalui langkah yang terintegrasi antara kurikulum, pembiasaan, keteladanan, serta keterlibatan lingkungan keluarga dan masyarakat. Pelaksanaan PPK tidak cukup hanya melalui penyampaian materi nilai, tetapi memerlukan pengalaman belajar nyata yang membentuk sikap dan perilaku siswa secara konsisten. Integrasi nilai ke dalam pembelajaran, penerapan budaya sekolah, dan keteladanan guru berperan penting untuk menciptakan lingkungan pendidikan yang kondusif bagi perkembangan karakter. Selain itu, PPK perlu memanfaatkan teknologi dan pendekatan abad ke-21 untuk membangun karakter yang relevan dengan tuntutan perkembangan zaman. Dengan demikian, strategi PPK harus bersifat menyeluruh, berkelanjutan, dan sinergis agar mampu menghasilkan peserta didik yang berkarakter kuat, mandiri, dan berintegritas dalam kehidupan bermasyarakat.

## **B. Rasa Ingin Tahu**

### **1. Pengertian Rasa Ingin Tahu**

Dalam Al-Qur'an surat Al-An'am ayat 76-79 menggambarkan karakter rasa ingin tahu yang kuat dalam diri Nabi Ibrahim a.s. melalui proses pencarian kebenaran tentang ketuhanan. Nabi Ibrahim tidak menerima keyakinan secara pasif, melainkan menggunakan nalar dan pengamatan terhadap alam semesta. Ketika melihat bintang, bulan, dan matahari, beliau merenungkan masing-masing sebagai kemungkinan Tuhan. Namun, saat benda-benda tersebut terbenam, Nabi Ibrahim menyadari keterbatasannya dan menolak menjadikannya sebagai sesembahan. Proses berpikir ini menunjukkan rasa ingin tahu yang kritis, reflektif, dan rasional dalam mencari kebenaran hakiki.

Rasa ingin tahu Nabi Ibrahim tidak berhenti pada pengamatan, tetapi berlanjut pada kesimpulan tauhid yang tegas, yaitu mengesakan Allah sebagai

Pencipta langit dan bumi. Sikap ini mencerminkan keberanian intelektual untuk bertanya, menguji, dan menolak keyakinan yang tidak logis. Ayat-ayat tersebut mengajarkan bahwa rasa ingin tahu yang dibimbing oleh akal dan hati dapat mengantarkan manusia pada pemahaman iman yang kokoh. Dengan demikian, kisah Nabi Ibrahim menjadi teladan bahwa karakter rasa ingin tahu merupakan fondasi penting dalam membangun nalar tauhid dan keyakinan yang berlandaskan pemikiran mendalam, bukan sekadar tradisi.

Nabi Ibrahim dikenal sebagai tokoh besar dalam 3 agama besar dunia, yakni Islam, Nasrani, dan Yahudi. Peradaban dunia menganugerahkan gelar *Father of monotheism* kepadanya. Atas warisannya menemukan teori-teori keesaan tuhan atau dalam Islam dikenal dengan istilah *Tauhid*. Dalam menemukan “kepada siapa ia menghamba”, ia melakukan penalaran secara Induktif, hal ini diceritakan dalam Al-Qur’an surat Al-An’am ayat 76-79 :

فَلَمَّا جَنَّ عَلَيْهِ اللَّيْلُ رَأَى كَوْكَبًا قَالَ هَذَا رَبِّي فَلَمَّا أَفَلَ قَالَ لَا أُحِبُّ الْإِفْدِينَ ﴿٢٦﴾

Artinya: *Ketika malam telah menjadi gelap, dia (Ibrahim) melihat sebuah bintang (lalu) dia berkata, "Inilah Tuhanku." Maka ketika bintang itu terbenam dia berkata, "Aku tidak suka kepada yang terbenam."*

فَلَمَّا رَأَى الْقَمَرَ بَازِعًا قَالَ هَذَا رَبِّي فَلَمَّا أَفَلَ قَالَ لَئِن لَّمْ يَهْدِنِي رَبِّي لَأَكُونَنَّ مِنَ الْقَوْمِ الضَّالِّينَ ﴿٢٧﴾

Artinya: *Lalu ketika dia melihat bulan terbit, dia berkata, "Inilah Tuhanku." Tetapi ketika bulan itu terbenam dia berkata, "Sungguh, jika Tuhanku tidak memberi petunjuk kepadaku, pastilah aku termasuk orang-orang yang sesat."*

فَلَمَّا رَأَى الشَّمْسَ بَازِعَةً قَالَ هَذَا رَبِّي هَذَا أَكْبَرُ فَلَمَّا أَفَلَتْ قَالَ يُقَوْمِ إِنِّي بَرِيءٌ مِّمَّا تُشْرِكُونَ ﴿٢٨﴾

Artinya: Kemudian ketika dia melihat matahari terbit, dia berkata, "Inilah Tuhanku, ini lebih besar." Tetapi ketika matahari terbenam, dia berkata, "Wahai kaumku! Sungguh, aku berlepas diri dari apa yang kamu persekutukan."

إِنِّي وَجَّهْتُ وَجْهِيَ لِلَّذِي فَطَرَ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضَ حَنِيفًا وَمَا أَنَا مِنَ الْمُشْرِكِينَ ﴿٢٤﴾

Artinya: Aku hadapkan wajahku kepada (Allah) yang menciptakan langit dan bumi dengan penuh kepasrahan (mengikuti) agama yang benar, dan aku bukanlah termasuk orang-orang musyrik.

Dalam ayat tersebut, disebutkan bahwa Nabi Ibrahim melakukan eksperimen tauhid melalui 3 benda. Yakni Bintang, Bulan, dan Matahari. Kemudian ia, secara sadar maupun tidak, berfikir melalui nalar induksi, yakni mengumpulkan data–data khusus untuk menemukan sebuah teori yang dapat digeneralisasi. Dalam hal ini Nabi Ibrahim mengumpulkan premis–premis tentang keberadaan sebuah kekuatan supranatural yang ia sebut sebagai Tuhan.

Dalam ayat tersebut Nabi Ibrahim mulai menemukan premis pertamanya, yakni Bintang yang memiliki cahaya yang memancar, menerangi gelapnya malam, maka tentu bintang–lah kekuatan yang ia cari selama ini. An-Nakhjawani dalam *Masterpiece-nya Al-Fawatih Al-Ilahiyah wa Al-Mafatih Al-Ghaibiyah* menyatakan bahwa pada awalnya, Nabi Ibrahim mengira bahwa bintang menerangi malam dengan cahayanya yang diproduksi secara mandiri, sehingga layak disembah sebagai *the biggest one*, tapi ketika beliau melihat cahayanya menghilang beliau menyimpulkan melalui kata-katanya “saya tidak suka pada yang tenggelam” bahwa bagaimana mungkin ia menyembah sesuatu kepada sesuatu yang bisa tenggelam dan berubah, sedangkan kedua sifat itu sangat identik dengan sesuatu yang baru/*something created* bukan pencipta/*creator*.

Kemudian memperhatikan, ternyata ada yang mengalahkan cahaya bintang, yakni rembulan. Namun ketika cahayanya perlahan menghilang, logikanya kembali

bicara bahwa tak mungkin Tuhan menghilang, menghilang adalah sifat makhluk yang ‘tercipta’, punya awal dan punya akhir. Dalam penalaran kedua ini, nabi Ibrahim mulai menemukan gelar baru bagi Tuhan, yakni Al-Hadi (Yang memberi petunjuk). Dalam Tafsir *Al-Bahr Al-Madid* disebutkan bahwasanya nabi Ibrahim mulai menyadari adanya *Taufiq* atau pertolongan dari Tuhan dalam versi yang ia cita-citakan sebagai petunjuk kepadanya agar tidak salah melakukan penalaran lagi.

Lalu, melihat Matahari, keyakinannya bertambah setelah melihat intensitas cahayanya yang jauh berbeda dari Bintang dan bulan, bahkan memiliki volume yang lebih luas, dalam perkataannya “*Hadza Rabbi Hadza Akbar*”. namun lagi – lagi benda tersebut menghilang dari penglihatannya. Maka Nabi Ibrahim kembali pada kesimpulannya bahwa yang menghilang bukanlah Tuhan.

Dari ketiga premis di atas, yakni Bintang, Bulan, dan Matahari, di ayat 79 Nabi Ibrahim memberikan konklusi, bahwa tentunya Tuhannya lebih hebat dari 3 benda yang telah ia lihat sebelumnya. Nabi Ibrahim dengan menggeneralisasi Langit dan Bumi adalah hasil dari analisisnya terhadap premis – premis yang ia kumpulkan setelah melakukan proses *logiko-hepotiko-verifikasi* dari 3 data yang telah ia peroleh. Bahwa benda langit itu bukan tuhan, Tuhan adalah yang menciptakan 3 benda tersebut. Begitulah Nabi Ibrahim menemukan Konsep Tuhan. Nalar Induksinya yang begitu kuat mengantarkannya pada logika – logika yang seharusnya ia tempuh untuk menemukan Tuhannya untuk kali pertama, yakni Pencipta Langit dan Bumi.

Rasa ingin tahu merupakan sikap dan tindakan yang selalu berusaha untuk mencari tahu dan mengetahui lebih dalam mengenai suatu hal yang dipelajarinya (Oktavioni, 2017: 5). Rasa ingin tahu merupakan bekal awal untuk siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran. Rasa ingin tahu biasanya akan berkembang jika muncul rasa ketertarikan pada suatu hal atau lingkungan sekitarnya.

Merkey dan Loewenstein dalam Raharja dkk (2018: 154), menyatakan bahwa rasa ingin tahu merupakan sebuah keinginan untuk mendapatkan suatu

informasi tanpa mengharapkan penghargaan atas hal yang dilakukannya. Rasa ingin tahu dapat menimbulkan perasaan menyenangkan saat memperoleh informasi yang diinginkan, tetapi juga menimbulkan perasaan negatif ketika tidak terpenuhi.

Drive theory dalam Raharja dkk (2018: 155) menyatakan bahwa rasa ingin tahu merupakan sebuah stimulus yang menciptakan perasaan tidak menyenangkan yang bisa dikurangi dengan tindakan eksplorasi atau penjelajahan. Ketika seseorang menerima sebuah informasi akan muncul pergeseran fokus dari apa yang diketahui ke apa yang tidak dia ketahui. Sehingga rasa ingin tahu bisa saja tidak muncul jika tidak memiliki pengetahuan dasar.

Binson (2009:13-22) menjelaskan rasa ingin tahu (curiosity) adalah kecenderungan untuk bertanya, menyelidiki dan mencari setelah mendapatkan pengetahuan. Kecenderungan untuk bertanya, menyelidiki, dan mencari merupakan suatu kerangka berpikir tentang sikap ingin tahu yang lebih mendalam terhadap sesuatu. Pendapat Binson (2009:13-22) menjelaskan bahwa ingin tahu tidak hanya diwujudkan pada kegiatan bertanya melainkan dengan kegiatan ingin tahu yang lebih dalam. Bentuk keingintahuan lebih dalam dapat dilihat dari cara individu mencari tahu informasi yang dituju. Misalnya ketika ingin tahu tentang seekor gajah, maka individu akan mencari informasi tentang gajah sebanyak-banyaknya dengan bertanya, membaca, ataupun menyelidiki langsung.

Carin (1997:15) dalam bukunya yang berjudul *Teaching Modern Science* menyatakan bahwa "*Human urges and needs are the forces that drive all of us to seek answers (some rational, some irrational) to questions about our world. These force are the catalysts for development of science*". Keinginan yang tinggi atau antusias seseorang untuk mencari jawaban dari suatu pertanyaan, adalah katalis untuk mengembangkan kemampuan sains seseorang.

Rasa ingin tahu terhadap sesuatu merupakan anjuran Agama Islam, karena Allah telah menciptakan pasilitas untuk umat manusia, baik itu pasilitas dari dalam diri (akal/fikiran/hati) maupun pasilitas dari luar (alam semesta).

Firman Allah:

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ لَآيَاتٍ لِأُولِي الْأَلْبَابِ

Artinya: *Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi serta pergantian malam dan siang terdapat tanda-tanda (kebesaran Allah) bagi orang yang berakal (Q.S. Ali Imran: 190).*

Allah Swt pada ayat 190 surah Ali Imran mengajak manusia untuk berpikir dan merenungi tentang penciptaan langit-langit dan bumi. Kemudian pada ayat berikutnya Allah Swt menjelaskan hasil dan buah dari berpikir ini. Ayat ini menjelaskan tentang keesaan Tuhan Sang Pencipta dan menyatakan bahwa apabila manusia memikirkan dengan cermat dan menggunakan akalnyanya terkait dengan proses penciptaan langit-langit dan bumi, silih bergantinya siang dan malam, maka ia akan menemukan tanda-tanda jelas atas kekuasaan Allah Swt maha karya dan rahasia-rahasia yang menakjubkan yang akan menuntun para hamba kepada Allah Swt dan hari Kiamat serta menggiring mereka pada kekuasaan Ilahi yang tak terbatas.

Mengenai rasa ingin tahu terhadap sesuatu, Rasulullah SAW, memberikan anjuran dalam hal ini, sebagaimana banyak tertulis dalam hadits beliau:

HR. Imam Abu Dawud:

فَإِنَّمَا شَفَاءُ الْعِيِّ السُّؤَالُ

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI

Artinya:

“*Sesungguhnya obat dari ketidak tahuan adalah bertanya*”. (Hasan, HR Abu Dawud: 336, Ibnu Majah: 572, dan lainnya)

Penjelasan mengandung pesan mendalam tentang pentingnya sikap rasa ingin tahu dalam proses belajar dan kehidupan. Ketidaktahuan bukanlah kelemahan, melainkan kondisi awal yang wajar bagi setiap manusia. Yang menjadi masalah bukanlah tidak tahu, tetapi enggan bertanya dan mencari pemahaman.

Dengan bertanya, seseorang membuka jalan untuk memperoleh ilmu, meluruskan kesalahpahaman, dan memperdalam pengetahuan. Bertanya mencerminkan keberanian intelektual dan kerendahan hati untuk mengakui keterbatasan diri. Melalui pertanyaan, seseorang tidak hanya menerima informasi, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis dan reflektif. Dalam konteks pendidikan, budaya bertanya menumbuhkan pembelajaran yang aktif, dialogis, dan bermakna. Sementara dalam perspektif keagamaan, bertanya menjadi sarana untuk memahami kebenaran dan menghindari kesesatan akibat ketidaktahuan. Ungkapan ini menegaskan bahwa ilmu tidak datang dengan sendirinya, melainkan melalui usaha mencari dan menggali. Oleh karena itu, membiasakan diri untuk bertanya merupakan kunci utama dalam mengatasi ketidaktahuan, menumbuhkan rasa ingin tahu, dan membangun pemahaman yang lebih dalam terhadap ilmu dan kehidupan.

Beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan rasa ingin tahu peserta didik adalah suatu pikiran dalam otak yang memunculkan rasa ingin tahu atau penasaran terhadap sesuatu ataupun hal baru, dan dimana peserta didik beranggapan suatu hal yang dipelajari adalah hal baru dan wajib dipelajari serta dicari.

## **2. Indikator Keberhasilan Pendidikan Karakter Rasa Ingin Tahu**

Indikator yang sering digunakan untuk mengukur rasa ingin tahu seseorang adalah keinginan dan kemauan untuk menjelajahi informasi, berpetualang dengan informasi yang dipunya, dan berani bertanya tentang ketidaktahuannya. Dapat disimpulkan bahwa indikator rasa ingin tahu adalah explorer, discover, adventurous, dan questioning. (Raharja et al., 2018: 158).

Daryanto dan Darmiatun (2013: 131) berpendapat bahwa indikator rasa ingin tahu pada siswa adalah sebagai berikut: a. Berani bertanya kepada guru maupun teman tentang pelajaran yang belum dipahami, b. Menanyakan suatu gejala alam yang sedang terjadi, c. Bertanya kepada guru tentang sesuatu yang baru diketahuinya melalui radio atau TV, d. Mendiskusikan peristiwa yang dibaca dari media cetak.

Sedangkan indikator rasa ini tahu menurut Kemendiknas (2010: 34) adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa aktif bertanya selama pembelajaran jika ada hal yang belum dipahami.
- 2) Membaca sumber lain di luar buku materi yang berkaitan dengan materi pembelajaran.
- 3) Mendiskusikan atau membaca gejala alam atau topik pembelajaran yang baru terjadi.
- 4) Bertanya sesuatu terkait materi pembelajaran diluar yang dibahas di kelas.

Adapun indikator keberhasilan pendidikan karakter rasa ingin tahu dapat dikembangkan sebagai berikut:

- 1) Sistem pembelajaran diarahkan untuk mengeksplorasi keingintahuan siswa.
- 2) Sekolah memberikan fasilitas, baik melalui media cetak maupun elektronik, agar siswa dapat mencari informasi yang baru. Agus Zaenal Fitri (2014:41).

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa indikator rasa ingin tahu adalah (1) Berani bertanya kepada guru mengenai hal yang belum diketahuinya, (2) Membaca sumber lain di luar buku materi yang berkaitan dengan materi pelajaran, (3) Mampu berdiskusi atau membaca gejala alam atau topik pembelajaran yang baru terjadi, (4) Menunjukkan antusias saat diminta mencari jawaban.

### **3. Ciri-Ciri Rasa Ingin Tahu**

Herbert J. Klausmeier di dalam Danim (2010:17) seorang ahli psikologi Pendidikan dalam karyanya menjelaskan bahwa hasrat rasa ingin tahu curiositas peserta didik merupakan sifat dan sikap yang murni dimiliki oleh peserta didik dengan pemikirannya tanpa dorongan dari orang lain dan tanpa mengharapkan penghargaan dalam hal tersebut, maka didapatkan ciri-ciri dari rasa ingin tahu curiositas dalam pembelajaran Bahasa Inggris yakni:

- a) Peserta didik menonjolkan suatu adanya kebutuhan atau kesukaan dari diri peserta didik untuk lebih banyak mengerti dan mengenal terhadap mata pelajaran Bahasa Inggris
- b) Peserta didik juga memiliki sikap mengamati dari perubahan yang ada di lingkungan sekitarnya.
- c) Peserta didik memiliki sifat tekun dalam belajar terutama pada pembelajaran mata pelajaran Bahasa Inggris
- d) Peserta didik memiliki kemampuan mengeksplorasi ataupun mengulik problem yang ada pada pelajaran Bahasa Inggris

Rasa ingin tahu merupakan dorongan psikologis yang mendorong individu untuk mencari informasi baru dan memahami sesuatu secara lebih mendalam. Dalam konteks pendidikan, rasa ingin tahu dapat dikenali melalui berbagai ciri perilaku yang tampak dalam aktivitas belajar siswa. Piaget (2002: 51) menyebut bahwa rasa ingin tahu muncul ketika seseorang menghadapi ketidakseimbangan antara pengetahuan yang dimiliki dengan fenomena baru yang ditemui. Dengan demikian, ciri pertama rasa ingin tahu adalah adanya dorongan untuk mengetahui lebih jauh ketika menemukan sesuatu yang belum dipahami.

Ciri kedua adalah kecenderungan siswa untuk bertanya. Pertanyaan merupakan bentuk paling langsung dari manifestasi rasa ingin tahu. Siswa yang penasaran akan mengajukan pertanyaan untuk mengonfirmasi dan memperluas informasi yang dimilikinya. Menurut Bruner (1997: 32), pertanyaan merupakan mekanisme alami untuk memperkuat proses kognitif dalam memperoleh pengetahuan. Pertanyaan juga menandakan adanya motivasi intrinsik untuk memperdalam pemahaman. Ketika siswa tidak sekadar menerima informasi, namun berusaha menggali lebih dalam, berarti rasa ingin tahunya sedang bekerja.

Ciri selanjutnya adalah keinginan melakukan eksplorasi. Eksplorasi dapat berupa membaca sumber tambahan, mencoba eksperimen, hingga mencari jawaban dari pengalaman langsung. Vygotsky (2010: 74) menekankan bahwa eksplorasi merupakan hasil interaksi antara faktor internal siswa dan lingkungan belajar. Siswa

yang memiliki rasa ingin tahu tidak hanya menunggu materi diberikan, tetapi mencari sendiri pengetahuan yang dibutuhkan. Kondisi ini memperlihatkan fungsi sosial dan individu rasa ingin tahu dalam situasi pembelajaran.

Ciri keempat adalah kemampuan bertahan terhadap tantangan belajar. Ketika rasa ingin tahu tinggi, siswa tidak mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan memahami materi. Gagne (2005: 81) menjelaskan bahwa rasa ingin tahu dapat meningkatkan ketekunan serta kegigihan dalam proses belajar. Siswa akan terdorong untuk menyelesaikan masalah karena ingin menemukan jawaban, bukan semata-mata karena tuntutan tugas. Hal ini menunjukkan bahwa rasa ingin tahu terhubung langsung dengan motivasi belajar yang mendalam.

Ciri berikutnya adalah kecenderungan menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki. Rasa ingin tahu tidak hanya menuntut penambahan pengetahuan, tetapi juga integrasi konsep. Menurut Dewey (2004: 66), rasa ingin tahu mendorong siswa melakukan refleksi sekaligus membandingkan berbagai informasi sehingga terbentuk pemahaman yang lebih komprehensif. Ciri ini berkaitan dengan struktur kognitif yang berkembang seiring meningkatnya pengalaman belajar.

Dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu tidak hanya berupa keinginan mengetahui sesuatu, tetapi juga mencakup perilaku aktif dalam mencari, memahami, dan mengembangkan pengetahuan. Guru dapat menjadikan ciri-ciri ini sebagai indikator untuk menilai sejauh mana rasa ingin tahu siswa berkembang. Lebih jauh lagi, pemahaman terhadap ciri-ciri rasa ingin tahu memudahkan perencanaan strategi pembelajaran yang mendorong bertanya, eksplorasi, kolaborasi, serta pembelajaran yang bermakna.

#### **4. Peranan Rasa Ingin Tahu**

Untuk peserta didik dapat mengembangkan sejumlah keterampilan maka dibutuhkan proses agar peserta mampu mengenal alam sekitarnya dari proses mencari tahu, maka dalam hal ini seorang pendidik harus menghidupkan sikap

kurositas peserta didik maka sikap kurositas ini memiliki peranan yang sangat penting yakni peranan tersebut diantaranya adalah:

- a) Rasa ingin tahu kurositas akan menjadikan peserta didik menjadi lebih aktif terhadap belajar
- b) Rasa ingin tahu kurositas akan menjadikan peserta didik menjadi pengamat sains yang lebih aktif
- c) Rasa ingin tahu kurositas akan membuka dunia baru yang lebih menantang dan menarik bagi peserta didik untuk mempelajari lebih mendalam
- d) Rasa ingin tahu kurositas akan membawa hal-hal atau sesuatu yang baru serta kepuasan belajar dalam diri peserta didik untuk menghilangkan rasa bosan terhadap belajar. Sudarwan Danim. (2010:17).

Rasa ingin tahu merupakan salah satu dorongan psikologis yang mendorong individu untuk mengeksplorasi informasi baru dan membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung maupun pengalaman simbolik. Dalam konteks pendidikan, rasa ingin tahu memegang peranan penting sebagai fondasi terbentuknya motivasi belajar yang bersifat intrinsik. Menurut Piaget (2002: 44), rasa ingin tahu merupakan bagian dari proses asimilasi dan akomodasi pengetahuan, di mana anak secara aktif berupaya memahami fenomena yang belum diketahuinya. Dengan kata lain, rasa ingin tahu bukan sekadar kebutuhan mengetahui, tetapi juga dorongan untuk terus menguji pemahaman dan memaknai pengalaman belajar.

Rasa ingin tahu berperan dalam meningkatkan perhatian dan fokus siswa terhadap materi pelajaran. Siswa yang memiliki tingkat rasa ingin tahu tinggi cenderung menunjukkan keaktifan bertanya, mencoba hal baru, dan tidak mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan belajar. Vygotsky (2010: 60) menjelaskan bahwa rasa ingin tahu dapat muncul melalui interaksi sosial antara siswa dan guru, sehingga lingkungan belajar yang mendukung dialog, pertanyaan, dan diskusi menjadi faktor penting dalam menumbuhkan rasa ingin tahu. Dengan demikian,

guru tidak hanya berperan menyampaikan materi, tetapi juga memfasilitasi pembelajaran yang memberi ruang eksplorasi.

Peranan rasa ingin tahu juga berkaitan erat dengan pengembangan kemampuan kognitif. Rasa ingin tahu memicu proses berpikir kritis, elaborasi informasi, dan pencarian bukti yang mendukung ide atau argumen tertentu. Bruner (1997: 28) menyatakan bahwa ketika seseorang merasa penasaran, maka sistem kognitifnya akan aktif memproses informasi baru dan menghubungkannya dengan pengetahuan sebelumnya. Proses tersebut bukan hanya meningkatkan kemampuan memahami, tetapi juga mendorong terbentuknya kreativitas dan inovasi dalam berpikir. Oleh karena itu, pendidikan yang memperkuat rasa ingin tahu dapat mengarah pada pembelajaran yang lebih bermakna dan berkelanjutan.

Dalam perkembangan karakter, rasa ingin tahu juga berperan membentuk kepribadian yang terbuka terhadap perubahan dan perkembangan zaman. Di era digital, kemampuan mencari informasi secara mandiri menjadi keterampilan dasar yang harus dimiliki siswa. Menurut Gagne (2005: 75), rasa ingin tahu merupakan awal dari keterampilan belajar sepanjang hayat (*lifelong learning*) karena membuat individu terus ingin meningkatkan pengetahuan, bahkan setelah proses pendidikan formal berakhir. Dengan demikian, rasa ingin tahu bukan hanya mendorong motivasi belajar, tetapi juga mengembangkan potensi kognitif, sosial, dan karakter siswa. Pendidikan modern perlu memberikan kesempatan bagi siswa untuk bertanya, mengeksplorasi, dan bereksperimen melalui strategi pembelajaran yang partisipatif dan berpusat pada siswa. Melalui penguatan rasa ingin tahu, proses pembelajaran tidak hanya menghasilkan pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter pembelajar sepanjang hayat.

## **5. Pentingnya Rasa ingin tahu (*Curiosity*) Pada Anak**

*Curiosity* sering digambarkan sebagai karakteristik alami dan penting dari anak-anak, namun belum banyak mendapat perhatian di bidang perkembangan anak dan pedagogi. Dalam situasi sehari-hari, guru dan orang tua mungkin ambigu

tentang tanda-tanda perilaku penasaran, diwujudkan melalui per tanya-an tak berujung oleh anak. Amy Chak (2007:141). Disatu sisi banyak bertanya adalah hal yang positif, namun di sisi lain banyak orang tua atau orang disekitar merasa resah.

Sebagai karakteristik yang ditemui sehari-hari rasa ingin tahu layak untuk didorong. Rasa ingin tahu dan eksplorasi anak merupakan ungkapan dari keinginan mereka untuk mengetahui, jika dipelihara maka dapat menjadi kekuatan motivasi utama untuk akuisisi pengetahuan. Selain itu rasa ingin tahu (*curiosity*) merupakan salah satu sikap ilmiah yang harus dikembangkan dan dimiliki setiap anak. Seperti pendapat Gega (1977) mengemukakan empat sikap pokok yang harus dikembangkan dalam Sains yaitu: (a) rasa ingin tahu (*curiosity*), (b) penemuan (*inventiveness*), (c) berpikir kritis (*critical thinking*), dan (d) kegigihan (*persistence*). Herson Anwar (2009:103).

Keempat sikap di atas sebenarnya tidak dapat dipisahkan antara satu dengan yang lainnya karena saling melengkapi. Sikap ingin tahu (*curiosity*) dapat mendorong penemuan atau sesuatu yang baru (*inventiveness*), tentu dengan berpikir kritis (*critical thinking*) dan akan meneguhkan pendirian (*persistence*) serta berani untuk berbeda pendapat.

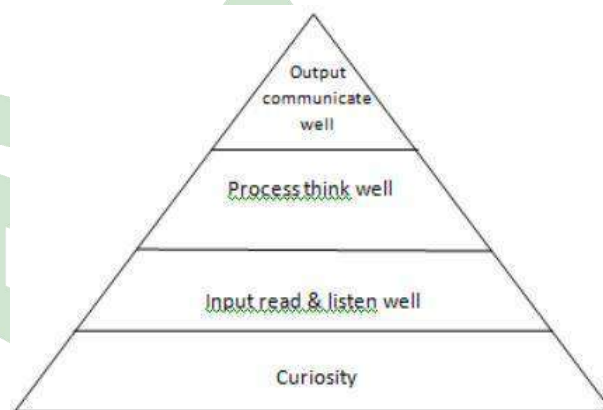
Disisi lain *American Association for Advancement of Science (AAAS)* memberikan penekanan pada empat sikap yang perlu dimiliki untuk tingkat sekolah dasar yaitu; kejujuran (*honesty*), keingintahuan (*curiosity*), keterbukaan (*open minded*), dan ketidakpercayaan (*skepticism*). Thomas G. Reio, et al (2006:120) Adanya rasa ingin tahu membuat peserta didik memiliki banyak pertanyaan, dan mendorong untuk mencari serta mendalami informasi yang diperoleh sehingga pengetahuannya dapat berkembang.

Di Indonesia sendiri rasa ingin tahu (*curiosity*) merupakan salah satu nilai pembentuk karakter bangsa. Adapun 18 nilai pembentuk karakter bangsa yaitu religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat,

cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab. Kemendiknas, (2009:9-10).

Adanya rasa ingin tahu sebagai salah satu nilai pembentuk karakter bangsa membuat anak Indonesia harus memiliki sikap tersebut. Hal ini masuk dalam pedoman sekolah dalam memberikan pengembangan dan pendidikan karakter kepada peserta didik. Dengan begitu dalam memberikan Pendidikan karakter kepada peserta didik, guru di sekolah harus mengacu dan mampu menerapkan 18 nilai tersebut baik dalam kegiatan belajar ataupun kehidupan sehari-hari.

Selain sebagai nilai pembentuk karakter, rasa ingin tahu (*curiosity*) juga merupakan pondasi dalam proses pembelajaran. *Curiosity* sebagai pondasi belajar peserta didik membuat peserta didik dapat mengembangkan kemampuan membaca dan mendengar dengan baik, berpikir dengan baik, dan berkomunikasi dengan baik untuk mengeksplorasi pengalaman yang diperoleh. (Binson, Bussakorn. 2009:20). Hal ini sebagaimana ditunjukkan pada diagram tingkatan berpikir.



INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI

Sumber: Busakom Binson *ejournal education*

K E R I N C I

**Curiosity sebagai pondasi tiga tingkatan berpikir siswa**

Gambar diagram piramid di atas menggambarkan dengan adanya rasa ingin tahu (*curiosity*) sebagai pondasi maka akan terjadi kegiatan menyimak yang baik pada peserta didik ditandai dengan dapat menelaah bacaan dan mendengarkan dengan baik (*input read* dan *listen well*). Hal yang disimak dapat membuat peserta didik berpikir dengan baik (*process think well*). Dari hasil pemikiran yang baik akan

membuat peserta didik dapat mengkomunikasikan pengetahuan atau informasi yang didapat dengan baik (*output communicating well*).

### **C. Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar.**

#### **1. Pengertian Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar.**

Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subyek didik/ pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Kokom Komalasari (2011:3)

Bahasa Inggris merupakan bahasa asing pertama secara formal diajarkan oleh sekolah. Artinya setelah seorang anak Indonesia menguasai sekurang-kurangnya dua bahasa yaitu bahasa ibunya dan bahasa Indonesia. Di Indonesia, kedudukan bahasa Inggris merupakan bahasa Asing yang diajarkan di sekolah-sekolah.

Bahasa Inggris adalah bahasa Internasional, bahasa yang digunakan tidak saja untuk berhubungan dengan negara-negara lain, tetapi digunakan pula untuk memperdalam dan mengembangkan ilmu pengetahuan karena buku-buku ilmu pengetahuan maupun dari para ahli masih didatangkan dari luar negeri. Di Indonesia, bahasa Inggris dipelajari tidak hanya disekolah, tetapi juga diluar sekolah ataupun kursus-kursus yang perkembangannya sangat pesat. Ahmad Izzan & FM Mahfuddin (2014:2)

Di dalam pendidikan di Indonesia penggunaan Bahasa Inggris berperan penting didalam mata pelajaran. Pernyataan tersebut ada sejak dikeluarkannya Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 096/1967 tanggal 12 Desember 1967 bahwa Bahasa Inggris masuk sebagai mata pelajaran di dalam dunia pendidikan Indonesia. Pembelajaran bahasa Inggris di kelas SD dapat meningkatkan kecerdasan bilingual peserta didik dan tujuan pembelajaran bahasa Inggris di SD juga untuk mengajarkan siswa agar dapat berbahasa Inggris yang baik dan tepat untuk bekal siswa berkomunikasi secara universal. Sebagai calon penerus

bangsa, peserta didik harus siap bersaing di dunia internasional dengan memiliki kemampuan berbahasa Inggris yang baik. Walaupun Bahasa Inggris merupakan bahasa asing di Indonesia tetapi pembelajaran Bahasa Inggris harus dilakukan secara bertahap dan dimulai sejak sekolah dasar.

Bahasa Inggris merupakan Bahasa Internasional yang sudah mendunia dan dipelajari di beberapa negara di dunia dan salah satunya Indonesia. Beberapa tahun terakhir pembelajaran Bahasa Inggris telah diajarkan di Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah. Dalam pembelajaran Bahasa Inggris siswa SD/MI termasuk ke dalam level mudah yang hanya membahas tentang kosakata (vocabulary) dan lain sebagainya. Pembelajaran dimulai dari kelas 1-6 tergantung sekolah masing-masing. Tujuannya adalah untuk membentuk siswa-siswi yang memiliki kemampuan mendengar membaca, dan menulis materi sederhana dalam upaya meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris. Wulanuari, Imam Suyanto, Kartika Cahyati (2017:2)

Ketika pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar berlangsung, sering ditemui kurangnya karakter rasa ingin tahu siswa terhadap pembelajaran bahasa asing sehingga tidak heran jika rasa ingin tahun untuk belajar Bahasa Inggris sangat rendah dan berdampak negatif terhadap nilai akhir yang dicapai. Pada hakikatnya pembelajaran Bahasa Inggris SD/MI mempunyai andil besar terhadap Pendidikan siswa ke jenjang selanjutnya.

Secara umum mata pelajaran Bahasa Inggris berupa pengembangan kemampuan yang harus dikuasai oleh siswa. Kemampuan yang perlu dikembangkan tersebut yaitu keterampilan mendengarkan (listening), keterampilan berbicara (speaking), keterampilan membaca (reading), dan keterampilan menulis (writing). Pembelajaran Bahasa Inggris ditargetkan agar siswa dapat mencapai tingkat fungsional, yakni berkomunikasi secara lisan dan tertulis untuk menyelesaikan masalah. Serta mata pelajaran Bahasa Inggris adalah mata pelajaran yang didesain untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan siswa dalam berbahasa. Sehingga terdapat beberapa keterampilan yang dimunculkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris tersebut.

## 2. Karakteristik Pelajaran Bahasa Inggris

Suatu pelajaran mempunyai karakteristik yang mungkin sangat berbeda dengan karakteristik mata pelajaran yang lain. Sebagai contoh, Bahasa Inggris mempunyai karakteristik yang berbeda dengan mata pelajaran Biologi. Oleh karena itu, agar dapat mengajar dengan baik, guru memerlukan informasi tentang karakteristik mata pelajaran Bahasa Inggris.

Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar terdiri dari beberapa aspek, yaitu aspek mendengarkan (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*) dan menulis (*writing*). Mendiknas (2006:136) Seorang siswa belum dapat dikatakan menguasai Bahasa Inggris kalau dia belum dapat menggunakan Bahasa Inggris untuk keperluan komunikasi, meskipun dia mendapat nilai yang bagus pada penguasaan kosakata dan tatabahasanya. Memang diakui bahwa seseorang tidak mungkin akan dapat berkomunikasi dengan baik kalau pengetahuan kosakatanya rendah. Oleh karena itu, penguasaan kosakata memang tetap diperlukan tetapi yang lebih penting bukan semata-mata pada penguasaan kosakata tersebut tetapi memanfaatkan pengetahuan kosakata tersebut dalam kegiatan komunikasi dengan Bahasa Inggris.

Pembelajaran Bahasa Inggris mempunyai karakteristik yang berbeda dengan mata pelajaran eksakta atau mata pelajaran ilmu sosial yang lain. Perbedaan ini terletak pada fungsi bahasa sebagai alat komunikasi. Hal ini mengindikasikan bahwa belajar Bahasa Inggris bukan saja belajar kosakata dan tatabahasa dalam arti pengetahuannya, tetapi harus berupaya menggunakan atau mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam kegiatan komunikasi.

Kemampuan seseorang dalam berkomunikasi dapat ditunjukkan dalam dua cara, yaitu komunikasi lisan dan komunikasi tertulis. Kalau komunikasi berlangsung secara lisan, ada unsur yang lain yang perlu diperhatikan oleh guru, dan tentu saja perlu diajarkan kepada para siswanya, yaitu mengenai ucapan atau *pronunciation*. Lebih-lebih Bahasa Inggris yang antara ejaan dan ucapannya kadang-kadang berbeda jauh. Kesalahan dalam ucapan akan menyebabkan

seseorang tidak akan dapat mengemukakan gagasannya dengan tepat. Atau, kalau dia dalam posisi mendengarkan pembicaraan orang lain, maka kesalahan dalam ucapannya juga akan berpengaruh terhadap kemampuannya untuk memahami apa yang dia dengar. Sebagai contoh, seseorang yang mengucapkan kata *procedure* dengan ucapan/prosidur/ tentu tidak akan dapat dipahami oleh orang yang mengucapkan kata tersebut dengan benar /prəsi:djə/. Demikian pula kalau orang tersebut mendengarkan pembicaraan orang lain yang mengucapkan dengan benar, tentu kata yang dia tangkap bukan kata tersebut.

Hal yang sangat terkait dengan masalah ucapan adalah masalah intonasi. Dalam Bahasa Inggris, intonasi mempunyai peranan yang sangat penting dalam berkomunikasi. Suatu kata dapat diucapkan dengan pola intonasi yang berbeda dan intonasi yang berbeda memberi makna yang berbeda kepada kata tersebut. Sebagai contoh, kata *Sorry* dapat menyatakan permintaan maaf kalau diucapkan dengan nada menurun, sementara kalau kata tersebut diucapkan dengan nada naik, artinya adalah meminta seseorang untuk mengulangi apa yang baru saja dikatakan. Hal ini dimaksudkan sebagai semacam pemberitahuan bahwa seseorang belum dapat memahami apa yang dikatakan oleh orang lain.

Pembelajaran bahasa Inggris untuk anak atau yang biasa disebut *EYL* (*English for Young Learners*). Siswa *EYL* adalah pebelajar muda yang belajar bahasa Inggris. Mereka adalah anak-anak usia sekolah dasar yang mendapatkan pelajaran bahasa Inggris disekolahnya.

Berikut ini karakteristik atau ciri-ciri pebelajar muda secara umum :

1. Pada umumnya, anak-anak usia 5-7 tahun memiliki sikap *egocentric* di mana kecenderungan mereka suka menghubungkan apa yang mereka pelajari atau mereka lakukan dengan dirinya sendiri. Mereka menyukai materi pelajaran yang berhubungan dengan kehidupan mereka sehari-hari dan sekelilingnya, misalnya topik yang menggunakan kata atau frasa, seperti "My ... : my family, my house". Mereka juga memberikan perhatian lebih pada kalimat atau frasa yang menyangkut benda-benda

miliknya atau yang dipakainya bahkan pada anggota tubuhnya. Ketika anak-anak bertambah usia, yaitu ketika menginjak usia 10 tahun (kelas 4 SD) mereka sedang dalam proses perubahan yang tadinya *egocentric* menuju ke hubungan timbal balik atau *reciprocity*.

2. Pebelajar muda kelompok *Level One*, yaitu usia 5–7 tahun masih sulit membedakan hal-hal yang konkret dan yang abstrak. Garis pembatas antara dunia nyata dan dunia imajinasi tidak atau belum jelas bagi mereka. Mereka belum bisa membedakan sesuatu merupakan hal nyata atau tidak nyata. Benda konkret dengan mudah dapat diperkenalkan kepada siswa dalam bahasa Inggris. Benda-benda tersebut dapat diajarkan dan dikemas dalam sebuah nyanyian, misalnya sambil menunjuk benda-benda di kelas, guru pun mengajari siswa untuk bernyanyi. Ketika menginjak usia 8–10 tahun, mereka sudah bisa membedakan antara fakta dan fiksi, juga bisa mengerti hal yang abstrak.
3. Anak-anak juga cenderung imajinatif dan aktif. Mereka juga menyukai pembelajaran melalui permainan, cerita maupun lagu sehingga mereka akan lebih termotivasi untuk belajar bahasa Inggris walaupun secara tidak langsung. Belajar berbahasa sambil bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak-anak atau sering disebut sebagai *recreational time out activities*. Ada tiga sumber perhatian untuk anak-anak dalam kelas, yaitu gambar, dongeng, dan permainan.
4. Perasaan mudah bosan, mereka mempunyai tingkat konsentrasi dan perhatian yang pendek. Untuk mengatasinya kegiatan belajar harus variatif dan perlu diganti setiap 10 – 15 menit.
5. Kehidupan anak-anak penuh warna dan keceriaan. Kegiatan dan tugas yang disertai dengan gambar yang menarik dan berwarna-warni akan membuat anak-anak lebih gembira. Keceriaan anak-anak juga bisa dituangkan dalam lagu. Pada umumnya bernyanyi dan mendengar lagu juga disukai oleh hampir semua anak, termasuk anak yang pemalu sekalipun tanpa disadari mereka bisa belajar kosakata dan frasa yang diulang-ulang dalam sebuah lagu yang mereka nyanyikan dalam waktu

yang singkat. Anak-anak biasanya cepat hafal nyanyian yang sederhana, riang, dan mudah untuk diucapkan, apalagi bila nyanyian itu dilagukan dengan gerakan yang sesuai.

6. Anak-anak menyukai cerita sebagaimana mereka menyukai permainan. Melalui cerita, siswa dapat dilatih untuk lebih memusatkan perhatian pada konteks secara keseluruhan daripada jika dinyatakan kata per kata. Sementara melalui *permainan*, siswa lebih terdorong untuk lebih bebas dalam berbahasa Inggris yang kadang-kadang akan terucap Bahasa menurut versi mereka.
7. *Last but not least*, pebelajar muda merupakan pemikir aktif yang senang belajar sesuatu termasuk juga belajar Bahasa dengan cara melakukan sesuatu, misalnya *bermain atau bernyanyi* dengan menggerakkan anggota tubuh untuk memberi isyarat atau memberi makna ungkapan yang diucapkan. Suyanto, Kasihani K.E (2007:11-12)

### 3. Langkah-langkah Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar

Keterampilan berbahasa Inggris melingkupi empat 4 aspek, yaitu: reading, listening, writing, dan speaking. Reading, dan listening termasuk pada bahasa Inggris pasif, sedangkan writing, dan speaking termasuk bahasa Inggris aktif. Pada setiap aspek ada hal yang dapat diterapkan agar mampu belajar dengan efektif. Munisah, E (2021: 28).

1. *Reading* (membaca) adalah langkah pertama yang harus dilakukan siswa jika mereka ingin belajar bahasa Inggris. Aspek ini mempengaruhi aspek lainnya. Siswa dapat melakukan beberapa hal untuk mendapatkan latihan yang baik. Misalnya:

- a) Memulai proses latihan secara bertahap, misal dari paragraph pendek kemudian cerita yang lebih panjang dan selanjutnya dapat ke bacaan panjang. Lakukan kegiatan ini dengan rutin supaya terbiasa.
- b) Saat membaca, siswa menandai kata-kata yang belum diketahui dan dipahami supaya dapat mencari tahu dan menambah kosakata bahasa Inggrisnya.

- c) Setiap selesai membaca, siswa diminta menceriterakan ulang sehingga tahu apakah hanya sekadar membaca kata atau membaca untuk memahami isi.

2. *Listening* (mendengarkan) tujuannya adalah untuk melatih siswa untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang kata-kata, gaya bahasa dan banyak lagi. Agar keterampilan dapat berkembang secara optimal, siswa harus menyelesaikan latihan menulis secara konsisten. Mengoptimalkan keterampilan ini memudahkan siswa untuk melatih keterampilannya. Misalnya:

- a) Dengan menonton video berbahasa Inggris tanpa menggunakan subtitle, tentu hal ini mungkin tidak dapat langsung dilakukan perlu proses bertahap. Berawal menggunakan subtitle kemudian tidak menggunakan subtitle. Siswa terus berlatih pelan-pelan sama seperti proses reading, lalu diminta menceriterakan apa yang baru ditonton. Hasilnya akan diketahui, apakah siswa hanya melihat visualnya saja atau mendengarkan juga. Tidak perlu belajar dengan video atau film yang percakapannya banyak, cukup dengan video/film yang berisikan percakapan singkat saja.
- b) Ketika baru mulai berlatih, siswa dapat menggunakan bantuan video pembelajaran. Hal ini harus dilakukan agar pelafalan yang ada di video dapat terdengar dengan jelas. Dengan demikian, siswa mampu mengingat cara pelafalan di video itu dengan cara mengucapkan kata per kata. Namun, jangan lupa atur suara video pembelajaran agar tidak terlalu keras. Munisah, E (2021: 28).

3. *Writing* (menulis) tujuannya adalah untuk melatih siswa untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang kata-kata, gaya bahasa dan banyak lagi. Siswa harus terus berlatih menulis untuk memaksimalkan keterampilan mereka. Mengoptimalkan keterampilan ini memudahkan siswa untuk melatih keterampilannya writing. Misalnya,

- e) Perhatikan struktur kalimat dalam bacaan ketika siswa melakukan latihan membaca. Jadi, ketika membaca bukan hanya mengetahui isi dari cerita dan kosakata yang ada dalam bacaan, melainkan juga siswa perlu

melakukan latihan mengetahui struktur kalimat. Apabila sudah terbiasa dengan struktur kalimat yang benar, siswa akan lebih mudah menulis dalam Bahasa Inggris.

- f) Ikuti aturan dalam menulis bahasa Inggris, mengenai grammar, ejaan, penggunaan tanda baca, dan lainnya. Hal ini perlu diperhatikan karena merupakan hal yang penting ketika siswa menulis dalam bahasa Inggris. Munisah, E (2021: 29).

4. *Speaking* (percakapan) bagi siswa sekolah dasar sebenarnya cukup sulit. Karena itulah dibutuhkan kepercayaan diri untuk melakukannya. Sejak kecil, anak harus ditanamkan rasa percaya diri agar tidak ada kendala dalam percakapan Bahasa Inggris. Seperti halnya menulis, keterampilan berbicara juga merupakan bagian dari bahasa Inggris aktif, sehingga diperlukan pelatihan bahasa Inggris yang optimal.

Contoh:

- a) Saat siswa sedang berlatih reading mengucapkan kata per kata dengan menggunakan bibir (bukan dalam hati) maka ia akan terlatih mengucapkan berbagai kata.
- b) Saat siswa sedang berlatih listening, mendengarkan kata per kata yang disampaikan, ia akan meniru percakapan yang ada di video atau film tersebut. Munisah, E (2021: 29).

#### **D. Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Bahasa Inggris**

##### **1. Penggunaan Platform Pembelajaran Digital**

Penggunaan platform pembelajaran digital telah menjadi tonggak revolusioner dalam dunia pendidikan, mengubah lanskap cara guru mengajar dan siswa belajar. Levy (2016) menyoroti bahwa alat-alat seperti Google Classroom, dan platform *e-Learning* lainnya tidak hanya menyediakan struktur pendidikan yang terukur, tetapi juga memberikan ruang bagi pendidik untuk menyampaikan materi dengan efisiensi yang belum pernah terjadi sebelumnya. Dalam ruang kelas virtual ini, tidak hanya akses terbuka bagi siswa dari berbagai latar belakang, tetapi

juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk menerima tugas, materi, dan umpan balik dengan cepat dan efisien.

Lebih dari sekadar alat penyampaian, platform-platform ini telah menjadi medan interaktif yang mengubah dinamika pembelajaran. Fitur-fitur interaktif seperti forum diskusi, kuis online, dan webinar telah meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan. Melalui interaksi ini, siswa tidak hanya belajar dari guru tetapi juga dari sesama, memperkaya pengalaman belajar secara holistik. Lingkungan pembelajaran yang dinamis yang dihasilkan oleh integrasi platform digital ini telah menciptakan ruang yang mendukung pertumbuhan siswa secara lebih inklusif, memungkinkan untuk terlibat dalam pengalaman belajar yang lebih luas dan bervariasi.

Oleh karena itu, tidak bisa dilebih-lebihkan bahwa integrasi platform digital dalam pembelajaran bahasa Inggris telah mengubah paradigma belajar mengajar. Hal ini bukan hanya perubahan dalam metode pengajaran, tetapi juga perluasan signifikan dalam cakupan dan kedalaman ruang pembelajaran. Siswa tidak lagi hanya menjadi penerima pasif informasi, tetapi juga aktor dalam proses belajar siswa sendiri, memanfaatkan sumber daya yang tersedia dengan cara yang menggugah dan memperkaya.

Pembelajaran tidak lagi hanya bergantung pada interaksi tatap muka, namun dapat dilakukan secara simultan melalui berbagai platform digital yang memfasilitasi proses belajar yang lebih fleksibel, kolaboratif, dan kontekstual. Pembelajaran Bahasa Inggris sendiri memerlukan paparan yang luas terhadap bahasa autentik, baik berupa teks, audio, maupun video. Penggunaan platform pembelajaran digital kemudian menjadi sarana yang mendukung kebutuhan tersebut dalam ruang kelas modern. Hubbard (2017: 22).

Di era digital saat ini, platform pembelajaran bukan sebatas alat bantu, melainkan bagian integral dari strategi pembelajaran. Platform seperti Google Classroom, Edmodo, Moodle, atau LMS sekolah memungkinkan guru mengelola kelas, membagikan materi, melakukan evaluasi, dan memberikan umpan balik

secara sistematis. Brown (2007:56) menjelaskan bahwa penguasaan bahasa akan lebih efektif apabila peserta didik mendapatkan interaksi dengan input bahasa yang bermakna secara berkelanjutan. Dalam konteks digital, input bermakna dapat diperoleh melalui berbagai konten multimedia yang menampilkan ragam penggunaan bahasa Inggris secara autentik.

Dalam lingkup keterampilan listening, platform digital menyediakan berbagai video, podcast, dan audio interaktif. YouTube atau BBC Learning English menjadi salah satu sumber yang memberikan paparan berbahasa Inggris dengan aksen dan kosakata yang berbeda sesuai konteks. Warschauer (2011:41) menyatakan bahwa paparan multimedia dalam pembelajaran bahasa mampu meningkatkan kemampuan reseptif siswa, terutama dalam memahami ragam aksen dan situasi komunikasi nyata. Paparan tersebut tentu sulit ditemui jika pembelajaran hanya mengandalkan buku teks tanpa media pendukung. Selain meningkatkan keterampilan listening, platform digital juga mendukung pembelajaran pronunciation. Video pembelajaran membantu siswa memperhatikan intonasi dan pelafalan yang benar, sementara aplikasi seperti Elsa Speak atau fitur AI pronunciation menjadi contoh perkembangan teknologi terbaru dalam pembelajaran bahasa. Pendekatan seperti ini sangat relevan, mengingat pelafalan merupakan salah satu tantangan pembelajar bahasa Inggris di tingkat sekolah (Hubbard, 2017:28).

Pemanfaatan platform digital juga terlihat pada penguatan vocabulary melalui aplikasi Duolingo, Memrise, atau Quizlet. Aplikasi tersebut menggunakan pendekatan gamifikasi sehingga siswa dapat belajar dengan metode permainan, mendapatkan reward, dan berlatih secara fleksibel dengan pendekatan mandiri. Horn & Staker (2015:77) menegaskan bahwa pembelajaran berbasis digital memungkinkan diferensiasi pembelajaran karena siswa belajar pada ritme yang sesuai dengan kemampuan masing-masing. Dengan demikian, siswa dengan tingkat pemahaman yang berbeda dapat tetap mengikuti pembelajaran tanpa tekanan waktu.

Kemampuan writing juga dapat ditingkatkan melalui penggunaan aplikasi seperti Grammarly atau Ginger. Aplikasi tersebut menyediakan umpan balik otomatis berupa koreksi grammar, pilihan kata, dan struktur kalimat. Umpan balik ini membantu siswa memperbaiki kesalahan secara langsung serta memberikan kesempatan untuk memahami aturan bahasa dengan lebih baik. Reinders & White (2016:104) menyebutkan bahwa teknologi koreksi otomatis dapat meningkatkan ketepatan penggunaan bahasa sekaligus mendorong pembelajaran mandiri melalui feedback yang langsung dan jelas.

Platform digital tidak hanya memperkuat keterampilan bahasa, tetapi juga meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa melalui aktivitas interaktif seperti kuis, game edukasi, atau diskusi online. Kahoot dan Quizizz merupakan contoh platform evaluasi yang menggabungkan elemen kompetisi dan hiburan sehingga siswa merasa belajar bukan sekadar memenuhi tugas, tetapi juga menjadi pengalaman menyenangkan. Brown (2007:78) menyatakan bahwa motivasi merupakan komponen penting dalam keberhasilan pembelajaran bahasa, dan teknologi dapat membantu menciptakan suasana belajar yang menarik bagi siswa. Walaupun begitu, penggunaan platform digital tidak lepas dari tantangan. Salah satu kendala adalah keterbatasan akses internet dan perangkat digital. Tidak semua siswa memiliki perangkat yang memadai, sehingga partisipasi digital seringkali tidak merata. Selain itu, literasi digital guru dan siswa juga menentukan keberhasilan penggunaan platform. Reinders & White (2016:119) menegaskan bahwa teknologi tanpa kemampuan pedagogis yang tepat tidak akan memberikan dampak signifikan pada proses belajar. Guru perlu memahami strategi pemanfaatan teknologi agar tidak hanya memindahkan metode konvensional ke ruang digital, tetapi mengembangkan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan konten dan karakteristik siswa.

Selain itu, pembelajaran digital seringkali mengurangi kontrol guru terhadap partisipasi siswa. Interaksi daring memungkinkan siswa pasif secara fisik namun aktif secara digital, yang kadang sulit teridentifikasi oleh guru. Warschauer (2011:63) mengingatkan bahwa pembelajaran digital membutuhkan strategi

evaluasi partisipasi yang berbeda dari pembelajaran konvensional. Guru perlu memanfaatkan fitur-fitur analisis dalam platform digital untuk mengukur aktivitas, progress, dan respons siswa. Strategi paling efektif dalam implementasi pembelajaran digital pada Bahasa Inggris adalah mengombinasikan pembelajaran tatap muka dan online melalui pendekatan blended learning. Blended learning memungkinkan pemanfaatan teknologi sekaligus mempertahankan interaksi langsung yang diperlukan dalam pengembangan speaking skills, role play, atau diskusi bahasa. Horn & Staker (2015:84) menyatakan bahwa blended learning dapat memaksimalkan pengembangan keterampilan bahasa melalui pembagian peran teknologi dan interaksi kelas secara seimbang.

Dalam jangka panjang, penggunaan platform digital dalam pembelajaran Bahasa Inggris menjadi bagian dari transformasi pendidikan global. Bahasa Inggris merupakan kompetensi utama abad ke-21, dan teknologi menyediakan sarana penting untuk menghadirkan konteks global secara langsung dalam proses pembelajaran. Melalui platform digital, siswa tidak hanya belajar bahasa Inggris sebagai mata pelajaran, tetapi sebagai keterampilan komunikasi global yang relevan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, dunia kerja, dan interaksi internasional. Hubbard (2017:31).

Dapat disimpulkan bahwa Teknologi adalah hasil pemikiran dan usaha manusia untuk berhasil menciptakan sesuatu dalam suatu terorganisir dan mempunyai aspek aspek yang berfungsi memberikan manfaat bagi kehidupan manusia diri. Lebih tepatnya teknologi adalah pengetahuan yang digunakan untuk suatu tujuan.

## **2. Aplikasi Mobile untuk Pembelajaran Bahasa Inggris**

Aplikasi mobile telah membawa revolusi dalam pembelajaran bahasa Inggris, membuka jalan bagi pengguna untuk belajar secara interaktif dan menyenangkan. Salah satu pilihan utama yang diunggulkan oleh para ahli, seperti yang dikemukakan oleh Stockwell (2015), adalah Duolingo. Dengan pendekatan bermain game, aplikasi ini menawarkan platform yang mengasyikkan untuk

memperluas kosakata dan pemahaman tata bahasa. Modul pelajaran yang beragam memungkinkan pengguna mulai dari dasar hingga tingkat lanjutan, sambil menawarkan latihan kosakata, keterampilan mendengarkan, dan percakapan langsung. Fitur-fitur ini tidak hanya memperkuat kemampuan bahasa Inggris, tetapi juga menjadikan pembelajaran lebih menarik.

Untuk mengasah kemampuan mendengarkan dan berbicara dengan lebih dalam, ada pilihan tambahan yang efektif, seperti HelloTalk. Melalui platform ini, pengguna bisa terhubung dengan penutur asli bahasa Inggris dari seluruh dunia untuk berlatih percakapan dalam situasi nyata. Fitur obrolan langsung dan koreksi bahasa dari penutur asli berperan krusial dalam meningkatkan pengucapan dan pemahaman bahasa Inggris sehari-hari. Gabungan aplikasi ini memberikan pengalaman yang komprehensif dalam membaca, mendengarkan, berbicara, dan memahami bahasa Inggris, menghasilkan pembelajaran yang lebih holistik dan terpercaya bagi pengguna.

Dengan integrasi keduanya dalam pembelajaran, siswa tidak hanya memperoleh akses ke sumber daya yang beragam, tetapi juga mendukung perkembangan keterampilan bahasa Inggris. Kombinasi Duolingo yang mengasyikkan dengan HelloTalk yang memperdalam interaksi nyata dengan penutur asli memberikan fondasi yang kuat bagi pengguna untuk memperluas kemampuan dalam bahasa Inggris. Siswa dapat mengakses modul-modul yang beragam, latihan konkret, serta pengalaman langsung dalam percakapan sehari-hari, menciptakan lingkungan pembelajaran yang komprehensif dan mendukung pertumbuhan secara holistik.

Perkembangan teknologi mobile memberikan dampak signifikan pada cara belajar siswa di abad ke-21, termasuk dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Universalitas perangkat mobile seperti smartphone, tablet, dan sistem operasi Android dan iOS menjadikan proses belajar semakin mudah dijangkau, tidak terbatas ruang serta waktu. Mobile learning kemudian menjadi alternatif bahkan strategi utama bagi guru dalam mendukung keterampilan listening, speaking,

reading, dan writing melalui berbagai aplikasi digital. Menurut Kukulska-Hulme (2012:15), teknologi mobile mengubah seluruh orientasi pembelajaran bahasa karena memberikan kesempatan belajar mandiri, autentik, dan responsif sesuai kebutuhan siswa.

Aplikasi mobile yang tersedia untuk pembelajaran Bahasa Inggris sangat beragam, mulai dari aplikasi berbasis gamifikasi seperti Duolingo, Memrise, dan Busuu hingga aplikasi koreksi bahasa seperti Grammarly atau Ginger. Selain itu, tersedia pula aplikasi listening dan speaking seperti BBC Learning English, Elsa Speak, dan VOA Learning English yang memberikan pengalaman belajar lebih natural melalui paparan audio serta video. Beragamnya aplikasi ini menunjukkan bahwa mobile learning tidak hanya sekadar media, tetapi ekosistem pembelajaran interaktif yang memberi pengalaman belajar personal sesuai kemampuan pengguna. Reinders & White (2016:104).

Salah satu keunggulan aplikasi mobile yaitu penyajian materi berbasis game dan reward sehingga mampu meningkatkan motivasi siswa. Duolingo, misalnya, menerapkan sistem poin, level, dan tantangan harian untuk mendorong konsistensi belajar. Horn dan Staker (2015:79) menjelaskan bahwa unsur permainan dalam pembelajaran mampu menciptakan pengalaman belajar positif, meningkatkan keaktifan, serta membantu daya ingat siswa. Faktor gamifikasi penting terutama karena kemampuan vokabulari dan grammar sering dianggap sulit dan membosankan dalam pembelajaran tradisional. Selain gamifikasi, aplikasi mobile mendukung learning autonomy karena siswa dapat menentukan waktu belajar, memilih materi sesuai kemampuan, serta mengevaluasi perkembangan secara mandiri. Brown (2007:61) menegaskan bahwa kemandirian belajar merupakan prinsip penting dalam pembelajaran bahasa karena memperkuat motivasi intrinsik dan kemampuan berbahasa jangka panjang. Melalui aplikasi seperti Memrise atau Quizlet, siswa dapat membuat flashcard sendiri, mengatur target kosakata, serta mengulang materi tanpa batas sehingga pembelajaran berlangsung personal sekaligus terstruktur.

