

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan tak hanya sekedar interaksi dari guru kepada peserta didik guna memperoleh ilmu karena gurulah kunci keberhasilan agar pendidikan dapat terwujud.<sup>1</sup> Pendidikan sebenarnya memiliki makna sebagai proses kemampuan peserta didik dan membentuk karakter, serta terciptanya keadaan atau situasi tertentu dalam kehidupan bermasyarakat maupun kehidupannya kearah yang lebih baik. Setiap individu diwajibkan untuk menerima pendidikan sejak dini. Pernyataan ini selaras dengan perintah Allah yang tercantum dalam Q.S. Al-Alaq ayat 1-5 :

(إِفْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ( ١ ) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ( ٢ ) اِفْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ( ٣ )  
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ( ٤ ) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمُ ( ٥ )

Berdasarkan Q.S. Al-Alaq ayat 1 sampai 5 bahwa untuk belajar dan menuntut ilmu sangat diwajibkan bagi manusia.<sup>2</sup> Pada Surah tersebut merujuk kepada peserta didik yang sedang mengenyam Pendidikan termasuk pada Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. Banyak faktor-faktor yang mempengaruhi siswa dalam proses

---

<sup>1</sup> Laili Rahmawati And Makherus Sholeh, "Classroom Management In Creating Effective Learning In Mis Al-Ashriyah Banjarmasin," Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah 11, No. 2 (2021): 76–85, <https://doi.org/10.18952/Aladzkapgmi.V11i2.4644>.

<sup>2</sup> Yasinta Rahmawati, *Pengaruh Karakter Curiosity Dan Creative Terhadap Kemampuan Numerik Peserta Didik* (Lampung: Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri, 2019). Hal: 2-3

pembelajaran. Secara keseluruhan ada dua factor yang mempengaruhi proses pembelajaran yaitu, faktor internal dan faktor eksternal.

Adapun faktor internal yaitu kemauan dari dalam diri peserta didik dalam menimba ilmu, sedangkan faktor eksternal yaitu motivasi dan lingkungan yang berasal dari luar dirinya (orang lain), dan hal-hal lain yang dapat mempengaruhi terhadap peserta didik itu sendiri.<sup>3</sup> Factor internal tersebut sangat mempengaruhi prestasi belajar siswa dengan perilaku mengorek secara ilmiah seperti eksplorasi, investigasi, dan belajar.

Guru yang memiliki kualitas akan melaksanakan kewajibannya dengan baik.<sup>4</sup> Guru dituntut untuk membentuk karakter peserta didik. Strategi peningkatan karakter yang umumkan oleh lembaga negara direalisasikan dengan mengupayakan 18 karakter bangsa berdasarkan budaya Indonesia. Yaitu “(1) Jujur, (2) Religius, (3) Disiplin, (4) Toleransi, (5) Kreatif, (6) Kerja Keras, (7) Demokratis, (8) Mandiri, (9) Semangat Kebangsaan, (10) Rasa Ingin Tahu, (11) Menghargai Prestasi, (12) Cinta Tanah Air, (13) Komunikatif atau Bersahabat, (14) Gemar Membaca, (15) Cinta Damai, (16) Peduli Sosial, (17) Peduli Lingkungan, (18) Tanggungjawab.<sup>5</sup> 18 karakter budaya bangsa perlu dikembangkan dikembangkan di sekolah.

---

<sup>3</sup> Ni Kadek Ayu Dwi Arini, I Nyoman Murda, And I Gusti Ayu Tri Agustiana, “Korelasi Antara Rasa Ingin Tahu Dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V,” *Mimbar Ilmu* 25, No. 1 (2020): 20, Hal: 21

<sup>4</sup> Hairon Nisa And Makherus Sholeh, “Pengembangan Kompetensi Guru Spiritual Melalui Budaya Religius Di Sd Negeri 006 Muara Samu,” *Bada’a: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 3, No. 1 (2021): Hal 68, <https://doi.org/10.37216/Badaa.V3i1.452>.

<sup>5</sup> Penyusun, *Bahan Pelatihan Penguatan Metodologi Pembelajaran Berdasarkan Nilai-Nilai Budaya Untuk Membentuk Daya Saing Dan Karakter Bangsa*.

Berdasarkan 18 karakter budaya bangsa perlu diterapkan di lingkungan Lembaga pendidikan, khususnya Rasa ingin tahu. Rasa ingin tahu tingkah laku guna mengetahui dan mengeksplor lebih jauh terhadap problematikan yang ada . Ingin tahu adalah pandangan, perilaku maupun sikap yang membuat seseorang

Cara Perilaku, sikap maupun berfikir yang menunjukkan rasa penasaran serta keingintahuan dari yang peserta didik pelajari maupun didengan dan dilihatnya dengan mendetail. Rasa ingin tahu adalah Langkah awalan yang baik bagi peserta didik pada proses belajar dimana Peserta didik akan melayangkan pertanyaan terhadap materi secara mendalam dan manfaat bagi pendidik ia akan mengeksplor materi untuk memancing kaingintahuan.<sup>6</sup> Keingintahuan peserta didik akan mempengaruhi anak untuk mencari tahu kebenaran terkait segala pertanyaan yang ada dipikrannya.

Karakter *Curiosity* mendorong peserta didik agar melakukan dengan tujuan untuk mencari titik temu atas berbagai masalah dan pertanyaan yang ada didalam dirinya. Karakter *Curiosity* manusia dikombinasikan pada kemampuan berpikir secara abstrak menyebabkan fantasi dan imajinasi sehingga menimbulkan cara berpikir manusia yang abstrak dan sadar. Walaupun sebenarnya setiap individu memiliki kekuatan dan intensitas *Curiosity* peserta didik yang berbeda-beda. Hal ini disebabkan oleh keadaan lingkungan dalam memberikan dorongan. karakter *Curiosity* tidaklah muncul begitu saja pada diri seseorang. karakter *Curiosity*

---

<sup>6</sup> Achmad Ryan Fauzi, Zainuddin Zainuddin, And Rosyid Al Atok, "Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu Dan Peduli Sosial Melalui Discovery Learning," *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran Ips* 2, No. 2 (2017), Hal: 29.

muncul melalui suatu proses tertentu dalam kehidupan seseorang tersebut. Hal tersebut menunjukkan bahwa melalui pendidikan dan pengembangan yang dirangsang seseorang dapat memperoleh rasa ingin tahu.<sup>7</sup> Sehingga dapat mempermudah peserta didik untuk meningkatkan prestasi belajarnya.

Oleh karena itu, pada dalam diri guru perlu adanya keilmuan mendalam untuk memberikan ilmunya kepada peserta didik guna menciptakan peserta didik yang dapat beprestasi ditingkat regional sampa internasional.<sup>8</sup> Namun, sebelum merangkak lebih luas guru perlu meningkatkan prestasi belajarnya didalam kelas dengan pengajaran yang baik.

Prestasi belajar siswa merupakan cerminan dari kualitas pengajaran dan sistem pendidikan. Ketika peserta didik memiliki keterampilan untuk belajar dalam konten dan mencapai kinerja yang diperlukan, itu pasti menghasilkan jawaban atas pertanyaan dari proses pengukuran sesuai dengan tujuan pembelajaran. khususnya matematika, pentingnya belajar matematika tidak terlepas dari perannya dalam berbagai aspek kehidupan.

Matematika merupakan mata pelajaran yang menekankan pada penalaran dan eksperimen. Matematika sangat penting untuk dipahami karena sangat berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.<sup>9</sup> Selain itu, dengan mempelajari matematika seseorang terbiasa berpikir secara sistematis, ilmiah,

---

<sup>7</sup> Sofhan Hidayat, "Pengaruh Persepsi Siswa Tentang Keterampilan Mengajar Guru Dan Rasa Ingin Tahu Terhadap Prestasi Belajar" 4 (2016), Hal: 396-397.