Dalam konteks keterampilan listening, BBC Learning English menyediakan audio dan video sesuai level CEFR (Common European Framework of Reference for Languages). Paparan video dengan aksen dan situasi nyata membantu siswa memahami bahasa Inggris yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Warschauer (2011:41) menyatakan bahwa paparan multimedia autentik meningkatkan kemampuan reseptif siswa dan memperkuat pemahaman terhadap konteks bahasa. Sementara itu, aplikasi speaking seperti Elsa Speak menggunakan Artificial Intelligence (AI) untuk menganalisis kesalahan pelafalan sehingga bisa menjadi alternatif latihan pronunciation tanpa harus bergantung pada guru.

Aplikasi mobile juga berperan dalam meningkatkan kemampuan menulis (writing) melalui platform koreksi otomatis. Grammarly, misalnya, memberikan koreksi grammar, punctuation, dan vocabulary secara langsung. Selain koreksi, aplikasi ini menyediakan penjelasan kesalahan sehingga pengguna memahami aturan yang benar. Menurut Reinders dan White (2016:112), feedback otomatis merupakan salah satu kontribusi terbesar teknologi bahasa dan memberikan dampak signifikan bagi peningkatan writing accuracy siswa. Di balik berbagai manfaat tersebut, penggunaan aplikasi mobile tidak terlepas dari kendala. Masalah utama yang sering terjadi adalah keterbatasan akses internet dan kapasitas perangkat. Tidak semua siswa memiliki smartphone yang kompatibel atau jaringan internet yang stabil. Kukulska-Hulme (2012:27) menyebutkan bahwa kesenjangan digital merupakan tantangan besar dalam mobile learning karena menentukan tingkat keberhasilan pembelajaran. Kendala lain adalah distraksi digital seperti media sosial atau game lain yang bisa mengalihkan perhatian siswa sehingga penggunaan aplikasi belajar membutuhkan kontrol dan bimbingan pendidik.

Tantangan lain terletak pada konsistensi penggunaan. Banyak siswa mengunduh aplikasi tetapi tidak menggunakannya secara rutin. Mobile learning hanya efektif jika diintegrasikan dengan aktivitas pembelajaran sekolah melalui sistem tugas, proyek, atau penilaian. Oleh karena itu, guru berperan penting dalam memfasilitasi penggunaan aplikasi sebagai bagian dari kurikulum, bukan hanya rekomendasi tambahan. Horn dan Staker (2015:81) menjelaskan bahwa teknologi

tidak akan meningkatkan kualitas pembelajaran jika tidak dikombinasikan dengan strategi pedagogis yang tepat. Guru juga perlu memahami perbedaan fungsi tiap aplikasi. Aplikasi yang berfokus vocabulary tidak cukup untuk melatih speaking, begitu pula aplikasi speaking tidak otomatis meningkatkan kemampuan writing. Maka diperlukan integrasi beberapa aplikasi dalam pembelajaran. Misalnya, guru dapat menggunakan Elsa Speak untuk speaking, BBC Learning English untuk listening, dan Grammarly untuk writing. Pengintegrasian multi-aplikasi akan memperkuat seluruh keterampilan bahasa secara seimbang sebagaimana ditekankan Brown (2007:89) bahwa pembelajaran bahasa harus bersifat holistik dan integratif.

Dalam perspektif global, penggunaan aplikasi mobile menjadi bagian dari literasi digital. Siswa yang terbiasa belajar melalui aplikasi akan terbentuk sebagai pembelajar mandiri yang tidak tergantung guru. Kemampuan menggunakan sumber daya digital menjadi kompetensi abad 21 yang dibutuhkan dalam pendidikan maupun kehidupan. Warschauer (2011:59) menyatakan bahwa literasi digital dan kompetensi bahasa merupakan dua komponen masa depan pendidikan global.

Dapat disimpulkan bahwa aplikasi mobile memberikan kontribusi besar dalam mendukung pembelajaran Bahasa Inggris, baik pada aspek motivasi, kemampuan dasar bahasa, maupun pembelajaran mandiri. Tantangan berupa keterbatasan internet, perangkat, dan konsistensi penggunaan perlu diatasi melalui bimbingan guru serta kebijakan pendidikan yang mendukung perkembangan mobile learning. Dengan pendekatan pedagogis yang tepat, aplikasi mobile tidak hanya menjadi media pendukung, tetapi strategi pembelajaran modern yang efektif, inovatif, dan relevan dalam meningkatkan kompetensi berbahasa Inggris siswa.

### **3. Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran**

Penggunaan multimedia dalam pembelajaran bahasa Inggris menggambarkan transformasi signifikan dalam pendekatan pengajaran modern. Seiring dengan perkembangan teknologi, multimedia seperti video, audio, dan gambar telah menjadi pilar utama dalam menawarkan pengalaman belajar yang

lebih menyeluruh. Sebagaimana dikemukakan oleh Chapelle (2017), media ini tidak hanya menyediakan variasi, tetapi juga membuka peluang untuk menghidupkan materi pembelajaran secara lebih dinamis. Misalnya, video pembelajaran menawarkan visual yang kuat, merangsang imajinasi, dan memberikan dimensi yang sulit dicapai oleh metode pembelajaran tradisional.

Tidak hanya itu, penggunaan podcast dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris memberikan dimensi audio yang kaya dan mendalam bagi siswa. Melalui suara, intonasi, dan ekspresi dalam pembicaraan, siswa dapat memperkaya pendengaran, meningkatkan pemahaman konteks, dan meningkatkan kemampuan pendengaran bahasa Inggris. Sementara itu, pemanfaatan gambar dalam pembelajaran membuka gerbang ke dunia visual yang memungkinkan siswa mengaitkan konsep dengan representasi grafisnya. Ini tidak hanya membangun asosiasi kuat antara kata-kata dan gambar, tetapi juga memperkaya proses pemahaman dengan cara yang lebih menyenangkan.

Kombinasi media ini memberikan guru kemampuan untuk menciptakan materi yang menarik, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Dengan memanfaatkan berbagai jenis media, guru dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa. Dalam upaya ini, tidak hanya informasi disampaikan secara lebih efektif, tetapi pengalaman belajar menjadi lebih beragam dan menyenangkan bagi siswa. Dengan demikian, penggunaan multimedia bukan hanya tentang pengiriman informasi, tetapi juga tentang membangun fondasi yang kokoh bagi pemahaman yang mendalam dan pembelajaran yang beragam bagi siswa bahasa Inggris.

Perkembangan teknologi pendidikan pada proses pembelajaran di sekolah. Salah satu perubahan penting tersebut adalah pemanfaatan multimedia sebagai media pendukung proses belajar mengajar. Multimedia diartikan sebagai kombinasi teks, audio, video, grafik, animasi, dan interaktivitas yang disajikan melalui perangkat digital untuk membantu proses penyampaian informasi kepada siswa. Menurut Mayer (2009:12), multimedia menjadi sarana penting dalam pembelajaran

karena membantu siswa mengolah informasi melalui lebih dari satu saluran sensorik sehingga meningkatkan pemahaman serta retensi belajar. Penggunaan multimedia membuat pembelajaran tidak hanya bersifat verbal, tetapi juga melibatkan visual dan auditori sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna.

Dalam konteks pendidikan, multimedia memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya karena menyajikan materi dengan berbagai format. Jika pada pembelajaran konvensional siswa hanya menerima penjelasan lisan dan materi cetak, maka melalui multimedia siswa dapat melihat demonstrasi konsep melalui video, animasi, dan visualisasi digital. Vaughan (2011:27) menyatakan bahwa visualisasi konsep melalui multimedia membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak dengan lebih mudah karena konsep tersebut direpresentasikan secara konkret melalui media digital. Oleh sebab itu, multimedia sering digunakan dalam mata pelajaran yang membutuhkan demonstrasi visual seperti IPA, matematika, maupun bahasa. Selain membantu pemahaman konsep, multimedia juga meningkatkan motivasi belajar. Siswa cenderung merasa lebih tertarik ketika belajar melalui video pembelajaran, animasi edukatif, atau simulasi interaktif. Menurut Heinich dkk. (2012:45), media visual dan audio mampu menarik perhatian siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga membantu menurunkan kejenuhan. Pembelajaran yang menyenangkan akan meningkatkan keterlibatan peserta didik sehingga mempengaruhi hasil belajar jangka panjang.

Penggunaan multimedia juga mendukung pembelajaran aktif (*active learning*). Ketika siswa berinteraksi dengan media interaktif, mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi melakukan eksplorasi dan manipulasi informasi. Mayer (2009:36) menegaskan bahwa multimedia memiliki peran penting dalam mendorong pembelajaran aktif karena menempatkan siswa sebagai subjek yang mengolah informasi, bukan sekadar penerima informasi. Pendekatan ini sesuai dengan prinsip konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui pengalaman belajar yang bermakna. Di sisi lain, multimedia meningkatkan variasi gaya belajar siswa. Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda, seperti visual, auditori, atau kinestetik. Penggunaan multimedia

memungkinkan guru menyediakan materi yang sesuai bagi siswa dengan gaya belajar tertentu. Smaldino, Lowther & Russell (2012:88) menjelaskan bahwa media pembelajaran yang beragam memungkinkan personalisasi metode belajar sehingga seluruh siswa mendapatkan kesempatan belajar dengan cara yang lebih sesuai dengan karakter masing-masing. Dengan demikian, multimedia dapat menciptakan pembelajaran yang lebih inklusif.

Dalam pembelajaran di kelas, multimedia dapat digunakan pada berbagai tahap pembelajaran, mulai dari apersepsi, penjelasan materi, hingga evaluasi. Pada tahap apersepsi, guru dapat menggunakan video atau gambar untuk memicu rasa ingin tahu siswa. Pada tahap penyampaian materi, multimedia digunakan untuk menjelaskan konsep secara visual, sedangkan pada tahap evaluasi, guru dapat menggunakan kuis digital atau simulasi. Hal ini menjadikan multimedia bukan sekadar media pendukung, tetapi bagian integral dari strategi pembelajaran. Vaughan (2011:58) menegaskan bahwa multimedia memberikan peluang bagi guru untuk merancang pembelajaran kreatif dan inovatif sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain untuk kelas tatap muka, multimedia juga digunakan dalam pembelajaran daring (online learning). Pemanfaatan Learning Management System (LMS), video conference, maupun platform digital menjadikan multimedia sebagai sarana utama dalam interaksi pembelajaran. Warschauer (2011:41) menyatakan bahwa multimedia merupakan elemen fundamental dalam pendidikan digital karena memungkinkan penyampaian materi secara efektif dalam lingkungan pembelajaran online. Dengan demikian, multimedia menjadi teknologi utama dalam transformasi metode pembelajaran modern.

Meskipun memberikan banyak keuntungan, penggunaan multimedia dalam pembelajaran juga memiliki tantangan. Tantangan pertama adalah kesiapan guru dalam menguasai teknologi. Tidak semua guru memiliki kompetensi dalam mengembangkan atau memilih multimedia yang tepat. Heinich (2012:112) menegaskan bahwa kemampuan pedagogis guru menentukan sejauh mana multimedia memberikan pengaruh terhadap proses pembelajaran. Dengan

demikian, pelatihan guru menjadi faktor penting dalam implementasi multimedia di sekolah.

Tantangan berikutnya adalah keterbatasan sarana dan infrastruktur teknologi. Tidak semua sekolah memiliki fasilitas seperti proyektor, laptop, atau koneksi internet memadai. Kondisi ini dapat menghambat pemanfaatan multimedia secara optimal. Warschauer (2011:63) menyebutkan bahwa keberhasilan penggunaan teknologi dalam pendidikan sangat bergantung pada kesiapan infrastruktur, baik perangkat maupun dukungan manajemen sekolah. Selain itu, penggunaan multimedia yang berlebihan dapat mengalihkan konsentrasi siswa. Aplikasi digital yang terlalu banyak animasi atau hiburan dapat membuat siswa lebih fokus pada tampilan daripada isi pembelajaran. Mayer (2009:55) mengingatkan bahwa penggunaan multimedia harus mengikuti prinsip desain instruksional agar tidak menimbulkan beban kognitif berlebih pada siswa. Oleh karena itu, guru perlu mempertimbangkan keseimbangan antara aspek visual, audio, dan tujuan pembelajaran agar multimedia benar-benar meningkatkan pemahaman, bukan sebaliknya.

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran memberikan banyak manfaat, mulai dari peningkatan pemahaman konsep, motivasi belajar, keterlibatan siswa, hingga penguatan gaya belajar yang beragam. Tantangan berupa kesiapan guru, keterbatasan sarana, dan desain media perlu diatasi melalui kebijakan pendidikan, pelatihan guru, serta pengembangan media yang tepat guna. Dengan pendekatan yang tepat, multimedia bukan hanya menjadi media pendukung, tetapi fondasi utama dalam transformasi pendidikan modern.

#### **4. Inovasi dalam Pembelajaran Berbasis Game**

Penggunaan game sebagai alat pembelajaran bahasa Inggris telah menjadi semakin populer dengan penelitian menunjukkan manfaatnya yang signifikan. Dalam kajian Peterson (2016), ditemukan bahwa pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap bahasa, tetapi juga memicu motivasi

tinggi dan interaksi yang aktif. Integrasi game khusus dalam kurikulum menciptakan pengalaman belajar yang imersif, memungkinkan siswa tidak hanya menyerap materi pelajaran tetapi juga menikmati proses belajar yang dinamis. Lingkungan game digital khusus untuk bahasa Inggris mendorong siswa untuk terlibat secara alami, menciptakan atmosfer belajar yang semangat dan berdaya tarik.

Evaluasi terhadap dampak penggunaan game dalam pembelajaran bahasa Inggris menunjukkan peningkatan besar dalam motivasi siswa dan pemahaman terhadap bahasa tersebut. Melalui pengalaman dalam game, siswa menghadapi situasi nyata dalam penggunaan bahasa Inggris dan aktif berinteraksi dengan materi pembelajaran. Hasil evaluasi ini menegaskan bahwa pendekatan berbasis game mampu mengubah cara tradisional pembelajaran bahasa, membuka peluang bagi siswa untuk belajar dalam lingkungan yang mendukung dan memperkaya pemahaman holistic tentang Bahasa Inggris.

Kehadiran game dalam pembelajaran bahasa Inggris bukan hanya menghadirkan metode pembelajaran yang inovatif, tetapi juga memperluas pemahaman siswa tentang bahasa tersebut. Dengan menyuguhkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, game khusus untuk pembelajaran bahasa Inggris membentuk fondasi yang kokoh bagi siswa untuk merasakan penggunaan bahasa dalam situasi nyata. Oleh karena itu, kehadiran game dalam kurikulum bukan hanya sebagai sarana pengajaran, tetapi juga membentuk dasar yang kuat bagi pemahaman menyeluruh tentang bahasa Inggris.

Pembelajaran berbasis game atau *game-based learning* merupakan salah satu pendekatan inovatif yang berkembang pesat dalam bidang pendidikan. Pendekatan ini memanfaatkan mekanisme permainan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirancang secara sistematis, sehingga kegiatan belajar tidak hanya menyenangkan tetapi juga mampu meningkatkan partisipasi, pemahaman konsep, hingga keterampilan berpikir tingkat tinggi. Inovasi pembelajaran berbasis game juga berperan penting dalam menghadapi tantangan pembelajaran modern,

khususnya dalam mengembangkan motivasi intrinsik dan mempertahankan keterlibatan siswa dalam proses belajar yang sering dianggap membosankan ketika hanya mengandalkan metode tradisional (Prensky, 2001: 72).

Inovasi pembelajaran berbasis game memiliki dasar filosofis bahwa belajar harus menjadi proses yang aktif dan menggugah rasa ingin tahu siswa. Dalam permainan, peserta memiliki tujuan jelas, aturan permainan, tantangan, dan umpan balik langsung, sehingga mereka terdorong untuk terus mencoba hingga berhasil menyelesaikan masalah. Pada konteks pendidikan, hal tersebut sejalan dengan pendekatan konstruktivistik yang menempatkan siswa sebagai aktor utama proses belajar. Ketika siswa berinteraksi dengan game edukatif, mereka bukan sekadar menerima informasi, tetapi membangun pemahaman melalui pengalaman belajar interaktif (Gee, 2007: 89).

Salah satu aspek terpenting dari inovasi pembelajaran berbasis game adalah kemampuan permainan dalam membangun *engagement*. Dalam proses tradisional, siswa sering hanya menjadi pendengar pasif, sementara dalam game siswa dituntut melakukan pengambilan keputusan, penyelesaian masalah, hingga refleksi terhadap kesalahan yang dilakukan. Prensky (2005: 102) menjelaskan bahwa siswa modern adalah “digital natives” yang memiliki pola interaksi digital kuat sehingga membutuhkan strategi pembelajaran yang dapat menyesuaikan preferensi belajar mereka. Dengan demikian, penggunaan game bukan sekadar hiburan tetapi merupakan bentuk adaptasi pedagogis terhadap karakteristik generasi digital. Selain meningkatkan motivasi, inovasi berbasis game terbukti mampu mengembangkan keterampilan kognitif dan sosial. Proses bermain menuntut kemampuan menganalisis informasi, merumuskan strategi, berpikir kritis, dan melakukan kolaborasi jika permainan dirancang secara kooperatif. Menurut Kiili (2005: 33), lingkungan bermain digital mampu mengembangkan *problem solving* dan meningkatkan transfer pengetahuan karena siswa belajar dalam situasi realistis yang mensimulasikan kondisi nyata. Dalam pembelajaran sains misalnya, game dapat menyajikan eksperimen virtual sehingga siswa memperoleh pengalaman yang sulit dilakukan di kelas karena keterbatasan alat atau risiko keselamatan.

Inovasi game dalam pembelajaran juga dapat berbentuk *simulation games*, *serious games*, *gamification*, hingga platform permainan edukatif berbasis aplikasi mobile. *Gamification* merupakan teknik menambahkan unsur permainan seperti poin, level, tantangan, dan penghargaan pada kegiatan belajar. Menurut Kapp (2012: 45), gamifikasi efektif meningkatkan partisipasi karena siswa memiliki tujuan pencapaian yang memotivasi mereka secara emosional. Sedangkan *serious games* merupakan permainan yang dirancang khusus untuk tujuan pendidikan, seperti latihan matematika, penguasaan bahasa, atau simulasi sejarah.

Pada perkembangan teknologi digital, inovasi game edukatif semakin mudah diakses melalui perangkat mobile. Banyak aplikasi pendidikan memanfaatkan kecerdasan buatan, *augmented reality*, dan *virtual reality* untuk memperkaya interaksi siswa. Penggunaan *virtual reality* misalnya, memungkinkan siswa mengalami lingkungan imersif sehingga meningkatkan pemahaman konsep melalui simulasi mendalam. Seperti dijelaskan oleh de Freitas (2006: 14), teknologi simulasi mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran pada disiplin yang memerlukan visualisasi ruang dan prosedur.

Penelitian empiris juga menunjukkan bahwa game dapat meningkatkan hasil belajar. Sebuah penelitian oleh Wouters dan van der Spek (2011: 381) menemukan bahwa siswa yang menggunakan game edukatif menunjukkan peningkatan signifikan dalam retensi informasi dibandingkan dengan metode ceramah. Penelitian lain menunjukkan bahwa game dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi seperti analisis dan evaluasi ketika dirancang berdasarkan prinsip pedagogi yang tepat (Annetta, 2010: 56). Meskipun demikian, pembelajaran berbasis game tidak bebas tantangan. Salah satu perdebatan utama adalah kebutuhan alur pembelajaran yang terencana, agar unsur permainan tidak mendominasi konten akademik. Jika permainan terlalu fokus pada kesenangan tanpa tujuan pembelajaran, maka efektivitasnya menjadi rendah.

Prensky (2001: 45) menekankan bahwa desain permainan harus didasarkan pada kurikulum, bukan sebaliknya. Guru perlu memahami tujuan pembelajaran

serta memilih game yang sesuai dengan materi dan kompetensi yang ingin dikembangkan. Guru juga memerlukan pelatihan dan pemahaman teknologi agar mampu memanfaatkan game secara optimal. Tanpa kemampuan pedagogik digital, inovasi game hanya akan menjadi hiburan semata tanpa kontribusi signifikan terhadap capaian belajar siswa. Selain itu, faktor akses perangkat, ketersediaan internet, dan kesiapan sekolah juga menjadi aspek penentu keberhasilan implementasi game edukatif.

Dalam konteks budaya belajar di Indonesia, inovasi game menghadapi tantangan tambahan berupa paradigma pembelajaran tradisional yang masih berpusat pada guru dan dominasi evaluasi berbasis tes. Namun, tuntutan Kurikulum Merdeka yang mengedepankan pembelajaran aktif, kreatif, dan bermakna membuat penggunaan game semakin relevan. Siswa didorong untuk mengembangkan kompetensi abad ke-21 seperti kreativitas, kolaborasi, dan pemecahan masalah, yang seluruhnya dapat difasilitasi melalui permainan edukatif. Selain aspek teknis dan pedagogis, inovasi game harus memperhatikan nilai etika dan karakter. Game dapat menjadi media membangun karakter seperti sportivitas, kerja sama, disiplin, dan toleransi. Dengan pengelolaan yang tepat, pembelajaran berbasis game tidak hanya menghasilkan capaian akademik tetapi juga mengembangkan karakter positif siswa. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang menempatkan pembentukan karakter sebagai tujuan utama pembelajaran.

Dengan berbagai keunggulan tersebut, inovasi pembelajaran berbasis game diyakini memiliki potensi besar dalam membentuk model pembelajaran masa depan. Game bukan hanya alat bantu mengajar, tetapi paradigma baru dalam pendidikan digital modern. Ketika teknologi terus berkembang, strategi pembelajaran harus bertransformasi mengikuti perubahan zaman. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis game akan menjadi bagian penting dalam pengembangan kurikulum inovatif dan pendidikan berkelanjutan.

Inovasi pembelajaran berbasis game memiliki implikasi luas baik terhadap proses, peran guru, hingga kebijakan pendidikan. inovasi pembelajaran berbasis

game menuntut perubahan paradigma pendidikan dan mendorong transformasi sistem belajar menuju model pembelajaran digital yang lebih kreatif, bermakna, dan relevan dengan kebutuhan era teknologi. Jika diterapkan secara tepat, pembelajaran berbasis game berpotensi menjadi salah satu strategi efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan masa kini dan masa depan.

Inovasi utama tidak lagi hanya tentang membuat game yang "menyenangkan", tetapi tentang menciptakan simulasi kognitif yang secara fundamental mengubah cara siswa menyerap, mempraktikkan, dan menerapkan pengetahuan. Inovasi terdepan saat ini adalah integrasi teknologi imersif, yang mengatasi keterbatasan ruang dan sumber daya di kelas tradisional. Seperti; Virtual Reality (VR) dan Augmented Reality (AR).

Dapat disimpulkan bahwa Inovasi dalam pembelajaran berbasis game merupakan salah satu pendekatan pendidikan modern yang mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa melalui pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Meski demikian, efektivitas pembelajaran berbasis game sangat bergantung pada kesesuaian desain game dengan tujuan pembelajaran, kesiapan guru, ketersediaan perangkat teknologi, serta dukungan lembaga pendidikan.

#### **E. Penelitian Terdahulu Yang Relevan**

Untuk mencapai hasil penelitian ilmiah diharapkan data yang digunakan dalam penyusunan penulisan penelitian ini dapat terjawab secara komprehensif semua pembahasan yang ada. Hal ini dilakukan agar tidak terjadi duplikasi karya ilmiah atau pengulangan penelitian yang sudah pernah diteliti oleh pihak lain dengan permasalahan yang sama. Namun masih ada karya-karya yang masih ada hubungannya dengan proposal ini, antara lain:

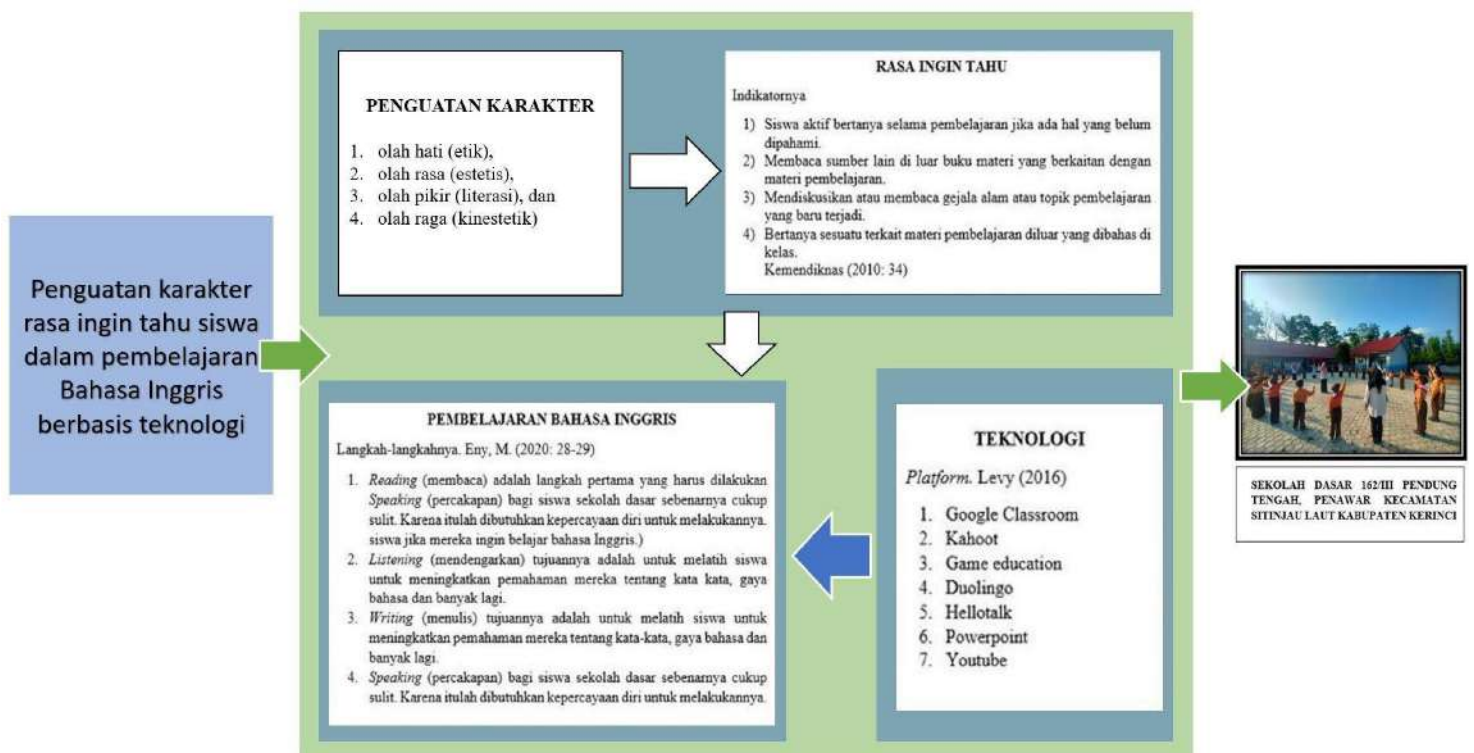
1. Tesis yang dituliskan oleh Devi Indah Permata Sari Mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu dengan Judul "*The Use of Technology in English Language Learning on Tertiary Level: Students'*

*Perception*”. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan penulis lakukan yaitu sama-sama membahas Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris, namun terdapat perbedaan juga dalam penelitian ini yaitu penelitian ini lebih focus kepada persepsi siswa sedangkan penulis lakukan lebih berfokus pada pembentukan karakter rasa ingin tahu.

2. Tesis yang ditulis oleh Fulan Puspita mahasiswi Pendidikan Agama Islam UIN Sunan Kalijaga dengan judul “*Pembentukan Karakter Siswa Berbasis Pembiasaan dan Keteladanan (Studi Atas Madrasah Tsanawiyah Negeri Yogyakarta I)*”. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang akan penulis lakukan yaitu sama sama membahas tentang pembentukan karakter, namun terdapat perbedaan juga dalam penelitian ini yaitu penelitian ini lebih berfokus pada pembiasaan dan keteladanan di sekolah sedangkan penelitian yang penulis lakukan lebih berfokus pada proses pembentukan karakter peserta didik melalui kegiatan keagamaan.
3. Tesis yang ditulis oleh Sartika mahasiswi Manajemen Pendidikan Islam di IAIN Palopo dengan judul “*Peran Guru dan Orang Tua Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Pembentukan Karakter Siswa di Sekolah Dasar Islam Terpadu Insan Madani Palopo*”. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang akan penulis lakukan yaitu sama-sama membahas pembentukan karakter peserta didik namun terdapat perbedaan juga dalam penelitian ini yaitu penelitian ini lebih berfokus pada peran guru dan orang tua dalam membentuk karakter peserta didik, sedangkan yang penulis lakukan lebih berfokus pada proses pembentukan karakter peserta didik melalui kegiatan keagamaan.
4. Tesis yang ditulis oleh Dading Khoirul Anam mahasiswa Ilmu Pendidikan Dasar Islam di IAIN Tulungagung dengan judul “*Pembentukan Karakter Peserta Didik Melalui Metode Cerita Pada Pembelajaran Akidah Akhlak di Kelas VII (Studi Multisitus di Madrasah Ibtidaiyah Busthanuth Tholibin Sumberdadap dan Madrasah Ibtidaiyah AlHidayah Demuk Pacunglaban Tulungagung)*”. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang akan penulis lakukan yaitu sama-sama membahas tentang pembentukan

karakter siswa, namun terdapat perbedaan juga dalam penelitian ini yaitu penelitian ini lebih berfokus pada pembentukan karakter siswa melalui metode cerita sedangkan penelitian yang penulis lakukan lebih berfokus pada pembentukan karakter peserta didik melalui kegiatan keagamaan.

## F. Kerangka Konseptual



Gambar. Kerangka berpikir

Gambar tersebut menunjukkan bahwa penguatan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris berbasis teknologi dilakukan melalui hubungan yang saling mendukung antara unsur karakter, indikator rasa ingin tahu, kompetensi pembelajaran Bahasa Inggris, dan penggunaan platform digital.

### 1. Penguatan Karakter dan Rasa Ingin Tahu

Penguatan Karakter dilakukan melalui empat dimensi utama: olahlah hati (etik), olah rasa (estetis), olah pikir (literasi), dan olah raga (kinestetik). Dimensi

karakter ini menjadi fondasi yang berkesinambungan dengan penumbuhan Rasa Ingin Tahu siswa.

Rasa ingin tahu ditunjukkan melalui beberapa indikator kunci, di antaranya adalah:

- Siswa aktif bertanya selama pembelajaran jika ada hal yang belum dipahami.
- Membaca sumber lain di luar buku materi yang berkaitan dengan materi pembelajaran.
- Mendiskusikan atau membaca gejala alam atau topik pembelajaran yang baru terjadi.
- Bertanya sesuatu terkait materi pembelajaran di luar yang dibahas di kelas.

## **2. Implementasi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris**

Proses pembelajaran Bahasa Inggris di SDN 162/III Pendung Tengah mengikuti empat langkah keterampilan berbahasa:

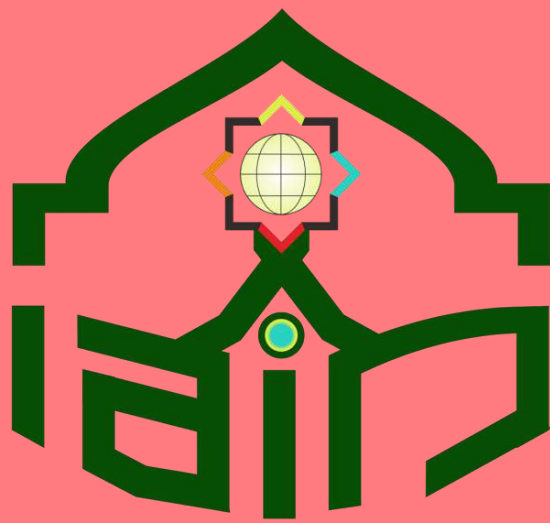
1. *Reading* (membaca): Merupakan langkah pertama yang harus dilakukan.
2. *Speaking* (percakapan): Bagi siswa sekolah dasar, kemampuan ini cukup sulit, sehingga dibutuhkan kepercayaan diri untuk melakukannya.
3. *Listening* (mendengarkan): Tujuannya adalah untuk melatih siswa dalam meningkatkan pemahaman mereka tentang tata bahasa, gaya bahasa, dan lainnya.
4. *Writing* (menulis): Tujuannya sama dengan *Listening*, yaitu untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang tata bahasa, gaya bahasa, dan banyak hal.

## **3. Dukungan Teknologi**

Untuk memfasilitasi penguatan karakter, penumbuhan rasa ingin tahu, dan pelaksanaan empat keterampilan berbahasa, pembelajaran ini didukung oleh berbagai platform teknologi. Pemanfaatan teknologi ini (berdasarkan platform yang diusulkan oleh Levy, 2016) bertujuan membuat pembelajaran menjadi lebih

dinamis dan menarik. Platform teknologi yang diintegrasikan meliputi: Google Classroom, Kahoot, Game education, Duolingo, Hellotalk, Powerpoint, dan Youtube.





INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
**K E R I N C I**

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah kualitatif, yaitu mengkaji objek yang mendeskripsikan fakta di lapangan dengan apa adanya, atau mengungkapkan fenomena di lapangan secara kontekstual dengan prosedur pengumpulan data yang diperoleh. Menurut Lexy J. Moleong (2012:5) dalam Bogdan dan Tylor, penelitian kualitatif yaitu suatu prosedur penelitian yang menjadikan data deskriptif sebagai output penelitiannya yang berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Jadi penelitian kualitatif pada hakikatnya berinteraksi dengan orang di lingkungannya berusaha memahami pandangan mereka tentang dunia dan sekitarnya, dan mengamati perilaku seseorang di lingkungannya.

#### **B. Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini tergolong penelitian lapangan atau *field research*, yaitu penulis melakukan penelitian langsung ke lokasi untuk mendapatkan dan mengumpulkan data. Jenis penelitian ini adalah kualitatif, yakni penelitian dimaksudkan untuk mengkaji fenomena tentang sesuatu yang dialami oleh subjek penelitian menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata yang tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Lexy J. Moleong (2012:6).

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif yang merupakan suatu bentuk penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena alamiah maupun fenomena buatan manusia. Fenomena itu bisa berupa bentuk, aktivitas, karakteristik, perubahan, kesamaan, dan perbedaan antara fenomena yang satu dengan fenomena lainnya.

Secara teoretis, penelitian deskriptif adalah penelitian yang dimaksud untuk mengumpulkan informasi mengenai status suatu gejala yang ada, yaitu keadaan gejala menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan, sehingga hanya merupakan penyingkapan fakta dengan menganalisis data. Suharsimi Arikunto

(2007:234). Jadi, Penelitian deskriptif kualitatif di sini adalah hasil peneliti mendeskripsikan objek secara alamiah, faktual dan sistematis.

### **C. Lokasi Penelitian**

Adapun lokasi penelitian yang berkaitan dengan pembahasan tesis ini berlokasi di SDN 162/III Pendung Tengah Kecamatan Sitinjau Laut Kabupaten Kerinci.

### **D. Informan Penelitian**

Adapun sebagai informan dalam penelitian di SDN 162/III Pendung Tengah Kecamatan Sitinjau Laut Kabupaten Kerinci yaitu:

1. Kepala Sekolah
2. Guru
3. Siswa

### **E. Jenis Data dan Sumbernya**

#### **1. Sumber Data**

Suharsimi Arikunto mengemukakan bahwa yang dimaksud dengan sumber data dalam penelitian adalah subyek dari mana data dapat diperoleh. Suharsimi Arikunto (2006:129). Sumber data dalam penelitian ini ada dua yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder.

#### **a. Sumber Data Primer**

Sumber Data primer adalah jenis data yang diperoleh dan digali dari sumber utamanya. Data primer biasa juga disebut data mentah karena diperoleh dari hasil penelitian lapangan secara langsung, yang masih memerlukan pengolahan lebih lanjut barulah data tersebut memiliki arti. Muhammad Teguh (2005:122). Sumber data primer penelitian ini berasal dari lapangan yang diperoleh melalui wawancara terstruktur terhadap informan yang berkompeten dan memiliki ilmu pengetahuan tentang masalah dalam hal pembelajaran Bahasa Inggris ini.

## **b. Sumber Data Sekunder**

Sumber data sekunder merupakan sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya melalui dokumentasi atau melalui orang yang tidak terlibat langsung dalam fokus yang akan diteliti. Sugiyono, (2011:193). Dalam hal ini adalah penelusuran berbagai referensi atau dokumen-dokumen yang terkait dengan objek yang diteliti untuk menguatkan hasil temuan di lapangan.

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang akan digunakan pada penelitian lapangan (*Field Research*), yaitu penulis mengumpulkan data dengan mengadakan penelitian langsung pada objek yang akan diteliti dengan menggunakan berbagai instrumen sebagai berikut:

### **1. Observasi (Pengamatan)**

Observasi adalah pengamatan langsung dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang tampak dalam suatu gejala atau gejala-gejala pada objek penelitian untuk mengetahui keberadaan objek, situasi, konteks, dan maknanya dalam upaya mengumpulkan data penelitian. Hadari Nawawi dan Martini Hadari (2006:74). Observasi atau pengamatan langsung difokuskan pada pembentukan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris berbasis teknologi.

### **2. Wawancara**

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu, percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu. . Lexy J. Moleong (2012:186). Dalam hal ini peneliti mewawancarai pihak-pihak yang dianggap relevan dengan penelitian ini, yaitu guru, siswa serta informan lain yang mendukung penelitian. Wawancara yang dilakukan adalah wawancara semi berstruktur yakni wawancara yang dalam pelaksanaannya lebih bebas dibanding dengan wawancara terstruktur.

### 3. Dokumentasi

Teknik pengumpulan melalui dokumentasi merupakan pelengkap dalam penelitian kualitatif setelah teknik observasi dan wawancara. Dokumentasi adalah cara mendapatkan data dengan mempelajari dan mencatat buku-buku, arsip atau dokumen, dan hal-hal yang terkait dengan penelitian. Adapun dokumen yang dibutuhkan di sini adalah sejarah SDN 162, struktur organisasi SD, siswa serta pendukung yang di perlu.

### G. Instrumen Penelitian

Upaya untuk memperoleh data dan informasi yang sesuai dengan sasaran penelitian menjadikan kehadiran peneliti di lapangan penelitian merupakan hal penting karena sekaligus melakukan proses empiris. Hal tersebut disebabkan karena instrumen utama dalam penelitian kualitatif adalah peneliti sendiri, sehingga peneliti secara langsung melihat, mendengarkan dan merasakan apa yang terjadi di lapangan.

Kehadiran peneliti dalam seting sebagai instrumen kunci, mengingatkan data informasi yang akan digali dalam sebuah proses ditinjau dari berbagai dimensi dan dinamika yang ikut mewarnai perjalanan tersebut. Kehadiran peneliti dalam seting berperan sebagai instrumen utama dimaksudkan, untuk menjaga objektivitas dan akurasi data yang dibahas. Sementara itu instrumen pendukung adalah pedoman observasi, wawancara, dan dokumentasi.

- a. Pedoman observasi peneliti melihat dan mengamati sendiri kemudian mencatat perilaku dan kejadian sebagaimana yang terjadi dalam keadaan sebenarnya observasi yang dilakukan dengan cara melakukan pengamatan mengenai pembentukan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris berbasis teknologi.
- b. Pedoman wawancara pedoman yang digunakan untuk wawancara, artinya peneliti mengajukan beberapa pertanyaan secara mendalam sehubungan dengan fokus permasalahan sehingga dengan wawancara ini dapat dikumpulkan semaksimal mungkin.

- c. Lembar dokumen, catatan peristiwa dalam bentuk tulisan langsung atau arsip tentang profil sekolah, foto kegiatan pembentukan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris berbasis teknologi dll.

## H. Teknik Pengolahan Data

### 1. Pengumpulan data

Proses pengumpulan data dimulai dengan mengelompokkan data yang telah diperoleh dari penelitian di lapangan, yaitu dari hasil observasi yang sudah ditulis dalam bentuk catatan lapangan, hasil wawancara, serta dokumentasi berupa foto, buku, gambar, dan sebagainya untuk dianalisa dan diklasifikasikan dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber.

### 2. Reduksi data

Reduksi data, yaitu suatu proses pemilihan dan pemusatan perhatian untuk menyederhanakan data kasar yang diperoleh di lapangan. Kegiatan ini dilakukan peneliti secara berkesinambungan berkala sejak awal kegiatan pengamatan hingga akhir pengumpulan data.

### 3. Penyajian data

Peneliti melakukan penyajian data, penyajian data yang dimaksudkan adalah menyajikan data yang sudah direduksi dan diorganisasi secara keseluruhan dalam bentuk naratif deskriptif.

### 4. Penarikan data

Penarikan kesimpulan tersebut dilakukan dengan pola induktif, yakni kesimpulan umum yang ditarik dari pernyataan yang bersifat khusus, dalam hal ini penulis mengkaji sejumlah data spesifik mengenai masalah yang menjadi objek penelitian, kemudian membuat kesimpulan secara umum.

## I. Teknik Analisis Data

Penelitian ini akan menggunakan analisis deskriptif kualitatif, yakni penyusunan data untuk kemudian dijelaskan dan dianalisis serta dilakukan

bersamaan dengan pengumpulan data. Penelitian ini mendeskripsikan serta menginterpretasikan secara faktual dan akurat mengenai fakta-fakta yang ada.

Selain menggunakan pola induktif, peneliti juga menggunakan pola deduktif, yakni dengan cara menganalisis data yang bersifat umum kemudian mengarah kepada kesimpulan yang bersifat lebih umum lagi, kemudian peneliti menyusunnnya dalam kerangka tulisan yang utuh.

#### **J. Teknik Penjaminan Keabsahan Data Penelitian**

Untuk menguji keabsahan data, dilakukan dengan empat kriteria yaitu: derajat kepercayaan (*credibility*), keterahlian (*transferability*), ketergantungan (*dependability*), kepastian (*confirmability*). Noeng Muhajir (2000:172). Dengan menggunakan teknik sebagaiberikut:

Untuk menguji kredibilitas data dilakukan melalui meningkatkan kualitas keterlibatan peneliti di lapangan, pengamatan secara terus-menerus, lalu triangulasi, baik metode dan sumber untuk mencek kebenaran data dengan membandingkannya dengan data yang diperoleh dari sumber lain, dilakukan untuk mempertajam tilikan terhadap hubungan sejumlah data, melibatkan teman sejawat untuk berdiskusi, memberikan masukan dan kritik dalam proses penelitian, menggunakan bahan referensi untuk meningkatkan nilai kepercayaan akan kebenaran data yang diperoleh, dalam bentuk rekaman, tulisan dan lain sebagainya, member check, pengecekan terhadap hasil-hasil yang diperoleh guna perbaikan dan tambahan dengan kemungkinan kekeliruan atau kesalahan dalam memberikan data yang dibutuhkan peneliti.

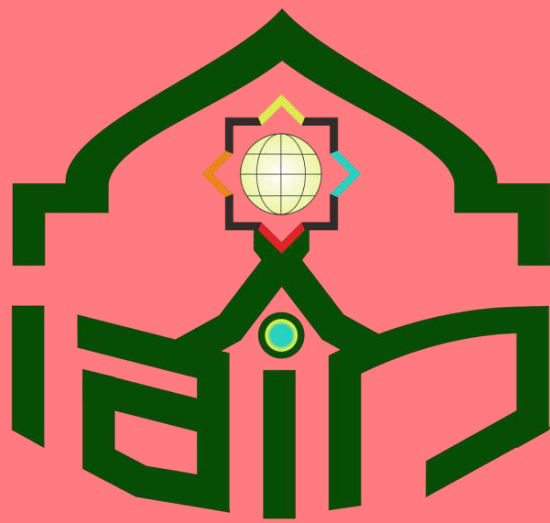
Transferabilitas bahwa hasil penelitian yang didapatkan dapat diaplikasikan oleh pemakai penelitian, penelitian ini memperoleh tingkat yang tinggi bila para pembaca laporan memperoleh gambaran dan pemahaman yang jelas tentang konteks dan fokus penelitian.

Dependabilitas dan confirmabilitas dilakukan dengan audit trail berupa komunikasi dengan pembimbing dan dengan pakar lain dalam

bidangnya guna membicarakan permasalahan-permasalahan yang dihadapi dalam penelitian.

Penelitian deskriptif yang dilakukan dalam tulisan ini diharapkan memberikan gambaran yang jelas dan sistematis kepada pembaca mengenai : pembentukan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris berbasis teknologi di SDN 162/III Pendung Tengah.





INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
**K E R I N C I**

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Diskripsi Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 162/III Pendung Tengah, Penawar Tinggi, Kabupaten Kerinci, Provinsi Jambi, dengan pertimbangan bahwa sekolah tersebut merupakan salah satu sekolah dasar yang berada pada wilayah pedesaan dengan karakteristik peserta didik yang beragam. Keberagaman tersebut mencakup karakteristik, pengalaman belajar, serta akses terhadap sumber belajar digital yang relatif terbatas. Kondisi ini menjadi penting sebagai dasar untuk mengkaji penguatan karakter, khususnya rasa ingin tahu siswa, dalam pembelajaran Bahasa Inggris yang berbasis Teknologi. Selain itu, SDN 162/III Pendung Tengah memiliki dukungan lingkungan sosial sekolah yang cukup kuat, baik dari pihak guru maupun kepala sekolah, sehingga memungkinkan peneliti melakukan observasi, kolaborasi, dan implementasi tindakan dengan lebih optimal. Sekolah ini juga menunjukkan kesediaan untuk terlibat dalam penelitian pendidikan dan memberikan akses terhadap data dan kegiatan pembelajaran secara terbuka, yang merupakan prasyarat penting dalam keberhasilan penelitian lapangan.

Dilihat secara akademik dan praktis, sekolah ini masih berada dalam tahap adaptasi terhadap penggunaan strategi penguatan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris yang berbasis Teknologi. Hal ini menjadikan sekolah tersebut relevan untuk diteliti, terutama dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris yang berbasis Teknologi. Lingkungan belajar yang belum sepenuhnya menerapkan pendekatan modern memberikan kesempatan bagi peneliti untuk menemukan permasalahan nyata, sekaligus menguji efektivitas strategi penguatan karakter secara langsung. Selain itu, pemilihan lokasi ini juga mempertimbangkan aspek keterjangkauan lokasi oleh peneliti yang berdomisili di wilayah yang sama dan bertugas sebagai guru SDN 162/III Pendung Tengah, Penawar Tinggi, Kabupaten Kerinci, Provinsi Jambi, sehingga memudahkan dalam

koordinasi, pengumpulan data, serta pemantauan proses pelaksanaan penelitian dalam jangka waktu tertentu. Secara keseluruhan, pertimbangan akademik, praktis, serta dukungan dari pihak sekolah membuat SDN 162/III Pendung Tengah layak dijadikan lokasi penelitian untuk melakukan penelitian penguatan karakter pada siswa sekolah dasar.

Sekolah Dasar (SD) Negeri 162/III Pendung Tengah merupakan sebuah lembaga pendidikan dasar yang terletak di Desa Penawar Tinggi, Kecamatan Sitinjau Laut, Kabupaten Kerinci, Provinsi Jambi. Sekolah ini berdiri sejak tahun 1980 dan hingga kini telah mencetak banyak generasi muda yang berkualitas. SD Negeri 162/III Pendung Tengah memiliki luas tanah 1. 400 meter persegi dan beroperasi selama 6 hari dalam seminggu, mulai pagi hari. Sekolah ini berstatus negeri dan berada di bawah naungan Pemerintah Daerah. Terakreditasi C dengan nomor SK 341/BAP-S/M/XI/Jbi/2017, sekolah ini terus berupaya meningkatkan kualitas pendidikannya. SD Negeri 162/III Pendung Tengah memiliki akses internet dan listrik PLN, namun belum memiliki sertifikat ISO.

Sebagai lembaga pendidikan dasar, SD Negeri 162/III Pendung Tengah memiliki tujuan untuk membentuk peserta didik yang berkarakter, berpengetahuan, serta memiliki dasar keterampilan yang memadai untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Selain melaksanakan kurikulum nasional, sekolah ini juga berupaya menanamkan nilai-nilai kearifan lokal masyarakat Kerinci, seperti semangat gotong royong, sopan santun, dan kepedulian terhadap lingkungan.

Untuk informasi lebih lanjut, Anda dapat menghubungi sekolah melalui email [sdn.162pendungtengah@gmail.com](mailto:sdn.162pendungtengah@gmail.com). SD Negeri 162/III Pendung Tengah berkomitmen untuk memberikan pendidikan yang berkualitas bagi seluruh siswa di Desa Penawar Tinggi. Dengan lingkungan belajar yang aman dan nyaman, sekolah ini membekali siswa dengan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang membantu mereka untuk mencapai masa depan yang cerah.

Berdasarkan penelusuran rute mengemudi, jarak antara IAIN Kerinci dan lokasi perkiraan SD Negeri 162/III Pendung Tengah Penawar (di Penawar Tinggi) adalah sekitar 12,8 km, dengan waktu tempuh sekitar 25-30 menit menggunakan kendaraan. google map diatas merupakan rute perjalanan kampus IAIN Kerinci ke SD Negeri 162/III Pendung Tengah jarak tempuh sekitar 12,8 km dengan menggunakan motor ditempuh sekitar 25 menit sedangkan menggunakan kendaraan mobil bisa menempuh jarak sekitar 27 menit untuk sampai ke SD Negeri 162/III Pendung Tengah.

### Identitas Satuan Pendidikan

Nama : SD Negeri 162/III Pendung Tengah  
 NPSN : [10502154](#)  
 Alamat : Penawar Tinggi  
 Desa/Kelurahan : Desa Penawar Tinggi  
 Kecamatan/Kota (LN) : Kec. Sitinjau Laut  
 Kab.-Kota/Negara (LN) : Kab. Kerinci  
 Propinsi/Luar Negeri (LN) : Prov. Jambi  
 Status Sekolah : Negeri  
 Bentuk Pendidikan : SD  
 Jenjang Pendidikan : DIKDAS

### Dokumen dan Perijinan

Kementerian Pembina : Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah  
 Naungan : Pemerintah Daerah  
 NPYP : -  
 No. SK. Pendirian : 1979

Tanggal SK. Pendirian : 01-01-1980

Nomor SK Operasional : 800/185/TU/pdk/2002

Tanggal SK Operasional : 18-04-2022

File SK Operasional () : [Lihat SK Operasional](#)

Tanggal Upload SK Op. : 27-06-2022 14:18:02

Akreditasi : [C](#)

### Tenaga Pendidikan (Guru) Sekolah Dasar Negeri 162/III Pendung Tengah

Tabel. Tenaga Pendidikan (Guru) Sekolah Dasar Negeri 162/III Pendung Tengah  
(Dokumen Sekolah, 2025)

No	Nama/NIP/NUPTK	Jabatan	Tempat Tanggal Lahir	Gol/Ruang	Mengajar
1	Nurbaiti, S.Pd., Gr NIP 197102251994062001	Kepala Sekolah	Penawar, 25 Februari 1971	IV/A	Kepsek
2	Evi Kasmita, S.Pd., Gr NIP 197608262023212004	Guru Kelas	Tanjung batu, 26-08-1976	IX	Kelas 1
3	Yelmita, S.Pd. NIP 198401052023212017	Guru Kelas	Penawar, 05- 01-1984	IX	Kelas 2
4	Pipit Aprinita, S.Pd., Gr NIP 199704042024212048	Guru Kelas	Kerinci (Pendung Hilir), 04-04- 1997	IX	Kelas 3
5	Alya Bela Noviani, S.Pd. NUPTK 7444776677230023	Guru Kelas	Tanjung mudo, 12-11-1998		Kelas 4
6	Hasmidar, S.Pd., Gr NIP 197309092023212002	Guru Kelas	Pendung tengah, 09-09- 1973	IX	Kelas 5
7	Dewi Efyenti, S.Pd., Gr NIP 197605222009022002	Guru Kelas	Tanjung Bunga, 22-05- 1976	III/D	Kelas 6

8	Elvi Novia, S.PdI NIP 198205212024212012	Guru Agama	Tanjung pauh mudik, 21-05-1982	IX	Guru PAI
9	Santi Herlena, S.PdI NUPTK 5340765666300023	Guru Agama	Pendung tengah, 08-10-1987		Guru PAI
10	Nurul Aulia, S.Pd.		Kemantan hilir, 02-01-2002		Guru Pejok

### Kondisi Peserta Didik Sekolah Dasar Negeri 162/III Pendung Tengah

Tabel. Peserta Didik Sekolah Dasar Negeri 162/III Pendung Tengah (Dokumen Sekolah, 2025)

No	Uraian	Jenis Kelamin	Jumlah	Total
1	Kelas 1	L	7	14
		P	7	
2	Kelas 2	L	5	9
		P	4	
3	Kelas 3	L	4	7
		P	3	
4	Kelas 4	L	8	15
		P	7	
5	Kelas 5	L	2	3
		P	1	
6	Kelas 6	L		1
		P	1	

## B. Temuan dan Pembahasan

### a. Temuan

1. Proses Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris berbasis teknologi di SDN 162/III Pendung Tengah

Proses penguatan karakter rasa ingin tahu siswa merupakan bagian penting dalam upaya membentuk pribadi yang aktif, kritis, dan adaptif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Rasa ingin tahu yang kuat menjadi fondasi utama dalam menciptakan pembelajar sepanjang hayat. Namun, penguatan karakter ini tidak dapat dilepaskan dari situasi dan kondisi lingkungan belajar tempat nilai-nilai tersebut diterapkan. Lingkungan sekolah, budaya belajar, serta pendekatan pembelajaran yang digunakan sangat memengaruhi keberhasilan proses ini.

Penguatan karakter rasa ingin tahu tidak semata-mata difokuskan pada penanaman sikap atau karakter itu sendiri, melainkan juga harus diarahkan untuk mendukung pencapaian hasil pembelajaran yang diharapkan. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan di sekolah, yaitu menciptakan pembelajaran yang efektif, bermakna, dan berdampak pada peningkatan kompetensi siswa. Rasa ingin tahu mendorong siswa untuk aktif membaca teks-teks berbahasa Inggris, mendengarkan sumber-sumber autentik, mencoba menulis berbagai jenis teks, serta berani berbicara dalam situasi nyata. Keempat aspek ini tidak dapat berkembang optimal tanpa adanya dorongan internal dari siswa untuk terus belajar dan menggali hal-hal baru.

Oleh karena itu, satuan pendidikan perlu mengambil langkah strategis untuk mengintegrasikan penguatan karakter rasa ingin tahu ke dalam pembelajaran bahasa Inggris secara menyeluruh. Pembelajaran tidak hanya diarahkan pada pencapaian kompetensi linguistik, tetapi juga harus mampu membangun motivasi intrinsik siswa untuk terus bertanya, mengeksplorasi, dan mengembangkan potensi diri. Dengan pendekatan ini, diharapkan pembelajaran bahasa Inggris tidak hanya menjadi proses transfer ilmu, tetapi juga menjadi sarana penguatan karakter siswa yang ingin terus maju dan berkembang.

Dalam konteks penguasaan keterampilan berbahasa Inggris, rasa ingin tahu menjadi modal utama bagi siswa untuk menjelajahi dan mengembangkan

kemampuan mereka dalam empat aspek penting: *Reading, Listening, Writing*, dan *Speaking*.

#### **a. Reading (membaca)**

Berdasarkan wawancara, observasi, dan dokumentasi selama penelitian, dalam wawancara, peneliti menjadikan siswa, wali kelas IV dan Kepala Sekolah sebagai Responden. Temuan diperoleh dari hasil observasi selama pembelajaran *reading* Bahasa Inggris di Sekolah Dasar, terlihat adanya penguatan karakter rasa ingin tahu siswa yang berkembang secara bertahap, observasi di SD Negeri 162/III Pendung Tengah bahwa: Sejak awal kegiatan, guru memberikan rangsangan berupa gambar dan judul bacaan yang memancing siswa untuk menebak isi teks. Hal ini mendorong siswa mengajukan pertanyaan sederhana tentang tokoh, tema, dan makna bacaan yang akan dipelajari. Siswa tampak antusias memperhatikan dan menunjukkan ketertarikan terhadap materi yang disajikan. Pada saat kegiatan membaca berlangsung, siswa tidak hanya membaca teks secara bergantian, tetapi juga aktif mencari tahu arti kosakata baru yang ditemui. Beberapa siswa bertanya langsung kepada guru, sementara yang lain mencoba menebak makna kata melalui konteks kalimat. Interaksi ini menunjukkan bahwa siswa memiliki keinginan untuk memahami bacaan secara lebih mendalam, bukan sekadar menyelesaikan tugas membaca. Pada akhir pembelajaran, siswa masih menunjukkan keingintahuan dengan mengajukan pertanyaan tambahan. Hal ini menegaskan bahwa pembelajaran *reading* Bahasa Inggris berperan penting dalam menumbuhkan dan memperkuat karakter rasa ingin tahu siswa sekolah dasar.

Berdasarkan penjelasan tersebut menggambarkan proses pembelajaran *reading* Bahasa Inggris yang dirancang untuk penguatan rasa ingin tahu siswa secara aktif. Pemberian rangsangan awal berupa gambar dan judul bacaan berfungsi sebagai pemantik perhatian siswa, sehingga mereka terdorong untuk memprediksi isi teks dan mengajukan pertanyaan. Keaktifan siswa dalam bertanya menunjukkan munculnya rasa penasaran terhadap tokoh, tema, dan makna bacaan. Selama kegiatan membaca, siswa tidak hanya berperan sebagai pembaca pasif, tetapi

terlibat secara kognitif dengan berusaha memahami kosakata dan isi teks. Upaya siswa dalam bertanya kepada guru maupun menebak makna kata melalui konteks kalimat mencerminkan adanya keinginan untuk menggali informasi lebih dalam. Interaksi yang terjadi antara siswa dan guru memperkuat proses pemahaman serta mendorong siswa untuk berpikir kritis. Pada tahap akhir pembelajaran, munculnya pertanyaan lanjutan dari siswa menunjukkan bahwa rasa ingin tahu tidak berhenti pada penyelesaian tugas, melainkan berkembang sebagai sikap belajar. Dengan demikian, pembelajaran *reading* Bahasa Inggris berperan penting dalam membentuk kebiasaan bertanya, mencari tahu, dan memahami informasi, yang menjadi dasar penguatan karakter rasa ingin tahu pada siswa sekolah dasar.

Temuan diperoleh dari hasil wawancara dengan siswa Evan Ayyasi Umran bahwa: Siswa mengatakan ingin mengetahui arti kata ketika membaca teks digital, siswa mengatakan juga pengen tahu artinya karena gambarnya lucu, serta siswa lebih ingin tahu ketika teks disertai gambar, dan siswa membaca ulang karena ingin memastikan jawaban latihan digital.

Berdasarkan wawancara dengan siswa dapat dijelaskan bahwa rasa ingin tahu mereka dalam pembelajaran Bahasa Inggris berbasis teknologi muncul terutama ketika materi yang disajikan memiliki unsur visual yang menarik. Siswa menunjukkan ketertarikan untuk mengetahui arti kata yang terdapat dalam teks digital, terutama ketika teks tersebut dilengkapi gambar yang lucu atau menarik perhatian. Kehadiran ilustrasi tidak hanya menambah minat membaca, tetapi juga menjadi pemicu utama munculnya pertanyaan siswa terhadap makna kosakata tertentu. Selain itu, kebiasaan siswa untuk membaca ulang teks ketika mengerjakan latihan digital menunjukkan adanya proses verifikasi informasi yang dilakukan secara mandiri. Hal ini memperlihatkan bahwa penggunaan media digital mampu mendorong siswa untuk melakukan eksplorasi lebih jauh dan memastikan pemahaman yang benar terhadap materi. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penyajian materi digital yang komunikatif dan visual mampu meningkatkan rasa ingin tahu siswa sekaligus membangun sikap reflektif dalam proses belajar.

Selanjutnya Temuan diperoleh dari hasil wawancara dengan Wali Kelas IV yaitu Alya Bela Noviani, S. Pd bahwa: anak hanya membaca teks pendek lalu diam, tidak menanyakan arti kata, kurang ketelitian (*sloppy reading*), banyak siswa membaca teks secara dangkal sehingga salah memahami konteks, siswa sering mengabaikan kata-kata asing atau sulit membuat aktivitas membosankan dan membuang waktu dan dalam kegiatan membaca yang Panjang dan berulang sering dianggap kurang peduli pada kosa kata yang diucapkan (*jenuh*) sehingga tidak menikmati proses belajar.