<sup>8</sup> Makherus Sholeh Et Al., "Pengembangan Model Pembelajaran Efektif Dan Bermakna Di Mi Perwanida Blitar," Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah 6, No. 2 (2021): Hal: 17-18, <https://doi.org/10.31602/Muallimuna.V6i2.4301>.

<sup>9</sup> Nur Rahmah, "Hakikat Pendidikan Matematika," Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Vol.2 (2013) Hal 3-4.

menggunakan logika, kritis, serta dapat meningkatkan daya kreativitasnya.<sup>10</sup> Sehingga perlu ada perhatian khusus untuk meningkatkan prestasi belajar matematika pada peserta didik.

Dari beberapa penelitian yang telah dilakukan tentang karakter *Curiosity* seperti Mellia Dwi dan Sukartono,<sup>11</sup> Elysa Rohmawati<sup>12</sup> Hadhika Wisnu Aji<sup>13</sup> Risdeni<sup>14</sup> dan Ninda, Ilyani<sup>15</sup> Intinya, karakter *Curiosity* sangat penting terutama pada prestasi belajar siswa yang menentukan keberhasilan siswa dalam belajar. Namun, masih sedikit penelitian yang berfokus kepada karakter *Curiosity* saja.

Beberapa temuan di MI Muhammadiyah 3 Al Furqan nilai prestas belajar matematika memiliki nilai yang tinggi sebesar 100 dan memiliki nilai yang rendah yaitu 0. Temuan dari observasi bahwa peserta didik yang memiliki nilai yang diatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) terlihat sering bertanya kepada guru sebaliknya anak yang dibawah KKM berbanding terbalik dengan peserta didik diatas KKM, biasanya cenderung diam dan tidak ingin bertanya. Berdasarkan nilai

---

<sup>10</sup> Suntonrapot Damrongpanit, "From Modern Teaching To Mathematics Achievement: The Mediating Role Of Mathematics Attitude, Achievement Motivation, And Self-Efficacy," *European Journal Of Educational Research* 8, No. 3 (2019) Hal: 715-716 , <https://doi.org/10.12973/Eu-Jer.8.3.713>.

<sup>11</sup> Mellia Dwi Kusumaningrum And Sukartono Sukartono, "Analisis Pengaruh Disiplin Belajar Serta Rasa Ingin Tahu Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, No. 3 (2022): 5259–67, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3013>.

<sup>12</sup> Elysa Rohmawati, "Hubungan Motivasi Belajar Dan Raasa Ingin Tahu Dengan Prestasi Belajar Ips Siswa Kelas V," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 12 Tahun Ke-7*, 2018.

<sup>13</sup> Hardhika Wisnu Aji, "Pengaruh Disiplin Belajar Dan Rasa Ingin Tahu Terhadap Prestasi Belajar Ipa Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 20, No. 7 (2018): 934–39.

<sup>14</sup> Peserta Didik And Sman Lembang, "Pengembangan Bahan Ajar Kontekstual Berbasis Mobile Learning Pada Materi Lingkaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika Dan Motivasi Belajar Peserta Didik Sman 1 Lembang" 10, No. 1 (2022), <https://doi.org/10.29408/Jel.V6i1.Xxxx>.

<sup>15</sup> Ninda Silvia And Ilyani Ropida, "Analisis Hubungan Karakter Rasa Ingin Tahu Dengan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sd" 3, No. 2 (2022), <https://doi.org/10.37251/jber.v3i2.249>.

dan temuan teori yang ditemukan bahwa adanya dugaan pengaruh rasa ingin tahu terhadap prestasi belajar siswa dan ungkapan pendidik bahwa peserta didik memiliki rasa ingin tahu yang lebih dari teman sejawatnya memiliki prestasi belajar yang tinggi pula.