Dari penjelasan di atas, menjadi solusi Pembelajaran Bahasa Inggris berbasis teknologi dengan mewawancarai Wali Kelas IV yaitu Alya Bela Noviani, S. Pd mengatakan: guru memakai Quizizz dengan soal berbasis teks cerita pendek. Misalnya, setelah membaca cerita, munculnya pertanyaan pilihan ganda tentang isi bacaan dan arti kata. Dengan memberikan misalnya; poin, lencana (*badges*), atau level yang bisa didapatkan setelah menjawab pertanyaan, siswa terpaksa membaca teks lebih teliti dan mereka tahu bahwa kegagalan untuk memahami teks akan membuat mereka kehilangan hadiah dalam game. Mengintegrasikan teknologi (*game*) pencarian kosakata sebagai bagian dari misi atau tantangan yang menarik, misal; mencocokkan 5 kata baru. Memberikan umpan balik dan mengontrol kemajuan pribadi siswa sebagai proses belajar yang aktif.

Adapun *Reading* bahwa dengan gamifikasi membuat anak membaca lebih teliti dan mau mencari arti kata baru. Temuan diperoleh dari hasil wawancara dengan Ibu Kepala Sekolah yaitu Nurbaiti, S.Pd. Gr mengatakan: Quizizz memberi stimulus kompetitif yang sehat, sehingga menguatkan rasa ingin tahu terhadap isi bacaan.

Berdasarkan temuan tersebut bahwa penggunaan Quizizz mampu memberikan stimulus kompetitif yang sehat dalam kegiatan membaca. Melalui tantangan soal dan sistem peringkat, siswa terdorong untuk memahami isi bacaan secara lebih mendalam agar memperoleh hasil yang lebih baik. Situasi kompetitif tersebut pada akhirnya memperkuat rasa ingin tahu siswa, karena mereka ingin

mengetahui jawaban yang benar sekaligus mempelajari informasi yang terdapat dalam teks. Dengan demikian, Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai sarana yang efektif dalam menumbuhkan motivasi serta meningkatkan keterlibatan siswa pada aktivitas reading.

#### ***b. Listening (mendengarkan)***

Berdasarkan wawancara, observasi, dan dokumentasi selama penelitian, dalam wawancara, peneliti menjadikan siswa, wali kelas IV dan Kepala Sekolah sebagai Responden. Adapun *Listening* bahwa anak atau siswa hanya mendengarkan video. Temuan diperoleh dari observasi selama pembelajaran *listening* Bahasa Inggris di Sekolah Dasar, terlihat adanya penguatan karakter rasa ingin tahu siswa yang berkembang secara bertahap, observasi di SD Negeri 162/III Pendung Tengah bahwa: Penguatan karakter rasa ingin tahu siswa terlihat jelas melalui respons mereka terhadap penggunaan video dan lagu berbahasa Inggris. Ketika guru memutar media audio-visual, siswa menunjukkan ketertarikan yang tinggi, terutama saat mendengar kata-kata baru yang belum familiar. Rasa penasaran tersebut tampak dari ekspresi siswa yang berusaha menangkap bunyi kata dan memperhatikan pelafalan yang terdengar dalam video maupun lagu. Beberapa siswa secara aktif mencoba memperlambat audio agar dapat mendengar pengucapan kata dengan lebih jelas. Tindakan ini menunjukkan adanya keinginan siswa untuk memahami pelafalan dan makna kata secara tepat, bukan sekadar mendengarkan secara pasif. Siswa terlihat berulang kali menyimak bagian tertentu dari audio hingga merasa yakin terhadap bunyi kata yang didengar. Siswa juga menunjukkan rasa ingin tahu dengan mengajukan pertanyaan kepada guru mengenai arti kosakata yang terdapat dalam video dan lagu. Secara keseluruhan, penggunaan video dan lagu dalam pembelajaran *listening* Bahasa Inggris mampu menumbuhkan rasa penasaran, mendorong siswa untuk mengeksplorasi bunyi dan makna bahasa, serta memperkuat karakter rasa ingin tahu siswa sekolah dasar.

Penjelasan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan video dan lagu berbahasa Inggris berperan efektif dalam memperkuat karakter rasa ingin tahu

siswa pada pembelajaran *listening*. Media audio-visual mampu menarik perhatian siswa sehingga mereka terdorong untuk fokus dan tertarik pada bunyi bahasa yang didengar. Rasa penasaran siswa muncul ketika mereka menemukan kosakata baru, yang kemudian mendorong mereka untuk memperhatikan pelafalan dan mencoba memahami maknanya. Siswa memperlambat audio dan menyimak ulang bagian tertentu menunjukkan adanya keinginan untuk belajar secara aktif dan mendalam. Siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi berusaha memastikan ketepatan bunyi dan arti kata yang didengar. Selain itu, keberanian siswa dalam mengajukan pertanyaan tentang kosakata menandakan adanya sikap ingin tahu yang berkembang melalui interaksi dengan guru. Dengan demikian, pembelajaran *listening* yang memanfaatkan video dan lagu tidak hanya meningkatkan kemampuan menyimak, tetapi juga membentuk kebiasaan siswa untuk bertanya, mengeksplorasi, dan mencari pemahaman. Proses ini menjadi sarana penting dalam penguatan karakter rasa ingin tahu siswa sekolah dasar secara berkelanjutan.

Temuan diperoleh dari hasil wawancara dengan siswa Syafik Aditia bahwa: Siswa merasa penasaran dengan kata yang terdengar baru di video dan lagu, siswa mencoba memperlambat audio untuk mendengar pelafalan lebih jelas, dan siswa mengajukan pertanyaan tentang arti kosakata dari video lagu.

Berdasarkan hasil wawancara, dapat dijelaskan bahwa media audio-visual seperti video dan lagu mampu menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap kosakata baru dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Siswa merasa penasaran ketika mendengar kata yang terdengar asing, sehingga mereka terdorong untuk mencari tahu arti maupun pelafalannya. Keinginan untuk memahami materi secara lebih mendalam tampak dari usaha siswa memperlambat audio agar dapat mendengar pengucapan kata dengan lebih jelas. Selain itu, siswa secara aktif mengajukan pertanyaan mengenai arti kosakata yang terdapat dalam video lagu, sehingga menunjukkan adanya keterlibatan kognitif sekaligus motivasi intrinsik untuk memperluas pemahaman bahasa. Dengan demikian, media audiovisual tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga mendorong

eksplorasi dan komunikasi yang bersumber dari rasa ingin tahu siswa terhadap bahasa yang sedang dipelajari.

Selanjutnya Temuan diperoleh dari hasil wawancara dengan Wali Kelas IV yaitu Alya Bela Noviani, S.Pd bahwa: anak atau siswa pasif mendengar audio/ menonton video tanpa berusaha menebak arti dan tugas tambahan mencari kata baru setelah sesi listening. Dari penjelasan di atas, menjadi solusi Pembelajaran Bahasa Inggris berbasis teknologi dengan mewawancarai Wali Kelas IV yaitu Alya Bela Noviani, S. Pd mengatakan: guru memutar audio/video pendek di Google Classroom, lalu membuat Quizizz listening quiz dengan pertanyaan tentang isi video dan mengintegrasikan teknologi dan memberikan hadiah bagi yang bisa mencari kata baru.

Adapun *Listening* bahwa anak atau siswa hanya mendengarkan video. Temuan diperoleh dari hasil wawancara dengan Ibu Kepala Sekolah yaitu Nurbaiti, S.Pd. Gr mengatakan: *listening* menjadi lebih bermakna karena ada tantangan interaktif dan umpan balik dengan memberikan skor.

Berdasarkan temuan yang diperoleh bahwa kegiatan listening menjadi lebih bermakna ketika disajikan dalam bentuk tantangan interaktif. Siswa tidak hanya mendengarkan secara pasif, tetapi terlibat dalam aktivitas yang menuntut respon, sehingga mendorong mereka untuk lebih fokus dan memahami isi audio yang disampaikan. Selain itu, pemberian umpan balik berupa skor membuat siswa mengetahui tingkat keberhasilan mereka sekaligus memotivasi untuk memperbaiki hasil pada kesempatan berikutnya. Dengan demikian, kombinasi tantangan interaktif dan umpan balik yang terukur berkontribusi pada peningkatan keterlibatan serta pemahaman siswa dalam kemampuan listening.

### **c. Writing (menulis)**

Berdasarkan wawancara, observasi, dan dokumentasi selama penelitian, dalam wawancara, peneliti menjadikan siswa, wali kelas IV dan Kepala Sekolah sebagai Responden. Adapun *Writing* bahwa rasa ingin tahu siswa meningkat karena

siswa ingin tahu respon orang lain terhadap tulisannya. Temuan diperoleh dari observasi selama pembelajaran *writing* Bahasa Inggris di Sekolah Dasar, terlihat adanya penguatan karakter rasa ingin tahu siswa yang berkembang secara bertahap, observasi di SD Negeri 162/III Pendung Tengah bahwa: Penguatan karakter rasa ingin tahu siswa tampak melalui respons aktif mereka terhadap bunyi bahasa dan pemanfaatan media digital. Ketika siswa mendengarkan audio percakapan dan lagu berbahasa Inggris, beberapa siswa menunjukkan rasa penasaran terhadap kata-kata yang pelafalannya berbeda dengan bentuk tulisannya. Hal ini terlihat dari pertanyaan siswa kepada guru mengenai cara menulis kata yang bunyinya tidak sesuai dengan ejaan Bahasa Indonesia. Pertanyaan tersebut mencerminkan keinginan siswa untuk memahami hubungan antara bunyi dan tulisan dalam Bahasa Inggris. Rasa ingin tahu siswa juga tampak saat kegiatan lanjutan setelah menyimak, yaitu ketika siswa diminta menuliskan kembali kosakata atau isi audio menggunakan perangkat digital. Siswa terlihat antusias mengeksplorasi fitur menulis digital, seperti penggunaan emoji, gambar, dan template cerita yang tersedia pada aplikasi pembelajaran. Aktivitas ini mendorong siswa untuk bereksperimen dan mencari tahu fungsi berbagai fitur digital secara mandiri. Interaksi antara kegiatan menyimak dan menulis digital menunjukkan bahwa siswa tidak hanya berfokus pada mendengar, tetapi juga berusaha mengembangkan pemahaman melalui eksplorasi. Dengan demikian, pembelajaran *listening* Bahasa Inggris yang terintegrasi dengan media digital mampu menguatkan sikap ingin tahu, mendorong kreativitas, serta memperkuat karakter rasa ingin tahu siswa sekolah dasar secara aktif dan bermakna.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
KERINCI

Penjelasan tersebut menunjukkan bahwa penguatan karakter rasa ingin tahu siswa berkembang melalui keterlibatan aktif mereka dalam memahami bunyi bahasa Inggris dan memanfaatkan teknologi digital. Rasa penasaran siswa terhadap perbedaan antara pelafalan dan bentuk tulisan kata mencerminkan proses berpikir kritis serta keinginan untuk memahami sistem bahasa secara lebih mendalam. Pertanyaan yang diajukan kepada guru menjadi indikator bahwa siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi berusaha mencari penjelasan yang logis dan bermakna.

Menulis kembali kosakata atau isi audio dengan media digital memperluas ruang eksplorasi siswa. Antusiasme siswa dalam mencoba berbagai fitur, seperti emoji, gambar, dan template cerita, menunjukkan adanya dorongan untuk bereksperimen dan mengekspresikan pemahaman secara kreatif. Kegiatan *listening* dan menulis digital membuktikan bahwa pembelajaran tidak hanya berpusat pada kemampuan mendengar, tetapi juga pada proses eksplorasi dan pemaknaan. Dengan demikian, integrasi media digital dalam pembelajaran *listening* Bahasa Inggris efektif dalam menguatkan sikap ingin tahu, menumbuhkan kreativitas, dan membangun karakter rasa ingin tahu siswa sekolah dasar secara berkelanjutan.

Temuan diperoleh dari hasil wawancara dengan siswa Hafizhah: “Siswa bertanya cara menulis kata yang bunyinya beda sama tulisannya dan siswa mengeksplor fitur menulis digital seperti emoji, gambar, dan *template* cerita. Berdasarkan temuan wawancara, dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu siswa dalam keterampilan menulis muncul ketika mereka menemukan perbedaan antara bentuk tulisan dan bunyi kata dalam Bahasa Inggris. Situasi tersebut mendorong siswa untuk bertanya dan mencari penjelasan, sehingga menunjukkan adanya kesadaran linguistik dan keinginan untuk memahami struktur bahasa secara lebih mendalam. Selain itu, siswa juga menunjukkan inisiatif dalam mengeksplorasi berbagai fitur menulis pada platform digital seperti emoji, gambar, dan *template* cerita. Aktivitas ini mengindikasikan bahwa media digital memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan ide secara kreatif sekaligus membangun minat dalam proses penulisan. Dengan demikian, penggunaan teknologi tidak hanya memfasilitasi pemahaman tentang bahasa tulis, tetapi juga memperkuat motivasi eksploratif siswa ketika mempelajari aspek *writing* dalam pembelajaran Bahasa Inggris”.

Selanjutnya Temuan diperoleh dari hasil wawancara dengan Wali Kelas IV yaitu Alya Bela Noviani, S.Pd: “Siswa menulis kalimat dengan menyalin contoh, tanpa mencobaa ide sendiri”. Dari penjelasan di atas, menjadi solusi Pembelajaran Bahasa Inggris berbasis teknologi dengan mewawancarai Wali Kelas IV yaitu Alya Bela Noviani, S.Pd mengatakan: guru menggunakan Google Classroom untuk tugas

menulis. Misalnya: deskripsikan keluargamu dengan 3 kalimat. Teman-teman bisa memberikan komentar positif (*good job, try to add hobbies*).

Adapun *Writing* bahwa rasa ingin tahu siswa meningkat karena siswa ingin tahu respon orang lain terhadap tulisannya. Temuan diperoleh dari hasil wawancara dengan Ibu Kepala Sekolah yaitu Nurbaiti, S.Pd. Gr bertanya dan mengatakan: “Siswa menunjukkan rasa ingin tahu ketika menemukan perbedaan antara cara pengucapan dan cara penulisan kata dan siswa menyampaikan bahwa mereka sering merasa bingung ketika menulis kata yang bunyinya tidak sama dengan bentuk tulisannya”.

Berdasarkan temuan tersebut bahwa rasa ingin tahu siswa dalam keterampilan menulis muncul ketika mereka menghadapi perbedaan antara cara pengucapan dan cara penulisan kata dalam Bahasa Inggris. Situasi ini menimbulkan kebingungan sekaligus mendorong siswa untuk mencari penjelasan lebih lanjut, baik melalui pertanyaan kepada guru maupun melalui referensi digital yang tersedia. Dengan demikian, perbedaan antara bentuk lisan dan tulisan dalam bahasa menjadi pemicu utama munculnya rasa ingin tahu sekaligus menjadi tantangan yang memperkaya proses pembelajaran writing pada siswa.

#### **d. *Speaking* (berbicara)**

Berdasarkan wawancara, observasi, dan dokumentasi selama penelitian, dalam wawancara, peneliti menjadikan siswa, wali kelas IV dan Kepala Sekolah sebagai Responden. Adapun *Speaking* bahwa anak lebih berani bicara karena merasa bermain, bukan sekedar menghafal. Temuan diperoleh dari observasi selama pembelajaran *speaking* Bahasa Inggris di Sekolah Dasar, terlihat adanya penguatan karakter rasa ingin tahu siswa yang berkembang secara bertahap, observasi di SD Negeri 162/III Pendung Tengah bahwa: Penguatan karakter rasa ingin tahu siswa terlihat melalui keterlibatan aktif mereka dalam menggunakan aplikasi pembelajaran. Saat guru memperdengarkan contoh pengucapan dari aplikasi, beberapa siswa secara terbuka menyatakan keinginannya untuk mencoba menirukan suara tersebut. Respons ini menunjukkan adanya rasa penasaran siswa

terhadap cara berbicara yang benar dalam Bahasa Inggris serta keinginan untuk mencoba secara langsung. Siswa juga menunjukkan rasa ingin tahu dengan meminta kesempatan untuk merekam suara mereka sendiri. Mereka tertarik membandingkan hasil rekaman suara pribadi dengan suara model pada aplikasi, sehingga dapat mengetahui perbedaan pengucapan yang dihasilkan. Rasa ingin tahu siswa semakin tampak ketika mereka mengajukan pertanyaan mengenai perbedaan intonasi dan pelafalan dalam Bahasa Inggris. Pertanyaan tersebut menunjukkan bahwa siswa tidak hanya meniru secara mekanis, tetapi berusaha memahami aspek berbicara secara lebih mendalam. Suasana yang menyenangkan membuat siswa lebih berani mencoba, aktif berlatih, dan tidak takut melakukan kesalahan. Dengan demikian, pembelajaran *speaking* Bahasa Inggris yang memanfaatkan aplikasi dan unsur game mampu menumbuhkan serta memperkuat karakter rasa ingin tahu siswa sekolah dasar secara efektif dan bermakna.

Penjelasan tersebut menggambarkan bahwa pembelajaran *speaking* Bahasa Inggris yang memanfaatkan aplikasi digital mampu menumbuhkan karakter rasa ingin tahu siswa secara nyata. Keinginan siswa untuk menirukan contoh pengucapan dari aplikasi menunjukkan adanya ketertarikan dan rasa penasaran terhadap cara berbicara yang benar. Aktivitas menirukan dan merekam suara sendiri mendorong siswa untuk mengeksplorasi kemampuan berbicara serta membandingkan hasil ucapannya dengan model yang tersedia, sehingga proses belajar menjadi lebih reflektif. Pertanyaan siswa mengenai perbedaan intonasi dan pelafalan menandakan adanya upaya memahami aspek kebahasaan secara lebih mendalam, bukan sekadar meniru bunyi. Hal ini menunjukkan perkembangan sikap ingin tahu yang didukung oleh lingkungan belajar yang aman dan menyenangkan. Ketika pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan atau tantangan, siswa menjadi lebih berani mencoba dan tidak takut melakukan kesalahan. Dengan demikian, integrasi aplikasi dan unsur *game* dalam pembelajaran *speaking* Bahasa Inggris berperan penting dalam memperkuat karakter rasa ingin tahu siswa sekolah dasar melalui pengalaman belajar yang aktif, interaktif, dan bermakna.

Temuan diperoleh dari hasil wawancara dengan siswa Azalia bahwa: Siswa menyatakan ingin mencoba menirukan suara di aplikasi, siswa ingin record suara sendiri untuk dibandingkan dengan suara aplikasi, siswa bertanya tentang perbedaan intonasi dan pelafalan dan ketertarikan meningkat ketika *speaking* dikemas dalam bentuk *game* atau *challenge*.

Berdasarkan pernyataan siswa, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi digital dalam pembelajaran *speaking* mampu menumbuhkan rasa ingin tahu serta dorongan eksploratif terhadap kemampuan berbicara dalam Bahasa Inggris. Siswa menunjukkan ketertarikan untuk mencoba menirukan suara yang disediakan oleh aplikasi, bahkan ingin merekam suara mereka sendiri untuk kemudian dibandingkan dengan model pelafalan yang tersedia. Hal ini mengindikasikan adanya proses refleksi diri serta keinginan untuk meningkatkan akurasi pengucapan. Selain itu, munculnya pertanyaan mengenai perbedaan intonasi dan pelafalan menunjukkan bahwa siswa tidak hanya meniru, tetapi juga berusaha memahami aspek prosodi dalam bahasa. Ketertarikan mereka semakin meningkat ketika kegiatan *speaking* dikemas dalam bentuk permainan atau tantangan, menandakan bahwa unsur gamifikasi mampu memperkuat motivasi dan rasa percaya diri siswa dalam praktik berbicara. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa aplikasi digital dan pendekatan berbasis *game* memberikan kontribusi signifikan dalam mendorong rasa ingin tahu sekaligus keterlibatan aktif siswa pada keterampilan *speaking*.

Selanjutnya Temuan diperoleh dari hasil wawancara dengan Wali Kelas IV yaitu Alya Bela Noviani, S.Pd bahwa: “Siswa hanya menirukan ucapan guru tanpa mencoba variasi”. Mereka cepat bosan jika harus mengulang-ulang. Dari penjelasan di atas, menjadi solusi Pembelajaran Bahasa Inggris berbasis teknologi dengan mewawancarai Wali Kelas IV yaitu Alya Bela Noviani, S.Pd mengatakan: Guru menggunakan *wordwall* (*game* “*spin the wheel*”) dengan kategori kosakata sehari-hari, misalnya: *food, animals, family*. Anak harus menyebutkan kalimat dengan kata yang muncul.

Adapun Adapun *Speaking* bahwa anak lebih berani bicara karena merasa bermain, bukan sekedar menghafal. Temuan diperoleh dari hasil wawancara dengan Ibu Kepala Sekolah yaitu Nurbaiti, S.Pd. Gr mengatakan: “Teknologi sederhana seperti wordwall bisa membuat speaking lebih hidup, penguatan rasa ingin tahu”. Berdasarkan temuan tersebut bahwa pemanfaatan teknologi sederhana seperti Wordwall mampu menjadikan kegiatan speaking lebih hidup dan menarik bagi siswa. Fitur-fitur interaktif yang tersedia membuat siswa terdorong untuk mencoba, menirukan, serta berlatih pengucapan secara aktif dalam suasana belajar yang menyenangkan. Kondisi ini secara tidak langsung memperkuat rasa ingin tahu siswa, karena mereka terdorong untuk mengeksplorasi pelafalan, intonasi, maupun respons bahasa secara lebih mandiri. Dengan demikian, penggunaan media digital sederhana dapat menjadi sarana efektif untuk mengembangkan keterampilan berbicara sekaligus membangun motivasi dan rasa ingin tahu dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

## **2. Strategi Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris berbasis Teknologi**

Temuan diperoleh dari observasi peneliti di SDN 162/III Pendung Tengah Kecamatan Sitinjau Laut dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Inggris dapat menjadi strategi efektif untuk memperkuat karakter rasa ingin tahu siswa, bahwa: Peneliti mengamati perilaku belajar siswa ketika guru menggunakan teknologi, seperti media audio-visual, aplikasi pembelajaran, dan platform digital interaktif. Indikator yang diamati meliputi keaktifan siswa, frekuensi bertanya, ketertarikan terhadap materi, serta cara siswa mengeksplorasi fitur digital. Dari pengamatan tersebut, terlihat bahwa penggunaan teknologi mampu memicu rasa penasaran siswa, mendorong mereka untuk mencoba, bertanya, dan mencari tahu secara mandiri. Dengan demikian, teknologi berperan sebagai strategi pembelajaran yang efektif dalam memperkuat karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Penjelasan tersebut menggambarkan bahwa observasi difokuskan pada respons dan perilaku belajar siswa saat pembelajaran Bahasa Inggris memanfaatkan

teknologi. Penggunaan media audio-visual, aplikasi pembelajaran, dan platform digital interaktif memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar. Keaktifan siswa, meningkatnya frekuensi bertanya, serta ketertarikan terhadap materi menjadi indikator munculnya rasa ingin tahu. Selain itu, kemampuan siswa dalam mengeksplorasi berbagai fitur digital menunjukkan adanya dorongan untuk belajar secara mandiri. Temuan ini menegaskan bahwa teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana strategis untuk menumbuhkan dan memperkuat karakter rasa ingin tahu siswa melalui pengalaman belajar yang interaktif dan bermakna.

Temuan diperoleh dari wawancara dilapangan peneliti dengan beberapa siswa Alvero Pratama dan Abbi Vahrenza, strategi penguatan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris berbasis teknologi, yang praktis dan mudah diterapkan: “Pembelajaran berbasis pertanyaan, gamifikasi pembelajaran, seperti menggunakan quizizz, kahoot, wordwall”.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa Alvero Pratama dan Abbi Vahrenza bahwa Strategi pembelajaran berbasis pertanyaan yang diintegrasikan dengan akses informasi digital, aspek gamifikasi pembelajaran. Baginya, penggunaan platform interaktif seperti Quizizz, Kahoot, dan Wordwall telah mengubah atmosfer kelas menjadi arena kompetisi yang sehat namun penuh rasa penasaran. Penguatan karakter rasa ingin tahu di sekolah dasar berhasil dilakukan apabila teknologi digunakan sebagai jembatan, bukan tujuan akhir. Pembelajaran berbasis pertanyaan yang didukung oleh alat gamifikasi seperti Wordwall dan Quizizz terbukti praktis karena mudah diterapkan oleh guru dan sangat mudah diterima oleh logika bermain anak-anak. Strategi ini berhasil mengubah rasa ingin tahu yang pasif menjadi perilaku eksploratif yang aktif, di mana siswa merasa bangga saat mereka berhasil menemukan pengetahuan baru melalui usaha mandiri mereka di dunia digital.

Berdasarkan wawancara dilapangan, maka dapat diperoleh strategi penguatan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris berbasis teknologi di SDN 162/III Pendung Tengah Kecamatan Sitinjau Laut. Adapun hasil wawancara dengan kepala sekolah ibu Nurbaiti, S.Pd. Gr mengatakan: “Menciptakan budaya bertanya dengan bantuan media teknologi (mengarahkan guru menggunakan teknologi sebagai pemicu pertanyaan, seperti video animasi, lagu, dan gambar interaktif, apresiasi digital (adanya reward berbasis teknologi, seperti e-sertifikat atau poin leaderboard bagi siswa yang aktif bertanya dan menunjukkan rasa ingin tahu, memberikan pelatihan guru dalam literasi teknologi (mengadakan workshop penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif secara berkala), kolaborasi dengan orang tua melalui platform digital (mendorong guru melibatkan orang tua lewat whatsapp group agar bisa ikut memantau tugas anak, dan membangun program khusus sekolah (kepala sekolah berencana membuat program seperti *English digital day*, yaitu satu hari khusus dalam seminggu siswa belajar Bahasa Inggris melalui media digital seperti video, kuis online atau permainan interaktif)”.

Berdasarkan hasil wawancara bahwa Pendapat kepala sekolah tentang strategi penguatan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris berbasis teknologi menekankan pentingnya integrasi teknologi sebagai alat yang tidak hanya membantu penyampaian materi tetapi juga memicu rasa ingin tahu dan keterlibatan aktif siswa. Kepala sekolah menganggap bahwa teknologi membuka peluang belajar yang lebih dinamis, menarik, dan interaktif sehingga siswa lebih termotivasi untuk mengeksplorasi dan berpartisipasi dalam pembelajaran. Melalui penggunaan media digital, multimedia, dan aplikasi pembelajaran interaktif, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang adaptif dan personal sesuai dengan kebutuhan setiap siswa, yang pada akhirnya memperkuat rasa ingin tahu dan semangat belajar mereka.

Selain itu, kepala sekolah juga menilai bahwa teknologi memfasilitasi kolaborasi antar siswa, memungkinkan mereka belajar bersama dan saling berbagi ide dalam konteks yang autentik dan bermakna. Hal ini bisa mengembangkan

keterampilan bahasa sekaligus membangun karakter siswa yang aktif, kritis, dan kreatif dalam proses belajar Bahasa Inggris. Kepala sekolah memandang pelatihan guru dalam menguasai dan mengintegrasikan teknologi pembelajaran sebagai kunci penting agar implementasi strategi ini berhasil optimal. Secara umum, kepala sekolah meyakini bahwa penguatan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris berbasis teknologi adalah langkah strategis yang relevan dan efektif dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital saat ini.

Selanjutnya berdasarkan wawancara dilapangan, maka strategi penguatan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris berbasis teknologi di SDN 162/III Pendung Tengah Kecamatan Sitinjau Laut. Adapun hasil wawancara dengan wali kelas IV ibu Alya Bela Noviani, S.Pd mengatakan: “Membuat pertanyaan wajib melalui teknologi (menonton video animasi atau belajar melalui aplikasi, setiap siswa wajib menuliskan satu pertanyaan di google form, pemberian tantangan digital atau gamifikasi (membuat tantangan mingguan berupa kuis online, teka teki kosakata, atau misi mencari kata baru”. pembelajaran berbasis proyek digital (siswa diajak menonton atau membuat video sederhana), kolaborasi antar siswa melalui aplikasi (guru mengatur kerja kelompok di whatsapp group atau google classroom agar siswa berdiskusi, berbagi ide, dan saling bertanya, dan apresiasi dan umpan balik cepat (guru memberikan komentar positif di whatsapp group atau google classroom langsung memberikan feedback.

Berdasarkan hasil wawancara bahwa Pendapat guru kelas tentang strategi penguatan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris berbasis teknologi umumnya sangat positif. Guru-guru menyatakan bahwa teknologi menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa karena media interaktif seperti video, aplikasi game edukatif, dan platform pembelajaran online membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Mereka melihat teknologi sebagai sarana yang dapat menstimulus rasa ingin tahu karena memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan mengeksplorasi materi secara lebih luas sesuai dengan minat dan kecepatan mereka masing-masing.

### 3. Faktor-faktor yang mempengaruhi Penguatan Rasa Ingin Tahu Siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris

Temuan diperoleh dari observasi peneliti di SDN 162/III Pendung Tengah Kecamatan Sitinjau Laut dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Inggris dapat menjadi faktor – faktor yang mempengaruhi penguatan rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris, bahwa: penguatan rasa ingin tahu siswa dipengaruhi oleh keseimbangan antara tantangan dan kemampuan. Jika teknologi yang digunakan terlalu mudah, siswa akan bosan, jika terlalu sulit, mereka akan cemas. Teknologi yang praktis seperti yang Anda temukan di lapangan (*Quizizz, kahoot, dan Wordwall*) berada di titik tengah yang pas, sehingga berhasil memicu rasa ingin tahu yang berkelanjutan.

Berdasarkan observasi dan temuan di lapangan, faktor utama yang menjadi motor penggerak rasa ingin tahu ini adalah adanya keseimbangan yang presisi antara tantangan yang diberikan dengan kemampuan yang dimiliki oleh siswa. Fenomena ini sejalan dengan konsep keseimbangan antara tantangan dan kemampuan, di mana siswa mencapai tingkat fokus dan ketertarikan maksimal saat mereka dihadapkan pada tugas yang berada tepat di ambang batas kemampuan mereka. faktor keseimbangan beban kerja, faktor interaktivitas teknologi juga sangat mempengaruhi. Siswa seperti Alvero dan Abbi merasa rasa ingin tahu mereka dihargai ketika aplikasi memberikan respon langsung terhadap tindakan mereka. Elemen gamifikasi—seperti papan peringkat (*leaderboard*), musik yang memacu adrenalin, dan animasi warna-warni—berfungsi sebagai stimulus sensorik yang menjaga api rasa ingin tahu tetap menyala. faktor lingkungan yang difasilitasi oleh guru sebagai kurator teknologi juga sangat menentukan. Guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber kebenaran, melainkan sebagai penyedia "celah informasi" yang harus diisi oleh siswa melalui perangkat mereka.

Berdasarkan wawancara dilapangan, maka dapat diperoleh faktor – faktor yang mempengaruhi penguatan rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris di SDN 162/III Pendung Tengah Kecamatan Sitinjau Laut. Adapun hasil wawancara dengan kepala sekolah ibu Nurbaiti, S.Pd. Gr mengatakan: “Rasa ingin

tahu siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris tidak tumbuh begitu saja, melainkan dipengaruhi oleh motivasi internal, metode mengajar, lingkungan kelas, dukungan teknologi, serta peran orang tua dan budaya sekolah”.

Berdasarkan hasil wawancara bahwa guru dapat menghadirkan pembelajaran yang variative, berbasis teknologi, menciptakan lingkungan kelas yang menghargai pertanyaan, melibatkan orang tua, dan membangun budaya sekolah yang mendorong eksplorasi. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar Bahasa, tetapi juga terbiasa bertanya, mencari tahu, dan berani mencoba.

Selanjutnya berdasarkan wawancara dilapangan, maka faktor – faktor yang mempengaruhi penguatan rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris di SDN 162/III Pendung Tengah Kecamatan Sitinjau Laut. Adapun hasil wawancara dengan wali kelas IV ibu Alya Bela Noviani, S.Pd mengatakan: “Faktor utama yang mempengaruhi tetaplah motivasi anak masih rendah, kreativitas guru dalam memanfaatkan media, lingkungan kelas yang mendukung, fasilitas sekolah, serta peran orang tua di rumah. Jika semua factor ini saling mendukung, maka teknologi bukan hanya menjadi alat, melainkan jembatan untuk penguatan karakter rasa ingin tahu anak”.

Berdasarkan hasil wawancara bahwa seorang guru dapat memberikan reward, dapat menggunakan media interatif untuk menarik perhatian siswa, membangun budaya kelas dengan memberikan apresiasi setiap pertanyaan atau jawaban siswa dihargai, rasa ingin tahu siswa sangat dipengaruhi oleh ketersediaan sarana (wifi, proyekto, computer/tablet), komitmen dari orang tua bahwa Bahasa Inggris bukan hanya pelajaran tambahan namun mendukung anak belajar di rumah.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara peneliti dengan siswa Alvero Pratama dan Abbi Vahrenza, ditemukan bahwa penguatan rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris dipengaruhi oleh beberapa faktor yang berkaitan dengan penggunaan teknologi, yaitu: Faktor media pembelajaran

(teknologi), karena Siswa lebih penasaran ketika materi berbentuk video, gambar, animasi, atau aplikasi interaktif, faktor tantangan (*challenge*), karena Fitur skor, level, atau kompetisi dalam game edukatif membuat siswa ingin mengetahui jawaban yang benar, dan aktor dukungan fitur digital, karena Tersedianya *translate*, *voice record*, *subtitle*, dan kamus digital memudahkan eksplorasi siswa.

Berdasarkan temuan yang diperoleh bahwa penguatan rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris dipengaruhi oleh berbagai faktor yang berkaitan dengan penggunaan teknologi. Media pembelajaran berbasis digital seperti video, gambar, animasi, dan aplikasi interaktif terbukti mampu menarik perhatian siswa sehingga meningkatkan rasa penasaran mereka terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, adanya tantangan melalui fitur skor, level, maupun kompetisi pada game edukatif turut menambah motivasi siswa untuk mengetahui jawaban yang benar dan memperbaiki hasil belajarnya. Dukungan fitur digital seperti *translate*, *voice record*, *subtitle*, dan kamus daring memberikan kemudahan bagi siswa dalam mengeksplorasi kosakata, memahami pengucapan, dan melakukan verifikasi terhadap informasi yang diperoleh secara mandiri. Dengan begitu, dapat disimpulkan bahwa kombinasi media teknologi, tantangan pembelajaran, dan ketersediaan fitur pendukung menjadi faktor utama yang memperkuat rasa ingin tahu siswa dalam proses belajar Bahasa Inggris, khususnya ketika pembelajaran dikembangkan dalam lingkungan digital yang interaktif dan menyenangkan.

#### **b. Pembahasan**

Pembahasan ini bertujuan untuk menginterpretasikan temuan-temuan yang disajikan pada Bab IV (Hasil Penelitian) dengan mengaitkan pada landasan teori dan penelitian relevan terdahulu. Berdasarkan pertanyaan penelitian dalam pembahasan ini ada beberapa teori atau pandangan ahli menurut Loewenstein, G. (1994:75-98) Teori Kesenjangan Informasi (*The Information Gap Theory*) secara eksplisit menjelaskan bagaimana rasa ingin tahu (*curiosity*) muncul: Rasa ingin

tahu muncul ketika seseorang menyadari adanya kesenjangan (gap) antara apa yang mereka ketahui dan apa yang ingin mereka ketahui.

Dari penjelasan dari bagian Bab I sampai Bab IV diatas untuk menjawab rumusan masalah dan temuan yang disajikan, dalil yang digunakan bersumber dari pembahasan karakter rasa ingin tahu dalam Surat Al-An'am ayat 76–79 tampak jelas melalui cara Nabi Ibrahim a.s. menggunakan akal dan pengamatan untuk mencari kebenaran tentang Tuhan. Ayat-ayat tersebut menggambarkan proses berpikir Nabi Ibrahim ketika mengamati bintang, bulan, dan matahari. Beliau tidak serta-merta menerima keyakinan kaumnya, tetapi mempertanyakannya dengan pendekatan rasional dan reflektif. Sikap ini menunjukkan rasa ingin tahu yang mendalam, disertai keberanian intelektual untuk menguji suatu keyakinan berdasarkan logika dan pengalaman.

Rasa ingin tahu Nabi Ibrahim tercermin dari kesediaannya untuk mengeksplorasi fenomena alam sebagai sarana pembelajaran. Ketika benda-benda langit itu terbenam, beliau menyimpulkan bahwa sesuatu yang berubah dan memiliki keterbatasan tidak layak dijadikan Tuhan. Proses ini menunjukkan bahwa rasa ingin tahu tidak berhenti pada pengamatan, tetapi berlanjut pada analisis dan penarikan kesimpulan. Dengan demikian, Nabi Ibrahim mencontohkan bahwa rasa ingin tahu harus diarahkan pada pencarian kebenaran yang hakiki, bukan sekadar keingintahuan tanpa tujuan.

Al-Qur'an surat Al-An'am ayat 76-79 :

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI

فَلَمَّا جَنَّ عَلَيْهِ اللَّيْلُ رَأَى كَوْكَبًا قَالَ هَذَا رَبِّي فَلَمَّا أَفَلَ قَالَ لَا أُحِبُّ الْأُولِيَيْنِ ﴿٢٦﴾

Artinya: Ketika malam telah menjadi gelap, dia (Ibrahim) melihat sebuah bintang (lalu) dia berkata, "Inilah Tuhanku." Maka ketika bintang itu terbenam dia berkata, "Aku tidak suka kepada yang terbenam."

فَلَمَّا رَأَى الْقَمَرَ بَازِعًا قَالَ هَذَا رَبِّي فَلَمَّا أَفَلَ قَالَ لَئِن لَّمْ يَهْدِنِي رَبِّي لَأَكُونَنَّ مِنَ الْقَوْمِ الضَّالِّينَ ﴿٤٤﴾

Artinya: Lalu ketika dia melihat bulan terbit, dia berkata, "Inilah Tuhanku." Tetapi ketika bulan itu terbenam dia berkata, "Sungguh, jika Tuhanku tidak memberi petunjuk kepadaku, pastilah aku termasuk orang-orang yang sesat."

فَلَمَّا رَأَى الشَّمْسَ بَازِعَةً قَالَ هَذَا رَبِّي هَذَا أَكْبَرُ فَلَمَّا أَفَلَتْ قَالَ يُقَوْمِ إِنِّي بَرِيءٌ مِّمَّا تُشْرِكُونَ ﴿٤٥﴾

Artinya: Kemudian ketika dia melihat matahari terbit, dia berkata, "Inilah Tuhanku, ini lebih besar." Tetapi ketika matahari terbenam, dia berkata, "Wahai kaumku! Sungguh, aku berlepas diri dari apa yang kamu persekutukan."

إِنِّي وَجَّهْتُ وَجْهِيَ لِلَّذِي فَطَرَ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضَ حَنِيفًا وَمَا أَنَا مِنَ الْمُشْرِكِينَ ﴿٤٦﴾

Artinya: Aku hadapkan wajahku kepada (Allah) yang menciptakan langit dan bumi dengan penuh kepasrahan (mengikuti) agama yang benar, dan aku bukanlah termasuk orang-orang musyrik.

Dalam pembahasan ini akan dibahas 3 (tiga) rumusan masalah dan temuan, yaitu: 1) Proses penguatan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris berbasis Teknologi di SDN 162/III Pendung Tengah. 2) Strategi penguatan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran bahasa inggris berbasis teknologi. 3) Faktor-faktor yang mempengaruhi penguatan rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran Bahasa inggris.

### **1. Proses Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris berbasis teknologi di SDN 162/III Pendung Tengah**

Menurut Munisah, E (2021: 28). Keterampilan berbahasa Inggris melingkupi empat 4 aspek, yaitu: reading, listening, writing, dan speaking.

Reading, dan listening termasuk pada bahasa Inggris pasif, sedangkan writing, dan speaking termasuk bahasa Inggris aktif. Pada setiap aspek ada hal yang dapat diterapkan agar mampu belajar dengan efektif.

*a. Reading (membaca)*

Berdasarkan pendapat tokoh, Membaca tidak hanya sekadar mengenali kata, tetapi juga menafsirkan pesan, memahami informasi, dan menghubungkannya dengan pengetahuan sebelumnya (Tarigan, 2008:7). Menurut Grabe dan Stoller (2013: 4–6), membaca merupakan proses konstruktif di mana siswa menggunakan strategi kognitif seperti prediksi, inferensi makna, serta pemantauan pemahaman untuk memperoleh informasi. Dalam konteks pembelajaran berbasis gamifikasi, penggunaan aplikasi seperti Quizizz memberikan stimulus kompetitif melalui skor, tantangan, dan umpan balik langsung. Hal ini sejalan dengan teori motivasi belajar bahwa aktivitas yang menimbulkan tantangan dan penghargaan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan rasa ingin tahu terhadap materi (Deterding et al., 2011:10–11).

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas relevan dengan pembahasan peneliti yang menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris dapat meningkatkan ketelitian dan minat siswa dalam membaca teks serta mendorong mereka mencari arti kata baru. Dari wawancara dengan Wali Kelas IV, Alya Bela Noviani, S.Pd, ditemukan bahwa sebelum menggunakan gamifikasi, siswa cenderung hanya membaca teks pendek lalu diam tanpa bertanya arti kata. Sebagai solusi, guru menggunakan Quizizz dengan soal berbasis teks cerita pendek yang diikuti dengan pertanyaan pilihan ganda mengenai isi bacaan dan arti kata.

Ibu Kepala Sekolah, Nurbaiti, S.Pd. Gr, juga menyampaikan bahwa Quizizz memberikan stimulus kompetitif yang sehat melalui skor dan leaderboard sehingga memperkuat rasa ingin tahu siswa terhadap isi bacaan.

Siswa menjadi penasaran untuk menjawab dengan cepat agar meraih skor tinggi dan membuka kembali teks untuk memastikan jawaban benar, yang mengasah ketelitian mereka dalam membaca. Dengan demikian, gamifikasi tidak hanya membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca dan pemahaman siswa serta mendorong rasa ingin tahu melalui mekanisme kompetisi dan feedback langsung.

Berdasarkan pernyataan siswa, terlihat bahwa rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris berbasis teknologi dipicu oleh hadirnya unsur visual yang menarik pada teks digital. Ilustrasi lucu atau gambar pendukung tidak hanya meningkatkan minat membaca, tetapi juga mendorong siswa untuk bertanya tentang makna kosakata tertentu. Selain itu, kebiasaan membaca ulang teks ketika mengerjakan latihan digital menunjukkan adanya proses verifikasi dan eksplorasi mandiri terhadap informasi. Dengan demikian, media digital yang komunikatif dan visual tidak hanya memotivasi siswa untuk memahami materi, tetapi juga membantu membangun sikap reflektif dalam proses pembelajaran mereka.

*b. Listening (mendengarkan)*

Menurut Brown (2001:247), listening bukan sekadar mendengar suara, tetapi melibatkan proses kompleks mulai dari mengenali bunyi, memahami kosakata, menangkap gagasan utama, hingga menafsirkan pesan berdasarkan konteks. Heinich, Molenda, Russell, dan Smaldino (2005:89) menyatakan bahwa media audiovisual membantu siswa memproses informasi melalui kombinasi suara dan gambar sehingga meningkatkan pemahaman konsep. Menurut Deterding, Dixon, Khaled, & Nacke (2011:9–10), unsur gamifikasi seperti skor, tantangan, dan umpan balik dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan rasa ingin tahu siswa.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas relevan dengan pembahasan peneliti yang menunjukkan bahwa pada awalnya siswa

cenderung pasif saat menonton video pembelajaran Bahasa Inggris dan tidak berusaha untuk menebak arti atau memahami isi secara mendalam. Dari wawancara dengan Wali Kelas IV, Alya Bela Noviani, S.Pd, ditemukan bahwa siswa hanya mendengarkan video tanpa interaksi aktif, sehingga pemahaman mereka terhadap isi materi kurang optimal.

Untuk mengatasi hal ini, guru menggunakan strategi pembelajaran berbasis teknologi dengan memutar video pendek di Google Classroom kemudian dilanjutkan dengan Quizizz listening quiz yang berisi pertanyaan tentang isi video. Pendekatan ini memberikan tantangan interaktif sehingga membuat proses listening menjadi lebih bermakna. Kepala Sekolah, Nurbaiti, S.Pd. Gr, menyatakan bahwa adanya unsur tantangan pada quiz tersebut memberikan stimulus yang membuat siswa lebih fokus dan termotivasi untuk menonton ulang video agar bisa menjawab dengan benar.

Berdasarkan pernyataan siswa, terlihat bahwa media audiovisual memiliki peran penting dalam menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap kosakata baru. Saat siswa mendengar kata yang asing dalam video atau lagu, mereka terdorong untuk mencari tahu arti dan pelafalannya, bahkan dengan memperlambat audio agar pengucapannya lebih jelas. Aktivitas tersebut menunjukkan adanya keterlibatan kognitif dalam proses pembelajaran. Selain itu, pertanyaan yang diajukan siswa mengenai arti kosakata dalam video menandakan adanya motivasi intrinsik untuk memahami bahasa lebih dalam. Dengan demikian, media audiovisual tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mendorong eksplorasi dan pemahaman kosakata secara mandiri.

### c. *Writing* (menulis)

Menurut Tarigan (2008: 3) menjelaskan bahwa menulis bukan sekadar menyusun simbol bahasa, tetapi proses menuangkan ide, perasaan, dan pikiran secara sistematis sehingga menghasilkan pesan yang bermakna. Menurut Harmer (2004: 31–32), pembelajaran menulis memerlukan proses drafting, revising, editing, hingga publikasi sehingga siswa dapat

memperbaiki kualitas tulisannya melalui umpan balik. Vygotsky (1978: 86) menyatakan bahwa proses belajar terjadi melalui interaksi sosial, termasuk melalui feedback teman sebaya (peer feedback) yang membantu membangun pemahaman baru serta mengembangkan kemampuan berpikir. Hal ini sesuai dengan pandangan Hyland (2003: 177) bahwa feedback dalam penulisan mendorong siswa untuk memperbaiki teks sekaligus menumbuhkan motivasi intrinsik karena penulis ingin mengetahui respon pembaca terhadap tulisannya. Warschauer (2010: 212) menyatakan bahwa teknologi digital memungkinkan proses kolaboratif, memberikan kesempatan bagi siswa untuk menulis, berdiskusi, dan mendapatkan umpan balik dalam lingkungan daring secara lebih terbuka.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas relevan dengan pembahasan peneliti yang menunjukkan bahwa rasa ingin tahu siswa meningkat karena dorongan untuk mengetahui respon orang lain terhadap tulisannya. Dari wawancara dengan Wali Kelas IV, Alya Bela Noviani, S.Pd, ditemukan bahwa awalnya siswa hanya menyalin kalimat contoh tanpa mencoba mengembangkan ide sendiri dalam menulis. Sebagai solusi, guru menggunakan Google Classroom sebagai media untuk tugas menulis, misalnya siswa diminta mendeskripsikan keluarganya dalam tiga kalimat. Siswa diberikan kesempatan untuk saling memberikan komentar positif dan membangun seperti “*good job*” atau “*try to add hobbies*” pada tulisan teman mereka.

Ibu Kepala Sekolah, Nurbaiti, S.Pd. Gr, menjelaskan bahwa Google Classroom bukan hanya tempat pengumpulan tugas, melainkan juga sarana yang menumbuhkan motivasi siswa melalui umpan balik terbuka. Siswa menjadi penasaran melihat komentar dari teman dan guru, yang kemudian mendorong mereka untuk memperbaiki dan mengembangkan tulisannya lebih baik. Dengan demikian, pembelajaran berbasis teknologi seperti Google Classroom memungkinkan peningkatan rasa ingin tahu dan kualitas tulisan siswa karena adanya interaksi sosial dan feedback yang konstruktif.

Pendekatan ini mengubah proses menulis dari sekadar menyalin menjadi aktivitas kreatif yang melibatkan refleksi dan revisi secara aktif. Pembahasan tentang Writing (menulis) berdasarkan wawancara, observasi, dan dokumentasi selama penelitian menunjukkan bahwa rasa ingin tahu siswa meningkat karena dorongan untuk mengetahui respon orang lain terhadap tulisannya. Wali Kelas IV, Alya Bela Noviani, S.Pd menjelaskan bahwa awalnya siswa menulis kalimat dengan menyalin contoh tanpa mencoba ide sendiri. Sebagai solusi, guru menggunakan Google Classroom untuk tugas menulis, misalnya siswa diminta menulis deskripsi tentang keluarganya dalam tiga kalimat, lalu teman-teman dapat memberikan komentar positif seperti "*good job*" atau "*try to add hobbies*".

Kepala Sekolah, Nurbaiti, S.Pd. Gr menyatakan bahwa Google Classroom bukan hanya tempat mengumpulkan tugas, tetapi juga sarana yang menumbuhkan motivasi melalui umpan balik terbuka. Siswa menjadi penasaran melihat komentar teman dan guru, lalu terdorong untuk memperbaiki tulisannya. Dengan demikian, pembelajaran berbasis teknologi ini meningkatkan interaksi sosial, memotivasi siswa, dan menguatkan rasa ingin tahu serta kualitas tulisan mereka secara aktif dan kreatif.

Berdasarkan pernyataan siswa, terlihat bahwa rasa ingin tahu siswa dalam keterampilan menulis muncul ketika mereka menemukan perbedaan antara bentuk tulisan dan bunyi kata dalam Bahasa Inggris. Kondisi ini memicu pertanyaan dan menunjukkan adanya kesadaran linguistik yang berkembang. Selain itu, siswa juga berinisiatif mengeksplorasi fitur menulis pada platform digital seperti emoji, gambar, dan template cerita, yang memberi kesempatan untuk mengekspresikan ide secara kreatif. Aktivitas tersebut menandakan bahwa teknologi mampu memfasilitasi pemahaman bahasa tulis sekaligus memperkuat motivasi eksploratif siswa dalam belajar, khususnya pada aspek writing dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

*d. Speaking* (berbicara)

Menurut Brown (2007: 332) menjelaskan bahwa berbicara bukan hanya aktivitas mengucapkan kata-kata secara mekanis, tetapi membutuhkan pemahaman konteks, keberanian, spontanitas, serta kemampuan menggunakan bahasa sesuai tujuan komunikasi. Dalam pendekatan pembelajaran bahasa komunikatif (Communicative Language Teaching/CLT), speaking dipandang sebagai proses interaktif yang melibatkan penggunaan bahasa untuk tujuan nyata melalui dialog, permainan bahasa, simulasi, dan aktivitas komunikatif lainnya (Richards & Rodgers, 2001: 155–156). Deterding, Dixon, Khaled, & Nacke (2011: 9–10) menegaskan bahwa unsur game-skor, acak, tantangan-dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan rasa ingin tahu. Dalam konteks temuan penelitian, Wordwall membuat siswa penasaran menunggu kata yang muncul dan kemudian mencoba membuat kalimat sederhana. Hal ini sejalan dengan teori interaksi bahasa yang menyatakan bahwa speaking berkembang melalui latihan spontan dan produksi bahasa secara langsung (Nunan, 2003: 48).

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas relevan dengan pembahasan peneliti yang menunjukkan bahwa sebelum menggunakan teknologi, siswa cenderung hanya menirukan ucapan guru tanpa variasi, sehingga cepat merasa bosan karena kegiatan tersebut terkesan menghafal. Dari wawancara dengan Wali Kelas IV, Alya Bela Noviani, S.Pd, ditemukan bahwa siswa lebih berani berbicara ketika pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan dan bukan sekadar menghafal.

Sebagai solusi, guru menggunakan Wordwall dengan game "spin the wheel" yang berisi kategori kosakata sehari-hari seperti makanan, binatang, dan keluarga. Dalam permainan ini, siswa harus menyebutkan kalimat menggunakan kata yang muncul pada roda putar tersebut. Pendekatan ini

membuat speaking menjadi lebih hidup dan interaktif karena siswa penasaran menunggu kata yang muncul dan mencoba membuat kalimat baru meskipun sederhana.

Ibu Kepala Sekolah, Nurbaiti, S.Pd. Gr, menyatakan bahwa teknologi sederhana seperti Wordwall mampu menghidupkan kegiatan speaking dan memperkuat rasa ingin tahu siswa. Dengan adanya elemen bermain, siswa terdorong untuk aktif berbicara secara spontan dan kreatif. Kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi melalui Wordwall dapat meningkatkan keberanian siswa dalam berbicara dan menstimulasi rasa ingin tahu mereka dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Berdasarkan pernyataan siswa, terlihat bahwa penggunaan aplikasi digital dalam pembelajaran speaking terbukti mampu menumbuhkan rasa ingin tahu dan dorongan eksploratif siswa. Ketika siswa menirukan suara atau merekam pelafalan mereka sendiri, terlihat adanya upaya refleksi diri untuk meningkatkan akurasi pengucapan. Pertanyaan tentang intonasi dan perbedaan pelafalan menunjukkan bahwa siswa tidak sekadar meniru, tetapi berusaha memahami aspek prosodi dalam bahasa. Selain itu, penyajian speaking dalam bentuk permainan atau tantangan semakin meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri siswa. Dengan demikian, aplikasi digital berbasis game memberikan kontribusi penting terhadap keterlibatan aktif dan perkembangan kemampuan berbicara siswa.

## **2. Strategi Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris berbasis Teknologi**

Menurut Heri (2016:234) menyatakan bahwa Ada tujuh strategi harus dilatih secara terus menerus hingga menjadi suatu kebiasaan. Konsep yang dibangun, adalah *habit of the mind*, *habit of the heart*, and *habit of the hands*. beberapa strategi yang dapat dilakukan dalam melaksanakan pendidikan karakter, yaitu:

- 1) Strategi moral *knowing*; Strategi moral knowing merupakan strategi dengan memberikan pengetahuan yang baik kepada individu sesuai dengan kaidah-kaidah dalam pendidikan karakter.
- 2) Strategi moral *modelling*; Moral modelling merupakan strategi, dimana seorang pendidik menjadi sumber nilai moral yang bersifat hidden curriculum sebagai refrensi utama peserta didik. Strategi ini menggunakan pendekatan kharismatik.
- 3) Strategi moral *feeling and loving*; Lahirnya moral loving berawal dari mindset (pola pikir). Pola pikir yang positif terhadap nilai kebaikan tentu akan merasakan manfaat dari perilaku baik itu.
- 4) Strategi moral *acting*; Setelah individu memiliki pengetahuan, teladan, dan mampu merasakan makna dari perbuatan baik, tentu dia akan berkenan bertindak sebagaimana pengetahuan dan pengalamannya terhadap nilai-nilai yang dimilikinya, yang pada akhirnya membentuk karakter.
- 5) Strategi tradisional (nasihat); Strategi tradisional atau yang biasa juga disebut dengan strategi nasihat merupakan sebuah strategi yang ditempuh dengan jalan memberitahukan secara langsung kepada seseorang terkait dengan nilai-nilai yang baik dan buruk.
- 6) Strategi *punishment*; Peraturan tidak akan dipatuhi jika tidak adanya hukuman bagi pelanggarnya, karena hukuman adalah bagian dari pendidikan.
- 7) Strategi *habitulasi* (pembiasaan); Strategi ini merupakan sebuah strategi yang menggunakan pendekatan action. Strategi ini, cukup efektif dilakukan oleh seorang pendidik dalam menanamkan nilai kebaikan terhadap peserta didiknya.

Penjelasan diatas sejalan berdasarkan wawancara di SDN 162/III Pendung Tengah Kecamatan Sitinjau Laut, strategi penguatan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris berbasis teknologi menurut kepala sekolah, Ibu Nurbaiti, S.Pd. Gr adalah sejalan dengan pendapat ahli dengan teori-teori beberapa

ahli seperti, Smaldino, Lowther & Russell (2019:112) menyatakan bahwa teknologi pembelajaran membantu guru memperluas sumber belajar dan meningkatkan keterlibatan siswa melalui aktivitas digital. Menurut Thomas (2018: 45), pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning) akan meningkatkan eksplorasi dan rasa ingin tahu karena siswa menjadi subjek yang melakukan pencarian pengetahuan secara mandiri. Mayer (2021: 130) menjelaskan bahwa multimedia learning memanfaatkan kombinasi visual dan audio untuk meningkatkan pemahaman, atensi, dan generasi pertanyaan. Menurut Slavin (2017: 148), reinforcement positif diperlukan untuk memperkuat perilaku belajar yang aktif dan kolaboratif. Menurut UNESCO (2020: 41), literasi digital guru merupakan kunci transformasi pendidikan abad 21 sehingga institusi pendidikan harus menyediakan pelatihan berkelanjutan. Menurut Warschauer (2011: 101), pembelajaran bahasa berbasis teknologi memberikan pengalaman real time yang mendukung listening, speaking, reading, dan vocabulary acquisition.

Pendapat kepala sekolah tentang pembahasan strategi penguatan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris berbasis teknologi mengatakan bahwa strategi: Mendorong guru untuk memanfaatkan teknologi pendidikan, tidak hanya menggunakan buku teks tetapi juga platform digital seperti Quizizz, Wordwall, Kahoot, atau Google Classroom serta membangun program khusus sekolah, misalnya English Digital Day, yaitu mengalokasikan satu hari dalam seminggu siswa belajar Bahasa Inggris menggunakan media digital seperti video, kuis online, dan permainan interaktif.

Berdasarkan Pernyataan Kepala Sekolah mengenai integrasi teknologi sebagai pemicu keterlibatan aktif siswa merupakan refleksi dari implementasi Teori Konstruktivisme Sosial yang digagas oleh Lev Vygotsky. Dalam pandangan ini, teknologi berperan sebagai media *scaffolding* yang memfasilitasi interaksi sosial dan kolaborasi antar siswa. Pandangan kepala sekolah mengenai pembelajaran yang "dinamis, menarik, dan adaptif" sangat erat kaitannya dengan Teori Flow dari Mihaly Csikszentmihalyi (1990). Teknologi yang adaptif mampu menciptakan keseimbangan antara tantangan (*challenge*) dan kemampuan (*skill*) siswa.

Penekanan kepala sekolah pada pentingnya pelatihan guru selaras dengan argumen George Siemens (2005) dalam Teori Konektivisme. Di era digital, guru harus mampu memfasilitasi siswa untuk terhubung dengan sumber informasi yang luas. Keberhasilan penguatan karakter rasa ingin tahu sangat bergantung pada sejauh mana guru memiliki kompetensi digital untuk menciptakan ekosistem belajar yang eksploratif.

Pembahasan tentang strategi penguatan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris berbasis teknologi di SDN 162/III Pendung Tengah berdasarkan wawancara dengan wali kelas IV adalah sebagai berikut: Penggunaan media interaktif yang menarik seperti aplikasi Quizizz, Wordwall, dan Kahoot untuk membuat siswa antusias menjawab soal. Mendorong kolaborasi antar siswa melalui aplikasi dengan mengatur kerja kelompok di WhatsApp atau Google Classroom agar siswa berdiskusi, berbagi ide, dan saling bertanya. Pemberian apresiasi dan umpan balik cepat melalui komentar positif dan feedback langsung di WhatsApp group atau Google Classroom.

Berdasarkan Pernyataan guru kelas mengenai Penggunaan media interaktif seperti Quizizz, Wordwall, dan Kahoot untuk membangkitkan antusiasme siswa merupakan bentuk nyata dari implementasi Teori Gamifikasi dalam Pendidikan. Menurut Kapp (2012), penggunaan elemen permainan dalam konteks non-permainan bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar. Strategi ini memanfaatkan aspek kompetisi sehat dan tantangan instan yang secara psikologis memicu pelepasan dopamin, sehingga siswa merasa senang dan penasaran untuk menyelesaikan tugas bahasa Inggris mereka. Senada menurut Stahl, dkk. (2006) menyatakan bahwa kolaborasi berbasis teknologi memungkinkan terjadinya diskusi yang lebih mendalam karena siswa memiliki ruang untuk berpikir sebelum bertanya atau merespons ide temannya, yang pada akhirnya memperkuat karakter eksploratif siswa.

Pendapat guru kelas tentang strategi ini sangat positif karena teknologi menjadi alat efektif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Media interaktif dan platform pembelajaran online menciptakan proses belajar yang menarik, menyenangkan, dan memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai minat dan kecepatan masing-masing. Guru juga menilai bahwa pembelajaran berbasis teknologi memberikan kesempatan untuk metode pengajaran yang lebih kreatif dan bervariasi, mendorong siswa berpikir kritis dan aktif bertanya. Namun, guru juga mengakui tantangan seperti keterbatasan akses teknologi bagi beberapa siswa dan perlunya meningkatkan kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi secara efektif. Dengan pelatihan yang memadai dan dukungan infrastruktur, guru percaya strategi berbasis teknologi dapat menguatkan karakter rasa ingin tahu siswa secara signifikan dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Berdasarkan pernyataan siswa, terlihat Transformasi atmosfer kelas menjadi "arena kompetisi yang sehat namun penuh rasa penasaran" melalui platform seperti Quizizz, Kahoot, dan Wordwall sangat relevan dengan konsep Gamifikasi dan Teori Self-Determination dari Deci & Ryan (2000). Penggunaan elemen permainan digital ini memenuhi kebutuhan dasar manusia akan kompetensi (*competence*) dan otonomi (*autonomy*). Karakter rasa ingin tahu yang awalnya bersifat pasif berubah menjadi perilaku eksploratif aktif karena teknologi tersebut menciptakan "jarak informasi" (*information gap*) yang menyenangkan untuk dipecahkan. Menurut Ertmer (2005), efektivitas teknologi pendidikan tidak terletak pada kecanggihan alatnya, melainkan pada kemampuannya memfasilitasi tujuan pedagogis dalam hal ini, penguatan karakter. Ketika teknologi disesuaikan dengan "logika bermain" anak sekolah dasar, proses belajar bahasa Inggris tidak lagi dianggap sebagai instruksi formal yang kaku, melainkan sebuah penemuan (*discovery learning*). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar berperan penting dalam memperkuat karakter rasa ingin tahu siswa. Media audio-visual dan platform digital membuat siswa lebih aktif serta tertarik mengeksplorasi kosakata baru melalui gambar, video, maupun suara. Selain itu, fitur seperti emoji, rekaman, dan template menulis memberi kesempatan bagi siswa

untuk belajar secara kreatif. Game edukatif dan kuis digital juga menambah tantangan sehingga siswa terdorong mencari jawaban yang benar. Tidak hanya itu, teknologi memberi ruang belajar mandiri melalui pengecekan dan pengulangan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna, eksploratif, dan mendorong pengembangan rasa ingin tahu siswa.