Maka dari itu, peneliti ingin mengetahui apakah karakter *Curiosity* berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa dengan melakukan penelitian MI Muhammadiyah 3 Al Furqan pada mata pelajaran Matematika karena peneliti mendapatkan informasi bahwa prestasi belajar di sekolah tersebut khususnya mata pelajaran matematika

#### **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana karakter *Curiosity* siswa MI Muhammadiyah 3 Al Furqan?
2. Bagaimana prestasi belajar siswa MI Muhammadiyah 3 Al Furqan?
3. Apakah terdapat pengaruh karakter *Curiosity* terhadap prestasi belajar siswa MI Muhammadiyah 3 Al Furqan?

#### **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui karakter *Curiosity* siswa MI Muhammadiyah 3 Al Furqan.
2. Untuk mengetahui prestasi belajar siswa MI Muhammadiyah 3 Al Furqan.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh karakter *Curiosity* terhadap prestasi belajar siswa MI Muhammadiyah 3 Al Furqan.

## **D. Signifikansi Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangsih terhadap perkembangan keilmuan dibidang Pendidikan yang berguna bagi seluruh pihak yang terlibat, khususnya memperluas kajian mengenai adanya pengaruh karakter *Curiosity* terhadap prestasi belajar siswa MI Muhammadiyah Al Furqan.

### **2. Manfaat Praktis**

#### 1) Bagi lembaga pendidikan

Bagi lembaga pendidikan, disarapkan mengetahui pentingnya literasi terhadap Pendidikan peserta didik agar dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran.

#### 2) Bagi kepala sekolah

Diharapkan agar dapat meningkatkan mutu pembelajaran kepada peserta didik MI Muhammadiyah Al Furqan dengan program kerja yang sesuai berdasarkan visi dan misi sekolah

#### 3) Bagi Peserta didik

Dapat meningkatkan karakter dan memperoleh pengalaman belajar yang lebih daripada sebelumnya serta keilmuan yang mendetail agar mencapainya tujuan belajar yang didambakan.

4) Bagi Guru

Dapat meningkatkan kinerja dan melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan keadaan peserta didik agar mempermudah pemahaman peserta didik dalam belajar

5) Bagi peneliti selanjutnya

Bagi pembaca penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan terkait karakter *Curiosity* yang menjadi fenomena yang ada didalam masyarakat terutama didalam dunia pendidikan.

## **E. Definisi Oprasional**

1. Karakter *Curiosity*

Karakter *Curiosity* merupakan salah satu unsur pokok yang berasal dari manusia dalam mengamati apa yang ia temukan berawal dari keingintahuannya lalu mengali informasi sedalam-dalamnya terkait informasi terhadap apa yang ditemukannya.

2. Prestasi Belajar Matematika

Prestasi belajar adalah hasil dari upaya peserta didik yang didapat yang berasal dari aktivitas belajarnya yang telah dilaksanakan berdasarkan pengalaman belajarnya pada mata pelajaran matematika. Sedangkan Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib disegala jenjang pendidikan yang menekankan pada penalaran (berfikir) ataupun logika peserta didik.