### **3. Faktor-faktor yang mempengaruhi Penguatan Rasa Ingin Tahu Siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris**

Salah satu tokoh utama yang mendasari faktor-faktor yang mempengaruhi penguatan rasa ingin tahu siswa, khususnya dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris. Menurut Piaget (1952:11–17), rasa ingin tahu timbul sebagai akibat dari ketidakseimbangan kognitif yang dialami individu ketika menghadapi informasi baru. Proses ini mendorong siswa untuk melakukan eksplorasi dan penyesuaian struktur pengetahuan melalui mekanisme asimilasi dan akomodasi. Dengan demikian, rasa ingin tahu merupakan bagian penting dari proses perkembangan intelektual anak. Misalnya, ketika siswa menemukan struktur tata Bahasa yang berbeda dari Bahasa ibu dan Bahasa umum (Bahasa nasional).

Mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi penguatan rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris di SDN 162/III Pendung Tengah Kecamatan Sitinjau Laut berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah, ibu Nurbaiti, S.Pd. Gr adalah sebagai berikut:

Rasa ingin tahu siswa tidak tumbuh secara otomatis, melainkan dipengaruhi oleh beberapa faktor penting, yaitu motivasi internal siswa, metode mengajar yang digunakan guru, lingkungan kelas yang kondusif, dukungan teknologi, serta peran aktif orang tua dan budaya sekolah yang mendukung eksplorasi. Faktor internal seperti kesehatan fisik, kecerdasan, perhatian, dan bakat juga berperan dalam memengaruhi minat dan rasa ingin tahu siswa. Sedangkan faktor eksternal meliputi adanya dukungan dari keluarga, fasilitas belajar yang memadai, suasana kelas yang menyenangkan, serta interaksi sosial yang baik di antara siswa dan guru. Demikian pula, bakat bahasa yang dimiliki sebagian siswa memungkinkan mereka lebih cepat

memahami kosakata sehingga mendorong munculnya rasa ingin tahu untuk mempelajari struktur atau ungkapan yang lebih kompleks.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara mendalam di SDN 162/III Pendung Tengah, ditemukan bahwa penguatan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris merupakan hasil sinergi dari berbagai faktor kompleks. Faktor utama yang menjadi motor penggerak adalah adanya keseimbangan yang presisi antara tantangan dan kemampuan (*The Flow State*). Penggunaan aplikasi praktis seperti *Quizizz*, *Kahoot*, dan *Wordwall* terbukti berada di titik tengah yang ideal; teknologi tersebut tidak terlalu mudah yang dapat memicu kebosanan, namun juga tidak terlalu sulit yang dapat menimbulkan kecemasan. Keseimbangan beban kerja ini memungkinkan siswa mencapai tingkat fokus dan ketertarikan maksimal karena mereka bekerja tepat di ambang batas kemampuan mereka.

Dari sisi teknologi, faktor interaktivitas dan elemen gamifikasi memegang peranan krusial. Stimulus sensorik berupa animasi warna-warni, musik yang memacu adrenalin, serta fitur papan peringkat (*leaderboard*) terbukti efektif menjaga "api" rasa ingin tahu siswa tetap menyala. Siswa seperti Alvero Pratama dan Abbi Vahrenza mengungkapkan bahwa mereka merasa dihargai saat aplikasi memberikan respon langsung terhadap tindakan mereka. Selain itu, ketersediaan fitur pendukung digital seperti *translate*, *voice record*, *subtitle*, dan kamus daring memberikan ruang bagi siswa untuk melakukan eksplorasi dan verifikasi informasi secara mandiri, yang pada gilirannya mengubah rasa ingin tahu pasif menjadi perilaku eksploratif aktif. Secara eksternal, peran guru sebagai kurator teknologi dan arsitek lingkungan kelas sangat menentukan. Guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber kebenaran, melainkan sebagai penyedia "celah informasi" yang memancing siswa untuk mencari tahu melalui perangkat digital. Sebagaimana ditegaskan oleh Kepala Sekolah, Ibu Nurbaiti, S.Pd. Gr, dan wali kelas IV, Ibu Alya Bela Noviani, S.Pd, kreativitas guru dalam memberikan *reward* serta menciptakan atmosfer kelas yang menghargai setiap pertanyaan sangat memengaruhi motivasi internal siswa yang pada awalnya mungkin masih rendah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara mendalam di SDN 162/III Pendung Tengah, ditemukan bahwa penguatan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris merupakan hasil sinergi dari berbagai faktor kompleks. Faktor utama yang menjadi motor penggerak adalah adanya keseimbangan yang presisi antara tantangan dan kemampuan, sebuah konsep yang dikenal sebagai *The Flow State*. Teori ini, yang dikembangkan oleh Mihaly Csikszentmihalyi (1990), menjelaskan bahwa pembelajaran optimal terjadi ketika tingkat kesulitan tugas sejajar dengan keterampilan siswa. Penggunaan aplikasi praktis seperti *Quizizz*, *Kahoot*, dan *Wordwall* di lapangan terbukti berada di titik tengah yang ideal; teknologi tersebut tidak terlalu mudah sehingga menghindari kebosanan (*boredom*), namun juga tidak terlalu sulit sehingga mencegah kecemasan (*anxiety*). Kondisi ini memungkinkan siswa mencapai tingkat fokus dan ketertarikan maksimal karena mereka bekerja tepat di ambang batas kemampuan mereka. Faktor interaktivitas dan elemen gamifikasi memegang peranan krusial dalam menjaga keterlibatan siswa. Kapp (2012) dalam teorinya mengenai gamifikasi pendidikan menyebutkan bahwa stimulus sensorik seperti animasi, musik, dan fitur papan peringkat (*leaderboard*) efektif dalam meningkatkan motivasi intrinsik. Secara eksternal, peran guru sebagai kurator teknologi sangat menentukan keberhasilan transformasi ini. Guru tidak lagi menjadi sumber tunggal kebenaran, melainkan fasilitator untuk memancing rasa penasaran. Pandangan Kepala Sekolah dan Wali Kelas mengenai pentingnya kreativitas dan *reward* selaras dengan Mishra & Koehler (2006), yang menegaskan bahwa efektivitas teknologi bergantung pada kemampuan guru mengintegrasikan alat digital dengan strategi pedagogis yang tepat.

### C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini berhasil mengidentifikasi proses, strategi, dan faktor-faktor yang memengaruhi penguatan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris berbasis teknologi di SDN 162/III Pendung Tengah, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diakui. Keterbatasan ini tidak hanya berkaitan dengan metodologi dan lingkup studi, tetapi juga dengan konteks penerapan serta

generalisasi temuan. Berikut adalah uraian mendetail mengenai keterbatasan penelitian ini.

### **1. Keterbatasan Metodologis**

#### **a. Desain Penelitian Kualitatif yang Terbatas pada Satu Lokasi**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan studi kasus di satu sekolah dasar (SDN 162/III Pendung Tengah). Meskipun pendekatan ini memungkinkan penggalian data yang mendalam dan kontekstual, temuan yang dihasilkan tidak dapat digeneralisasi secara luas ke sekolah lain dengan karakteristik yang berbeda. Setiap sekolah memiliki dinamika sosial, ketersediaan fasilitas, kompetensi guru, dan latar belakang siswa yang unik, sehingga strategi yang efektif di lokasi penelitian belum tentu berlaku di tempat lain.

#### **b. Subjektivitas dalam Pengumpulan dan Analisis Data**

Sebagai penelitian kualitatif, proses pengumpulan data sangat bergantung pada kemampuan peneliti dalam melakukan observasi, wawancara, dan interpretasi. Meskipun telah dilakukan triangulasi sumber (siswa, guru, dan kepala sekolah) serta metode (observasi, wawancara, dokumentasi), subjektivitas peneliti sebagai guru di sekolah yang sama berpotensi memengaruhi cara pandang terhadap fenomena yang diteliti. Hal ini dapat mengurangi tingkat objektivitas temuan, terutama dalam mengidentifikasi masalah dan menilai efektivitas strategi.

#### **c. Keterbatasan Waktu dan Durasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dalam kurun waktu yang terbatas, sehingga tidak mampu menangkap perkembangan jangka panjang dari penguatan karakter rasa ingin tahu siswa. Perubahan sikap dan karakter memerlukan proses yang berkelanjutan dan konsisten, sementara penelitian ini hanya mengamati dampak dalam periode tertentu. Dampak jangka panjang dari penggunaan teknologi dalam membangun karakter rasa ingin tahu belum dapat diukur secara komprehensif.

## **2. Keterbatasan Kontekstual dan Teknis**

### **a. Keterbatasan Infrastruktur dan Akses Teknologi**

Sekolah tempat penelitian dilakukan, meskipun memiliki akses internet dan listrik, masih dalam tahap adaptasi terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Keterbatasan fasilitas seperti jumlah perangkat digital yang terbatas, kecepatan internet yang tidak stabil, serta kurangnya pelatihan teknis bagi guru dan siswa dapat memengaruhi optimalisasi penerapan strategi berbasis teknologi. Hal ini berimplikasi pada temuan yang mungkin tidak mencerminkan potensi penuh dari integrasi teknologi dalam pembelajaran.

### **b. Heterogenitas Kemampuan Siswa yang Tidak Tercakup Secara Mendalam**

Penelitian ini mengamati siswa secara umum, namun perbedaan kemampuan individu dalam hal kesiapan teknologi, latar belakang sosio-ekonomi, dan kemampuan berbahasa Inggris belum dianalisis secara mendalam. Siswa dengan akses terbatas terhadap perangkat digital di rumah atau dengan kemampuan bahasa Inggris yang rendah mungkin mengalami tantangan lebih besar, sehingga respons mereka terhadap strategi berbasis teknologi bisa berbeda dari temuan utama penelitian.

### **c. Keterbatasan Peran Orang Tua dan Lingkungan Keluarga**

Meskipun penelitian menyebutkan peran orang tua sebagai salah satu faktor pendukung, pengaruh lingkungan keluarga tidak diobservasi secara langsung. Dukungan orang tua dalam memfasilitasi belajar di rumah, pengawasan penggunaan teknologi, serta motivasi yang diberikan dapat sangat bervariasi dan memengaruhi hasil pembelajaran. Keterbatasan data dari sisi orang tua membuat analisis faktor eksternal tidak sepenuhnya komprehensif.

## **3. Keterbatasan Teoretis dan Implementatif**

### **a. Keterbatasan dalam Pengukuran Karakter “Rasa Ingin Tahu”**

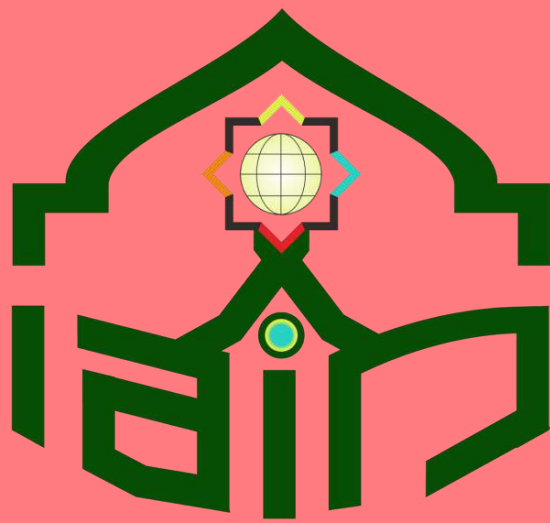
Karakter rasa ingin tahu merupakan konstruk abstrak yang sulit diukur secara kuantitatif. Penelitian ini mengandalkan indikator perilaku seperti frekuensi bertanya, ketertarikan terhadap materi, dan eksplorasi mandiri. Namun, tidak ada instrumen yang valid dan terstandarisasi untuk mengukur perkembangan karakter ini dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris berbasis teknologi. Hal ini membatasi kemampuan penelitian dalam memberikan bukti empiris yang kuat mengenai efektivitas strategi yang diterapkan.

b. Fokus Terbatas pada Bahasa Inggris dan Teknologi Dasar

Penelitian ini hanya berfokus pada pembelajaran Bahasa Inggris dengan penggunaan teknologi yang relatif sederhana seperti Quizizz, Wordwall, dan Google Classroom. Teknologi yang lebih mutakhir seperti artificial intelligence (AI), virtual reality (VR), atau platform adaptif belum diujicobakan, sehingga temuan penelitian belum mencakup potensi penuh dari transformasi digital dalam pendidikan karakter.

c. Keterbatasan dalam Analisis Faktor Penghambat

Penelitian lebih banyak menyoroti faktor pendukung dan keberhasilan, sementara faktor penghambat atau kendala implementasi belum dikaji secara mendalam. Misalnya, resistensi guru terhadap perubahan, kecemasan teknologi (*technophobia*), atau kebijakan sekolah yang tidak mendukung integrasi teknologi belum dijelaskan secara rinci. Pemahaman yang lebih baik tentang tantangan tersebut penting untuk menyusun strategi yang lebih realistis dan berkelanjutan.



INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
**K E R I N C I**

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penguatan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris berbasis teknologi di SDN 162/III Pendung Tengah, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris berbasis Teknologi.

Berdasarkan data penelitian dan temuan di lapangan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Inggris berperan signifikan dalam menguatkan karakter rasa ingin tahu siswa pada keempat keterampilan berbahasa, yaitu *reading*, *listening*, *writing*, dan *speaking*. Pada aspek *reading*, penyajian materi digital yang menarik secara visual mampu memicu pertanyaan, mendorong siswa membaca ulang teks, serta menumbuhkan sikap reflektif dan keinginan untuk memahami isi bacaan secara lebih mendalam. Pada aspek *listening*, penggunaan media audiovisual seperti video dan lagu menstimulasi rasa penasaran terhadap kosakata baru, melibatkan siswa secara aktif melalui tantangan interaktif, serta memberikan umpan balik yang memotivasi peningkatan pemahaman. Selanjutnya, pada keterampilan *writing*, rasa ingin tahu yang muncul dari proses *listening* dan eksplorasi kosakata berkontribusi pada kemampuan siswa dalam menuangkan ide secara tertulis dengan lebih sadar dan bermakna. Sementara itu, pada aspek *speaking*, aplikasi digital dan pendekatan gamifikasi mendorong siswa untuk bereksplorasi, merefleksikan pelafalan, serta meningkatkan kepercayaan diri dalam berbicara. Secara keseluruhan, teknologi digital tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana strategis

dalam membangun keterlibatan aktif, motivasi intrinsik, dan rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris secara terpadu.

## 2. Strategi Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu

Berdasarkan data dapat disimpulkan bahwa Strategi penguatan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris berbasis teknologi, yaitu: Pertama, Gamifikasi Edukasi hadir untuk mengubah atmosfer kelas yang kaku menjadi "arena kompetisi sehat" melalui platform seperti Quizizz dan Wordwall. Kedua, sekolah menginisiasi *English Digital Day*, sebuah program mingguan yang mengalokasikan waktu khusus bagi siswa untuk berinteraksi sepenuhnya dengan ekosistem digital. Ketiga, strategi *Inquiry & Digital Discovery* menempatkan siswa sebagai subjek aktif. Guru tidak lagi memberikan jawaban langsung, melainkan menyajikan "celah informasi" yang memaksa siswa melakukan penelusuran mandiri menggunakan kamus digital atau mesin pencari. Keempat, teknologi memfasilitasi *Collaborative Digital Scaffolding* melalui pemanfaatan WhatsApp Group dan Google Classroom. Terakhir, strategi *Adaptive Multimedia Learning* memastikan bahwa setiap materi tersaji dalam format yang dinamis melalui kombinasi teks, audio, dan visual yang menarik.

## 3. Faktor yang Mempengaruhi Penguatan Rasa Ingin Tahu

Berdasarkan data dapat disimpulkan bahwa Faktor pertama dan yang paling fundamental adalah Keseimbangan Tantangan dan Kemampuan (*The Flow State*). kedua, yaitu Interaktivitas dan Elemen Gamifikasi. Ketiga, penguatan karakter ini didukung oleh Ketersediaan Fitur Eksplorasi Digital. Faktor keempat yang menjadi kunci keberhasilan di lapangan adalah Peran Guru sebagai Kurator Teknologi dan Fasilitator. Terakhir, seluruh proses ini disempurnakan melalui Stimulasi Motivasi melalui

Kreativitas dan Apresiasi. Karakter rasa ingin tahu yang kuat memerlukan lingkungan yang aman dan suportif.

## **B. Implikasi**

### **1. Implikasi bagi Guru**

- a. Guru perlu mengoptimalkan pemanfaatan media teknologi (Quizizz, Wordwall, Google Classroom, WhatsApp Group, video interaktif) bukan hanya sebagai alat bantu, tetapi sebagai pemicu rasa ingin tahu siswa.
- b. Guru dituntut lebih kreatif dan variatif dalam merancang pembelajaran berbasis teknologi sehingga kegiatan belajar tidak monoton dan sesuai dengan kebutuhan siswa.
- c. Guru perlu membangun budaya bertanya melalui stimulus digital, memberikan apresiasi cepat (feedback langsung, reward digital), serta membiasakan siswa untuk berpikir kritis.
- d. Pelatihan berkelanjutan bagi guru sangat penting agar mereka memiliki literasi teknologi yang memadai dalam mendukung pembelajaran inovatif.

### **2. Implikasi bagi Sekolah**

- a. Sekolah perlu membangun program khusus seperti *English Digital Day* untuk menciptakan suasana belajar yang konsisten berbasis teknologi.
- b. Penyediaan sarana dan prasarana pendukung (akses internet stabil, proyektor, perangkat digital sederhana) menjadi prioritas untuk mendukung penguatan karakter siswa.
- c. Sekolah dapat menjadikan penelitian ini sebagai model strategi pembelajaran dalam meningkatkan mutu pendidikan, terutama di sekolah dengan keterbatasan akreditasi atau fasilitas.
- d. Sekolah juga perlu mengembangkan budaya apresiatif terhadap inovasi guru dan capaian siswa dalam pemanfaatan teknologi.

### 3. Implikasi bagi Orang Tua

- a. Orang tua perlu terlibat aktif dalam mendampingi anak menggunakan teknologi, terutama melalui platform digital seperti WhatsApp Group atau Google Classroom.
- b. Keterlibatan orang tua membantu mengawasi, memberi motivasi, serta menciptakan kesinambungan pembelajaran di rumah.
- c. Orang tua juga berperan dalam menanamkan pemahaman bahwa Bahasa Inggris bukan sekadar pelajaran tambahan, melainkan bekal penting untuk masa depan anak.

### 4. Implikasi bagi Penelitian Selanjutnya

- a. Penelitian ini membuka peluang untuk mengkaji efektivitas penguatan karakter melalui teknologi pada mata pelajaran lain di sekolah dasar.
- b. Studi lanjutan dapat memperdalam aspek perbandingan antara sekolah perkotaan dan pedesaan dalam penggunaan teknologi untuk penguatan karakter.
- c. Perlu juga diteliti lebih lanjut bagaimana inovasi teknologi sederhana dapat menjawab keterbatasan infrastruktur pendidikan di daerah terpencil.

## C. Saran

### 1. Bagi Guru

- a. Guru disarankan untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengintegrasikan media teknologi (Quizizz, Wordwall, Google Classroom, Kahoot, WhatsApp Group, dan video interaktif) agar pembelajaran tidak monoton.
- b. Membiasakan siswa untuk bertanya dan bereksperimen dengan bantuan stimulus digital, sehingga rasa ingin tahu mereka terus berkembang.
- c. Memberikan apresiasi dan umpan balik cepat baik secara langsung maupun digital untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

- d. Mengikuti pelatihan literasi teknologi secara berkelanjutan agar mampu memanfaatkan aplikasi pembelajaran interaktif dengan lebih efektif.

## 2. Bagi Sekolah

- a. Sekolah perlu menyediakan sarana dan prasarana pendukung (akses internet, proyektor, perangkat digital sederhana) agar pembelajaran berbasis teknologi berjalan optimal.
- b. Membuat program inovatif sekolah, seperti *English Digital Day*, untuk memperkuat budaya belajar berbasis teknologi.
- c. Mendorong guru untuk melakukan kolaborasi dan berbagi praktik baik dalam penggunaan teknologi untuk penguatan karakter siswa.
- d. Menjalin kerja sama dengan pihak luar (dinas pendidikan, komunitas pendidikan digital) guna memperoleh dukungan sumber daya dan pelatihan tambahan.

## 3. Bagi Orang Tua

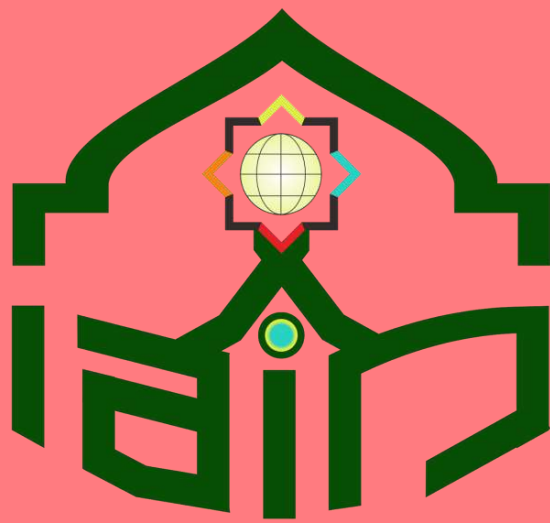
- a. Orang tua diharapkan aktif mendampingi dan mengawasi penggunaan teknologi anak, terutama saat pembelajaran daring maupun pengerjaan tugas.
- b. Terlibat dalam komunikasi sekolah melalui platform digital (WhatsApp Group, Google Classroom) agar perkembangan belajar anak dapat dimonitor.
- c. Menanamkan sikap positif bahwa Bahasa Inggris bukan hanya pelajaran tambahan, melainkan keterampilan penting untuk masa depan anak.

## 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Penelitian dapat diperluas ke sekolah dengan kondisi berbeda (perkotaan vs pedesaan, sekolah negeri vs swasta) untuk melihat perbedaan efektivitas strategi penguatan rasa ingin tahu berbasis teknologi.

- b. Mengkaji mata pelajaran lain (IPA, Matematika, IPS) dengan pendekatan serupa untuk melihat konsistensi hasil dalam konteks penguatan karakter.
- c. Melakukan penelitian lebih lanjut mengenai dampak jangka panjang pembelajaran berbasis teknologi terhadap karakter dan prestasi akademik siswa.





INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
**K E R I N C I**

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid & Dian Andayani. Pendidikan Karakter Perspektif Islam. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 2013.
- Abdul Ghoffar dkk, *Tafsir Ibnu Katsir*, Bogor: Pustaka Imam Asy-Syafi'i, 2010
- Adi Suprayitno dan Wahid, Pendidikan Karakter di Era Milenial, (Sleman: Deepublish, 2020)
- Agus Wibowo, *Pendidikan Karakter*, Yogyakarta: Pustaka Pelajaran, 2012
- Agus Zaenal Fitri, Pendidikan Karakter Berbasis Nilai & Etika Di Sekolah (Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2014)
- Ahmad Izzan & FM Mahfuddin, *How to get English* (Jakarta: Kesaint Blanc, 2014)
- Alawiyah, Anisa & Siti Apsoh. 2019. Penanaman Nilai-Nilai Karakter Terintegrasi Self-Confidence pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar. *EDUKASI: Jurnal Penelitian dan Artikel Pendidikan*, 11(2), 117-132.
- Amalia Muthia dkk, " Analisis Pembentukan Karakter Siswa di SDN Tangerang 15" dalam *Jurnal Pendidikan Dasar*, Volume 4 No 1 Maret, 2020.
- Amy Chak, *Teachers' and parents' conception of Children's curiosity and exploration*, (Hongkong: International Journal of Early Years Education, 2007), Vol.15
- Arthur A. Carin, *Teaching Modern Science*, (New Jersey: Merrill Publishing, 1997)
- Bandura, A. *Social Learning Theory*. Prentice Hall, (2008).
- Brown, H. D. *Principles of Language Learning and Teaching*. Pearson Education (2007).
- Bruner, J. *The Process of Education*. Harvard University Press, (1997).
- Bussakkorn Binson, *curiosity Based Learning (CBL) Program*, (Jurnal: US-China Education Review, 2009)
- Carolina Hidayah dkk, Pembentukan Karakter Rasa Ingin Tahu Melalui Kegiatan Literasi dalam *Jurnal IVCEJ* Vol. 2 No. 2 Tahun 2019
- Darmaji, dkk. Performansi Karakter Semangat Kebangsaan Dan Manajemen Pembelajarannya Pada Sekolah Dasar Umum Dan Keagamaan dalam *Jurnal Pendidikan Dasar* Vol. 13 No.1 Januari 2021
- Daryanto Suryatri Darmiatun, Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah, Jogjakarta: Gava Media, 2013
- Deana Dwi, Novi Widiastuti, Pembentukan Karakter Mandiri Anak Melalui Kegiatan Naik Transportasi Umum, *dalam Jurnal COMM-EDU* Nol. 2,

- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). *Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being*. American Psychologist.
- Doni A. Kusuma. *Pendidikan Karakter: Strategi Mendidik Anak di Zaman Global* (Cet. II; Jakarta: Grasindo, 2010)
- Doni Koesoema, *Pendidikan Karakter Utuh dan Menyeluruh*, (Yogyakarta: Kanisius, 2012)
- Dwi Puspitosari, dkk. *Pendidikan Bahasa Inggris di Era Digital*. Diterbitkan; PT Media Penerbit Indonesia. (2024).
- Ertmer, P. A. (2005). *Teacher pedagogical beliefs: The final frontier in our quest for technology integration?* Educational Technology Research and Development.
- Fadillah Anisa, *Penanaman Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Disiplin Pada Siswa Sekolah Dasar dalam Jurnal Perspektif Pendidikan dan Keguruan*, Vol. X No. 1
- Fatkul Jannah, Wirawan Fadly, & Aristiawan, A. (2021). Analisis Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Pada Tema Struktur dan Fungsi Tumbuhan. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 1(1), 1–16.  
<https://ejournal.iainponorogo.ac.id/index.php/jtii/article/view/63>
- Gagne, R. *Principles of Instructional Design*. Thomson Learning, (2005).
- Hadari Nawawi dan Martini Hadari, *Instrumen Penelitian Bidang Sosial*, (Pontianak: Gajah Mada University Press, 2006)
- Hadi Sudharto, *Manusia dan Lingkungan*, (Balai pustaka: Undip, 2013)
- Hapsari. (2012). *Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar*. Jurnal Penelitian
- Hartono, *pendidikan karakter dalam kurikulum 2013 character education curriculum 2013* Hartono, *Jnana Budaya Volume 19, Nomor 2, Agustus 2014*
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J., & Smaldino, S. *Instructional Technology and Media for Learning*. Pearson Education, (2012).
- Hendarman, dkk., *Konsep dan Pedoman: Penguatan Pendidikan Karakter* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017)
- Heri, C. (2016). Pendidikan Karakter: Strategi Pendidikan Nilai dalam Membentuk Karakter Religius, *Jurnal Ri'ayah*, 1(2) : 234.
- Horn, M., & Staker, H. *Blended Learning: Using Disruptive Innovation to Improve Schools*. Jossey-Bass (2015).
- Hubbard, P. *The Cambridge Handbook of TESOL and Technology*. Cambridge University Press (2017).
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer

Kemendiknas, Kerangka Acuan Pendidikan Karakter Tahun Anggaran, (Jakarta: Kemendiknas, 2010)

Kemendikbud. *Panduan Penguatan Pendidikan Karakter*. Kemendikbud, (2017).

Kesuma, Darma, dkk. *Pendidikan Karakter Kajian Teori dan Praktik di Sekolah*, (Bandung: Rosda Karya, 2011)

Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual* (Bandung: Refika Aditama, 2011)

Kukulska-Hulme, A. *Mobile Learning and Language Education*. Cambridge University Press, (2012).

Lickona, T. *Educating for Character*. Bantam Books, (2015).

Loewenstein, G. (1994). The psychology of curiosity: A review and reinterpretation. *Psikological bulletin*, 116(1), 75–98. <https://doi.org/https://doi.org/10.1037/0033-2909.116.1.75>

Ludovikus Bomans Wadu, dkk. Penerapan Nilai Kerja Keras dan Tanggung Jawab dalam Ekstrakurikuler Pramuka di Sekolah Dasar *dalam Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, Vol. 4 No 1 Januari 2020

Masnur Muslich, *Pendidikan Karakter*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011

Marwiyati, S. (2020). Penanaman Pendidikan Karakter Melalui Pembiasaan. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(2), 152. <https://doi.org/10.21043/thufula.v8i2.7190>

Mayer, R. E. *Multimedia Learning*. Cambridge University Press, (2009).

Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). *Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge*. Teachers College Record.

Mega Rahmawati, Pembentukan Nilai Karakter Toleransi Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Bagi Siswa Tunagrahita *dalam Jurnal JCMS* Vol. 5 No. 1 Tahun 2020.

Mendiknas. *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SD/MI*. (Jakarta. Badan Standar Nasional Pendidikan, 2006)

Merdeka Mengajar. (2023). Kebijakan Pemerintah terkait Kurikulum Merdeka. *MM*. 202 3[Cited in 29 Maret 2023]. Available from <https://pusatinformasi.guru.kemdikbud.go.id/hc/en-us/articles/6824815789465-Kebijakan-Pemerintah-Terkait-Kurikulum-Merdeka>.

Muhammad Teguh, *Metodologi Penelitian Ekonomi, Teori dan Aplikasi* (Jakarta: Raja Grafindo, Persada, 2005)

Munisah, E. (2021). Peningkatan Kemampuan Bahasa Inggris Siswa Melalui Program Teras Belajar Di Desa Kota Negara Ilir. *Edukasi Lingua Sastra*, 19(1), 24–30. <https://doi.org/10.47637/elsa.v19i1.328>

Ngainun Naim, *Character Building*, Jogjakarta: Ar-Ruzz media, 2012

Noeng Muhajir, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta: Rake Sarasin, 2000)

Oktavioni, W. (2017). Pembelajaran Ipa Melalui Model Discovery Learning Di Kelas V Sd Negeri 186 / 1 Sridadi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Artikel Ilmiah*, 1–21

Piaget, J. (2002). *The Psychology of Intelligence*. Routledge, (2002).

Prensky, M. *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill, (2001).

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>

Reinders, H., & White, C. *The Theory and Practice of Online Language Teaching and Learning*. Palgrave Macmillan (2016).

Smaldino, S., Lowther, D., & Russell, J. *Instructional Technology and Media for Learning*. Pearson, (2012).

Sri suwartini, pendidikan karakter dan pembangunan sumber daya manusia berkelanjutan, jurnal pendidikan ke-SD-an, Vol. 4, Nomor. 01, September 2007.

Stahl, G., Koschmann, T., & Suthers, D. (2006). *Computer-supported collaborative learning: An historical perspective*. Cambridge University Press.

Sudarwan Danim. (2010). “Perkembangan Peserta didik”. Bandung: Alfabeta.

Sultoni, A. (2016). Pendidikan Karakter dan Kemajuan Negara: Studi Perbandingan Lintas Negara. *JOIES: Journal of Islamic Education Studies*, 1(1), 195–207.

Sukiyat, *Strategi Implementasi Pendidikan Karakter*, (Jakarta: CV. Jakad Media Publishing, 2020)

Suwahono, *Metodologi Penelitian* (Semarang: Pendidikan Kimia Universitas Islam Negeri Walisongo, 2012)

Suyanto, Kasihani K.E. *English for Young Learners*. Jakarta: Bumi Aksara, 2007)

Syamsul Kurniawan, *Pendidikan Karakter*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media: 2013)

Trilling, B. & Fadel, C. *21st Century Skills*. Jossey-Bass, (2009).

Ummu Affiyatun, Pengembangan Nilai Cinta Damai untuk Mencegah Bullying di Sekolah dalam Rangka Membentuk Karakter Kewarganegaraan (*Studi Kasus Di SMA Kecamatan Gemolong*). PKn Progresif, Vol 10, 2015.

Vaughan, T. *Multimedia: Making It Work*. McGraw-Hill, (2011).

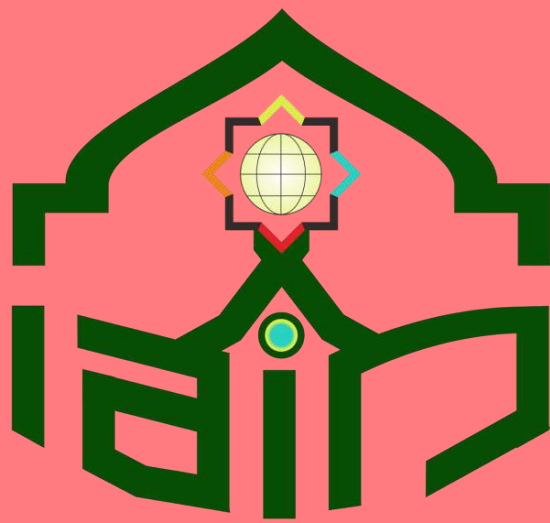
Warschauer, M. *Learning in the Cloud: Digital Literacy and Modern Education*. MIT Press (2011).

Wulanuari, Imam Suyanto, Kartika Cahyati, “Penggunaan Metode Sing A Song dalam Peningkatan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas V SD”. *Jurnal Pendidikan*, 2017

Yuyun Yunarti, “Pendidikan Kearah Pembentukan Karakter” *dalam Jurnal Tarbawiyah* Volume 11 Nomor 2 Edisi Januari-Juli 2014

Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter*, ( Jakarta: Kencana, 2011)





INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
**K E R I N C I**



PEDOMAN OBSERVASI PROFIL SEKOLAH  
PENELITIAN: **PENGUATAN KARAKTER RASA INGIN TAHU  
SISWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS  
TEKNOLOGI DI SEKOLAH DASAR 162/III PENDUNG TENGAH  
KECAMATAN SITINJAU LAUT**

## **LEMBARAN OBSERVASI**

### **A. Petunjuk**

1. Lembar ini untuk mencatat hasil pengamatan/observasi yang dilakukan mahasiswa pascasarjana IAIN Kerinci mengenai profil sekolah
2. Lembar ini untuk mendiskripsikan profil sekolah

### **B. Identitas**

Hari tanggal : .....

Nama sekolah : .....

Nama observ : .....

Jumlah anggota : .....

### **C. Aspek Pengamatan**

#### **1. Identitas Sekolah**

Kepala Sekolah : Nurbaiti, S.Pd., Gr

Nama Sekolah : SD Negeri 162/III Pendung Tengah

NPSN : [10502154](#)

Alamat : Penawar Tinggi

Desa/Kelurahan : Desa Penawar Tinggi

Kecamatan/Kota (LN) : Kec. Sitinjau Laut

Kab.-Kota/Negara (LN) : Kab. Kerinci

Propinsi/Luar Negeri (LN) : Prov. Jambi

Status Sekolah : Negeri

Bentuk Pendidikan : SD

Jenjang Pendidikan : DIKDAS



**PEDOMAN OBSERVASI PROFIL SEKOLAH**  
**PENELITIAN: Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu**  
**Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis**  
**Teknologi di Sekolah Dasar 162/III Pendung Tengah**  
**Kecamatan Sitinjau Laut**

## 2. Dokumen dan Perizinan

Kementerian Pembina : Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah  
Naungan : Pemerintah Daerah  
NPYP : -  
No. SK. Pendirian : 1979  
Tanggal SK. Pendirian : 01-01-1980  
Nomor SK Operasional : 800/185/TU/pdk/2002  
Tanggal SK Operasional : 18-04-2022  
File SK Operasional () : [Lihat SK Operasional](#)  
Tanggal Upload SK Op. : 27-06-2022 14:18:02  
Akreditasi : [C](#)

## 3. Sumber Daya Manusia

### 1. Tenaga Pendidikan (Guru)

No	Nama/NIP/NUPTK	Jabatan	Tempat Tanggal Lahir	Gol/Ruang	Mengajar
1	Nurbaiti, S.Pd., Gr NIP 197102251994062001	Kepala Sekolah	Penawar, 25 Februari 1971	IV/A	Kepsek
2	Evi Kasmita, S.Pd., Gr NIP 197608262023212004	Guru Kelas	Tanjung batu, 26-08-1976	IX	Kelas 1
3	Yelmita, S.Pd. NIP 198401052023212017	Guru Kelas	Penawar, 05-01-1984	IX	Kelas 2
4	Pipit Aprinita, S.Pd., Gr NIP 199704042024212048	Guru Kelas	Kerinci (Pendung Hilir), 04-04-1997	IX	Kelas 3
5	Alya Bela Noviani, S.Pd. NUPTK 7444776677230023	Guru Kelas	Tanjung mudo, 12-11-1998		Kelas 4
6	Hasmidar, S.Pd., Gr NIP 197309092023212002	Guru Kelas	Pendung tengah, 09-09-1973	IX	Kelas 5
7	Dewi Efyenti, S.Pd., Gr NIP 197605222009022002	Guru Kelas	Tanjung Bunga, 22-05-1976	III/D	Kelas 6
8	Elvi Novia, S.PdI NIP 198205212024212012	Guru Agama	Tanjung pauh mudik, 21-05-1982	IX	Guru PAI
9	Santi Herlena, S.PdI NUPTK 5340765666300023	Guru Agama	Pendung tengah, 08-10-1987		Guru PAI
10	Nurul Aulia, S.Pd.		Kemantan hilir, 02-01-2002		Guru Pejok





PEDOMAN WAWANCARA  
PENELITIAN: **PENGUATAN KARAKTER RASA INGIN  
TAHU SISWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA  
INGGRIS BERBASIS TEKNOLOGI DI SEKOLAH DASAR  
162/III PENDUNG TENGAH KECAMATAN SITINJAU  
LAUT**

**PANDUAN WAWANCARA**  
*GUIDE INTERVIEW*

Nama : .....  
Jabatan : .....  
Waktu wawancara : .....  
Tempat wawancara : .....  
No HP/WA : .....

---

**Wawancara dengan Kepala Sekolah**

1. Apa yang membuat aktivitas belajar Bahasa Inggris (speaking, reading, listening dan writing) terasa menarik?
2. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris (speaking, reading, listening dan writing), bagaimana peran quizizz dalam memberikan stimulus kompetitif yang mampu memperkuat rasa ingin tahu siswa terhadap isi bacaan?
3. Apa manfaat yang dirasakan ketika mendapatkan umpan balik berupa skor?
4. Bagaimana proses penguatan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris berbasis teknologi?
5. Apa faktor yang membuat siswa lebih memperkuat karakter rasa ingin tahu dalam belajar Bahasa Inggris?



## PEDOMAN WAWANCARA

PENELITIAN: **PENGUATAN KARAKTER RASA INGIN TAHU SISWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS TEKNOLOGI DI SEKOLAH DASAR 162/III PENDUNG TENGAH KECAMATAN SITINJAU LAUT**

### PANDUAN WAWANCARA *GUIDE INTERVIEW*

Nama : .....

Jabatan : .....

Waktu wawancara : .....

Tempat wawancara : .....

No HP/WA : .....

---

#### **Wawancara dengan Guru Kelas**

1. Bagaimana game pencari kosakata dapat membantu memperkaya perbendaharaan kata baru?
2. Bagaimana strategi penguatan karakter rasa ingin tahu guru dalam pembelajaran Bahasa Inggris?
3. Apa tantangan guru dalam penguatan karakter rasa ingin tahu guru dalam pembelajaran Bahasa Inggris berbasis teknologi?
4. Bagaimana penggunaan audio/video dalam memahami materi Bahasa Inggris?
5. Apakah pemberian hadiah/penghargaan dapat menjadi penguatan karakter rasa ingin tahu siswa dalam belajar Bahasa Inggris?
6. Apakah pemberian komentar positif dapat menjadi penguatan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris?
7. Bagaimana umpan balik dari guru membantu rasa ingin tahu siswa dalam belajar?
8. Apakah game education membantu penguatan karakter rasa ingin tahu siswa dalam belajar Bahasa Inggris?



PEDOMAN WAWANCARA

PENELITIAN: **PENGUATAN KARAKTER RASA INGIN TAHU SISWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS TEKNOLOGI DI SEKOLAH DASAR 162/III PENDUNG TENGAH KECAMATAN SITINJAU LAUT**

**PANDUAN WAWANCARA**  
*GUIDE INTERVIEW*

Nama : .....

Jabatan : .....

Waktu wawancara : .....

Tempat wawancara : .....

No HP/WA : .....

---

**Wawancara dengan Siswa**

1. Apa yang membuat karakter rasa ingin tahu saat belajar Bahasa Inggris?
2. Saat belajar Bahasa Inggris, apakah guru pernah menggunakan alat atau aplikasi dari computer/HP?
3. Media/aplikasi apa yang paling kamu sukai saat belajar Bahasa Inggris?
4. Bagaimana guru membantu penguatan karakter rasa ingin tahu dalam belajar Bahasa Inggris?
5. Menurutmu, apa yang bisa memperkuat karakter kamu lebih ingin tahu lagi saat belajar Bahasa Inggris berbasis teknologi?
6. Setelah belajar dengan berbasis teknologi, apakah kamu jadi ingin tahu lebih banyak tentang cara Inggris (speaking, reading, listening dan writing)?
7. Kalau kamu jadi guru, apa yang akan kamu lakukan supaya penguatan karakter rasa ingin tahu dalam belajar Bahasa Inggris berbasis teknologi menjadi sangat bagus?



**DOKUMENTASI FOTO-FOTO**

**PENELITIAN: Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Teknologi Di Sekolah Dasar 162/III Pendung Tengah Kecamatan Sitinjau Laut**



Wawancara  
Kepala Sekolah  
SDN 162/III Pendung Tengah  
Penawar Tinggi



Wawancara  
Kepala Sekolah  
SDN 162/III Pendung Tengah  
Penawar Tinggi

ISLAM NEGERI  
K E R I N C I



**DOKUMENTASI FOTO-FOTO**

**PENELITIAN: Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Teknologi di Sekolah Dasar 162/III Pendung Tengah Kecamatan Sitinjau Laut**



Wawancara  
Siswa 1  
SDN 162/III Pendung Tengah  
Penawar Tinggi



Wawancara  
Siswa 2  
SDN 162/III Pendung Tengah  
Penawar Tinggi

LAM NEGERI  
N C I



**DOKUMENTASI FOTO-FOTO**

**PENELITIAN: Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Teknologi di Sekolah Dasar 162/III Pendung Tengah Kecamatan Sitinjau Laut**



Wawancara

Siswa 3

SDN 162/III Pendung Tengah Penawar

Tinggi



Wawancara

Siswa 4

SDN 162/III Pendung Tengah

Penawar Tinggi



**DOKUMENTASI FOTO-FOTO**

**PENELITIAN: Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Teknologi di Sekolah Dasar 162/III Pendung Tengah Kecamatan Sitinjau Laut**



Wawancara

Siswa 5

SDN 162/III Pendung Tengah

Penawar Tinggi



Wawancara

Siswa 6

SDN 162/III Pendung Tengah

Penawar Tinggi

ISLAM NEGERI  
N C I



**DOKUMENTASI FOTO-FOTO**

**PENELITIAN: Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Teknologi di Sekolah Dasar 162/III Pendung Tengah Kecamatan Sitinjau Laut**



Wawancara  
Siswa 7  
SDN 162/III Pendung Tengah  
Penawar Tinggi



Wawancara  
Siswa 8  
SDN 162/III Pendung Tengah  
Penawar Tinggi

ISLAM NEGERI  
K E R I N C I



## DOKUMENTASI FOTO-FOTO

**PENELITIAN: Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Teknologi di Sekolah Dasar 162/III Pendung Tengah Kecamatan Sitinjau Laut**



Suasana belajar di kelas 4



Suasana belajar di kelas 4



## DOKUMENTASI FOTO-FOTO

**PENELITIAN: Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Teknologi di Sekolah Dasar 162/III Pendung Tengah Kecamatan Sitinjau Laut**



Guru mengajar di kelas 4 (bhs inggris berbasis teknologi)



Guru mengajar di kelas 4 bhs inggris berbasis teknologi)



## DOKUMENTASI FOTO-FOTO

**PENELITIAN: PENGUATAN KARAKTER RASA INGIN TAHU SISWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS TEKNOLOGI DI SEKOLAH DASAR 162/III PENDUNG TENGAH KECAMATAN SITINJAU LAUT**



Guru mengajar di kelas 4 (reading)



Guru mengajar di kelas 4 (reading)



## DOKUMENTASI FOTO-FOTO

**PENELITIAN: Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Teknologi di Sekolah Dasar 162/III Pendung Tengah Kecamatan Sitinjau Laut**



Guru mengajar di kelas 4 (listening)



Guru mengajar di kelas 4 (listening)



**DOKUMENTASI FOTO-FOTO**

**PENELITIAN: Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Teknologi di Sekolah Dasar 162/III Pendung Tengah Kecamatan Sitinjau Laut**



Guru mengajar di kelas 4 (writing)



Guru mengajar di kelas 4 (writing)



## DOKUMENTASI FOTO-FOTO

**PENELITIAN: Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Teknologi di Sekolah Dasar 162/III Pendung Tengah Kecamatan Sitinjau Laut**



Guru mengajar di kelas 4 (speaking)



Suasana belajar di kelas 4



**DOKUMENTASI FOTO-FOTO**

**PENELITIAN: Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Teknologi Di Sekolah Dasar 162/III Pendung Tengah Kecamatan Sitinjau Laut**



Wawancara  
Kepala Sekolah  
SDN 162/III Pendung Tengah  
Penawar Tinggi



Wawancara  
Kepala Sekolah  
SDN 162/III Pendung Tengah  
Penawar Tinggi

ISLAM NEGERI  
K E R I N C I



## DOKUMENTASI FOTO-FOTO

**PENELITIAN: PENGUATAN KARAKTER RASA INGIN  
TAHU SISWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA  
INGGRIS BERBASIS TEKNOLOGI DI SEKOLAH DASAR  
162/III PENDUNG TENGAH KECAMATAN SITINJAU  
LAUT**



Wawancara

Siswa 1

SDN 162/III Pendung Tengah

Penawar Tinggi



Wawancara

Siswa 2

SDN 162/III Pendung Tengah

Penawar Tinggi

LAM NEGERI  
N C I



**DOKUMENTASI FOTO-FOTO**

**PENELITIAN: Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Teknologi di Sekolah Dasar 162/III Pendung Tengah Kecamatan Sitinjau Laut**



Wawancara

Siswa 3

SDN 162/III Pendung Tengah Penawar

Tinggi



Wawancara

Siswa 4

SDN 162/III Pendung Tengah

Penawar Tinggi



**DOKUMENTASI FOTO-FOTO**

**PENELITIAN: Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Teknologi di Sekolah Dasar 162/III Pendung Tengah Kecamatan Sitinjau Laut**



Wawancara

Siswa 5

SDN 162/III Pendung Tengah

Penawar Tinggi



Wawancara

Siswa 6

SDN 162/III Pendung Tengah

Penawar Tinggi

ISLAM NEGERI  
N C I



**DOKUMENTASI FOTO-FOTO**

**PENELITIAN: Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Teknologi di Sekolah Dasar 162/III Pendung Tengah Kecamatan Sitinjau Laut**



Wawancara  
Siswa 7  
SDN 162/III Pendung Tengah  
Penawar Tinggi



Wawancara  
Siswa 8  
SDN 162/III Pendung Tengah  
Penawar Tinggi

ISLAM NEGERI  
K E R I N C I



## DOKUMENTASI FOTO-FOTO

**PENELITIAN: Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Teknologi di Sekolah Dasar 162/III Pendung Tengah Kecamatan Sitinjau Laut**



Suasana belajar di kelas 4



Suasana belajar di kelas 4



## DOKUMENTASI FOTO-FOTO

**PENELITIAN: Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Teknologi di Sekolah Dasar 162/III Pendung Tengah Kecamatan Sitinjau Laut**



Guru mengajar di kelas 4 (bhs inggris berbasis teknologi)



Guru mengajar di kelas 4 bhs inggris berbasis teknologi)



## DOKUMENTASI FOTO-FOTO

**PENELITIAN: PENGUATAN KARAKTER RASA INGIN TAHU SISWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS TEKNOLOGI DI SEKOLAH DASAR 162/III PENDUNG TENGAH KECAMATAN SITINJAU LAUT**



Guru mengajar di kelas 4 (reading)



Guru mengajar di kelas 4 (reading)



## DOKUMENTASI FOTO-FOTO

**PENELITIAN: Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Teknologi di Sekolah Dasar 162/III Pendung Tengah Kecamatan Sitinjau Laut**



Guru mengajar di kelas 4 (listening)



Guru mengajar di kelas 4 (listening)



**DOKUMENTASI FOTO-FOTO**

**PENELITIAN: Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Teknologi di Sekolah Dasar 162/III Pendung Tengah Kecamatan Sitinjau Laut**



Guru mengajar di kelas 4 (writing)



Guru mengajar di kelas 4 (writing)



## DOKUMENTASI FOTO-FOTO

**PENELITIAN: Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Teknologi di Sekolah Dasar 162/III Pendung Tengah Kecamatan Sitinjau Laut**



Guru mengajar di kelas 4 (speaking)



Suasana belajar di kelas 4



**SURAT KEPUTUSAN**  
**DIREKTUR PROGRAM PASCASARJANA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI**  
Nomor : In.31/DPs/PP.009/2025  
**TENTANG**  
**PENUNJUKAN PEMBIMBING TESIS MAHASISWA**  
**TAHUN AKADEMIK : 2024/2025 Genap**  
**DIREKTUR PROGRAM PASCASARJANA**

- Menimbang** : a. Bahwa untuk menjamin kelancaran penyelesaian studi mahasiswa Program Pascasarjana IAIN Kerinci, dirasa perlu menunjuk Dosen Pembimbing penyusun Tesis,
- : b. Bahwa Dosen yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai Pembimbing penulisan Tesis tersebut.
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
3. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
4. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 48 Tahun 2016 tentang Organisasi dan Tata kerja Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci;
5. Keputusan Direktur Jendral Pendidikan Islam Nomor 3177 Tahun 2014 tentang izin Penyelenggara Program Magister pada IAIN Kerinci dengan Program Studi Pendidikan Agama Islam.
6. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 656 Tahun 2019 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi Hukum Keluarga Islam (Ahwal Syakhshiyah) pada Institut Agama Islam Negeri Kerinci
7. Buku panduan Akademik Program Pascasarjana IAIN Kerinci Tahun Akademik 2021/2022

**MEMUTUSKAN**

**Menetapkan** :  
**Pertama** :

Menunjuk

1. **Prof. Dr. Hj. Wisnarni, M.PdI** NIP. 196707101994012001  
Sebagai **Pembimbing I**
2. **Dr. Oki Mitra, M.Pd.I** NIP. 199008132023211014  
sebagai **Pembimbing II**

Dari Mahasiswa

Nama : **PIPIT APRINITA**  
NIM : 211024003  
Program Studi : S2 Pendidikan Agama Islam (PAI) Fokus Kajian Pendidikan Karakter  
Judul : **Pembentukan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa dalam Pembelajaran Bahas Inggris Berbasis Teknologi di SDN 162/III Pendung Tengah.**

**Kedua** : Kepada Pembimbing Tesis yang namanya tersebut di atas diberikan honorium sesuai dengan peraturan yang berlaku

**Ketiga** : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan apabila terdapat kekeliruan akan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya



DITETAPKAN DI : Sungai Penuh  
PADA TANGGAL : 14 April 2025

DIREKTUR,

Prof. Dr. Hj. Wisnarni, M.PdI  
NIP. 196707101994012001

Tembusan:

1. Rektor IAIN Kerinci
2. Arsip



INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
KERINCI



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI**  
**PROGRAM PASCASARJANA**

Alamat : Jln. Kapten Muradi Kec. Pesisir Bukit , Kota Sungai Penuh  
Telp (0748) 21065 Fax (0748) 22114

Kode Pos 37112 Website: [WWW.iainkerinci.ac.id](http://WWW.iainkerinci.ac.id) email ; [info@iainkerinci.ac.id](mailto:info@iainkerinci.ac.id)

Nomor : In.31/DPs/PP.00.9/668/2025

Sungai Penuh, 29 Juli 2025

Lamp : Izin Penelitian

Perihal : *Mohon Izin Penelitian*

Kepada,

Yth. **Kepala Kesbangpol Kabupaten Kerinci**  
di -  
Tempat

*Assalamu'alaikum w.w.*

Dengan Hormat, dalam rangka pengumpulan data lapangan untuk penyusunan tugas (Penulisan Tesis) Mahasiswa Program Pascasarjana (S.2) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci berikut :

Nama : **PIPIT APRINITA**  
Nomor Induk Mahasiswa : 211024003  
Alamat : Pendung Hilir Penawar Kec. Sitinjau Laur  
Judul Tesis : Pembentukan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Teknologi di SDN 162/III Pendung Tengah Kecamatan Sitinjau Laut

Maka dengan ini kami mohon kepada Bapak/Saudara kiranya berkenan memberikan Rekomendasi untuk yang bersangkutan untuk melaksanakan kegiatan penelitian.

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data antara lain adalah :

1. Observasi;
2. Wawancara;
3. Dokumentasi;

Demikian disampaikan, atas bantuan dari Bapak/saudara diucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum w.w.*



Prof. Dr. Hj. Wisnarni, M.PdI

NIP. 19670710 199401 2 001

*Tembusan :*

- Rektor IAIN Kerinci (sebagai laporan)
- Arsip



PEMERINTAH KABUPATEN KERINCI  
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Komplek Perkantoran Bukit Tengah, Siulak Kode Pos 37162  
Pos-el [Kesbangpolkabupatenkerinci@gmail.com](mailto:Kesbangpolkabupatenkerinci@gmail.com) Web [Kesbangpol.kerincikab.go.id](http://Kesbangpol.kerincikab.go.id)

**REKOMENDASI IZIN PENELITIAN**

B-000.9-166/Wasnas Kesbangpol/VIII/2025

Membaca : Surat dari : IAIN-KERINCI Nomor : In.31/DPs/PP.00.9/668/2025  
Tanggal : 29 Juli 2025 Perihal : Izin Penelitian

Mengingat : 1. Undang-undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian Pengembangan dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;  
2. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006 tentang Perizinan Melakukan Penelitian dan Pengembangan Bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Organisasi Asing;  
3. Peraturan menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;  
4. Peraturan Daerah Nomor 11 Tahun 2009 tentang Pembentukan Organisasi Tata Kerja Perangkat Daerah Kabupaten kerinci sebagaimana telah diubah terakhir dengan Peraturan Daerah Nomor 6 Tahun 2013 tentang Perubahan ketiga atas Peraturan Daerah Nomor 11 Tahun 2009 tentang Pembentukan, Organisasi dan Tata Kerja Perangkat Daerah Kabupaten Kerinci;  
5. Peraturan Bupati Nomor 6 Tahun 2014 tentang Uraian Pokok, Fungsi dan Tata Kerja Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Kerinci.

Memperhatikan : Proposal yang bersangkutan

Memberikan izin kepada : Nomor Urut : 390  
Nama : PIPIT APRINITA  
NIM / NPM : 211024003  
Agama : ISLAM  
Pekerjaan : Mahasiswi  
Fakultas/Jurusan : Pogram Pascasarjana  
Kebangsaan : INDONESIA  
No HP : 0853 6148 5997  
Alamat : Desa Pendung Hilir Penawar Kec. Sitinjau Laut

Untuk : Mengadakan Penelitian

Judul : **PEMBENTUKAN KARAKTER RASA INGIN TAHU SISWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRISS BERBASIS TEKNOLOGI DI SDN 162/III PENDUNG TENGAH KECAMATAN SITINJAU LAUT**

Tempat Penelitian : SDN 162/III Pendung Tengah

Waktu : Agustus s/d September 2025

1. Sebelum melakukan Penelitian terlebih dahulu melaporkan kepada Kaban/Kadis/Kakan/Instansi yang bersangkutan untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan dan adat istiadat yang berlaku ditempat penelitian.
3. Tidak dibenarkan melakukan penelitian yang tidak ada kaitannya dengan Judul Penelitian dimaksud.
4. Laporan Hasil Penelitian disampaikan kepada Bupati Kerinci melalui Badan Kesbangpol Kabupaten Kerinci dan disampaikan kepada OPD dan atau Lembaga yang menjadi Objek Penelitiannya.
5. Tidak menggunakan Surat Rekomendasi Izin Penelitian ini untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah.
6. Tetap patuh dan mentaati protokol kesehatan selama melaksanakan penelitian.
7. Surat Rekomendasi Izin Penelitian ini akan dicabut kembali apabila pemegangnya tidak mentaati ketentuan tersebut diatas.

Demikianlah untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

BUKIT TENGAH, 5 Agustus 2025  
KEPALA BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK  
KABUPATEN KERINCI



REDI ASRI, SH, MH  
Pembina Utama Muda / IV c  
NIP 196805281993021001

Tembusan disampaikan kepada Yth :

1. Bapak Bupati Kerinci (sebagai laporan)
2. Sdr. Kepala Dinas Pendidikan Kab. Kerinci
3. Sdr. Kepala SDN 162/III Pendung Tengah
4. Sdr. Yang Bersangkutan



**PEMERINTAH KABUPATEN KERINCI**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SD NEGERI 162/III PENDUNG TENGAH**  
**KECAMATAN SITINJAU LAUT**



Alamat : Sitinjau Laut

Kode POS : 37171

**SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN**

NOMOR : 421.2/73/SDN-162/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nurbaiti,S.Pd  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Alamat : Pendung Hilir, Penawar. Kec.Sitinjau Laut. Kab. Kerinci. Prov. Jambi

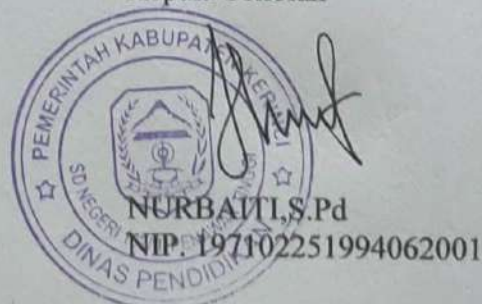
Dengan ini menerangkan bahwa Mahasiswa yang beridentitas :

Nama : Pipit Aprinita  
Nim : 211024003  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam ( fokus kajian pendidikan karakter )  
Asal Institusi : SD N 162/III Penawar Tinggi  
Pembimbing I : Prof. Dr. Hj. Wisnarni,M.PdI  
Pembimbing II : Dr. Oki Mitra, M.PdI

Menerangkan bahwa nama tersebut telah menyelesaikan penelitian sejak 21 Juli sampai dengan 10 September 2025 yang bertempat di SD N 162/III Pendung Tengah Kecamatan Sitinjau Laut dengan penelitian "Penguatan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran bahasa inggris berbasis teknologi di SD N 162/III Pendung Tengah".

Demikian surat keterangan ini saya buat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk di gunakan sepenuhnya.

Penawar Tinggi, 11 September 2025  
Kepala Sekolah



## RIWAYAT SINGKAT PENELITI



**Pipit Aprinita, S.Pd.**, Lahir di Pendung Hilir, Penawar Kabupaten Kerinci Provinsi Jambi Pada Tanggal 04 April 1997. Lulus Program S1 Universitas Jambi (UNJA) Pendidikan Bahasa Inggris Tahun 2019. Tahun 2024 melanjutkan pendidikan S2 Program Studi Pendidikan Agama Islam Fokus Kosentrasi Pendidikan Karakter. Menikah dengan Edi Kurniawan, S.Pd., M.Pd pada tahun 2022.

Pengalaman :

Tahun 2019 s/d 2022 Mengajar di SMPN 13 Kerinci dan Lulus Guru PPPK 2023. 2023 – Sekarang Menjadi Guru SD Negeri 162/III Pendung Tengah.

Pendidikan :

SD N 113/IV Kota Jambi lulus 2008.

SLTP N 5 Kota Jambi lulus 2011.

SLTA N 10 Kota Jambi lulus 2014

Telah menerbitkan buku Ber-ISBN dan HaKI Berjudul :

- 1) Manajemen dan Supervisi Pendidikan Karakter.
- 2) Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Teknologi

Penulis,

Pipit Aprinita