## **F. Penelitian Terdahulu**

1. Penelitian berjudul “Analisis Pengaruh Disiplin Belajar Serta Rasa Ingin Tahu terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar”. Oleh Mellia Dwi Kusumaningrum dan Sukartono. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, sampel pada penelitian ini sebanyak 50 peserta didik kelas IV serta V SD/MI Negeri 01 Plesungan tahun ajaran 2021/2022. Untuk teknik analisis data berpatokan pada uji prasyarat dan uji hipotesis lalu dianalisis regresi linear berganda.
2. Penelitian yang berjudul ‘*Hubungan Motivasi Belajar dan Rasa Ingin Tahu dengan Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas V*’ oleh Elysa Rohmawati. Peneliti menerapkan pendekatan kuantitatif. Dengan sampel berjumlah 117 peserta didik dengan Teknik pengumpulan data *random sampling* serta *probability sampling* populasinya berjumlah 165 peserta didik. Adapun Teknik analisis data bertujuan agar mengetahui hubungan kedua variabel dengan penerapan uji korelasi ganda, uji korelasi parsial dan analisis regresi ganda.
3. Penelitian berjudul “Pengaruh Disiplin Belajar dan Rasa Ingin Tahu terhadap Prestasi Belajar IPA Kelas V Sekolah Dasar”. Oleh Hardhika Wisnu Aji. Dengan pendekatan kuantitatif, populasinya adalah peserta didik kelas V SD/MI se-Gugus V Kec. Pengasih, Kab. Kulon Progo dengan jumlah 106 peserta didik lalu sampel diambil 84 peserta didik dengan menerapkan rumus *slovin*.

4. Penelitian berjudul “Pengaruh Rasa Ingin Tahu (*Curiosity*) dan Gaya Belajar Visual terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar”. Ditulis oleh Risdani Hutagalung. Penelitian tersebut menerapkan pendekatan kuantitatif sampelnya adalah penelitian adalah peserta didik kelas V SDN Kalideres, Jakarta dengan sampel 56 siswa dengan menggunakan uji hipotesis analisis korelasi, analisis regresi berganda dan analisis regresi sederhana.<sup>16</sup>
5. Penelitian yang berjudul ”Analisis Hubungan Karakter Rasa Ingin Tahu dengan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD” Oleh Ninda Silvia dan Ilyani Ropida. Menggunakan pendekatan kuantitatif populasinya adalah Sekolah Dasar Negeri 60/I Muara Bulian dengan sampel kelas V berjumlah 12 siswa dengan pendekatan kuantitatif dengan Teknik pengumpulan data random sampling.<sup>17</sup>
6. Penelitian yang berjudul “Pengaruh Karakter *Curiosity* dan Creative terhadap Kemampuan Numerik Peserta Didik” Oleh Yasinta Rahmawati. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan populasi MTSN 1 Bandar Lampung dengan sampel VII, VIII dan IX masing-masing dari kelas berjumlah 20 responden.

Adapun untuk menunjukkan keoriginalitas penelitian ini bisa dilihat pada mapping penelitian dibawah ini:

---

<sup>16</sup> Risdani Hutagalung, “Pengaruh Rasa Ingin Tahu (*Curiosity*) Dan Gaya Belajar Visual Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar,” Jurnal Basicedu 4, No. 1 (2020): 30–35, <https://jbasic.org/index.php/basicedu>.

<sup>17</sup> Silvia And Ropida, “Analisis Hubungan Karakter Rasa Ingin Tahu Dengan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sd.”

## Mapping Penelitian Terdahulu

Tabel 1.1. Mapping Penelitian Terdahulu

No.	Penulis	Temuan	Persamaan	Perbedaan
1.	Mellia Dwi Kusumaningrum dan Sukartono Sukartono <sup>18</sup>	Peneliti menemukan adanya rasa ingin tahu dari peserta didik sangatlah rendah karena saat pendidik mengajukan pertanyaan kepada siswa terlihat tidak ada yang menanggapi dan kedisiplinan peserta didik rendah seperti peserta didik belum mengerjakan PR, terlambat kesekolah dan tidak memperhatikan guru saat mengajar.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan pendekatan Kuantitatif.</li> <li>• Teknik analisis data menggunakan uji prasyarat dan uji hipotesis. analisis menggunakan regresi linear.</li> <li>• Untuk memperoleh data. Peneliti menerapkan model skala likert dalam kuisioner.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memiliki 3 variabel dalam penelitian. Yaitu disiplin belajar, rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa.</li> <li>• Populasi penelitian pada kelas IV serta V SD/MI Negeri 01 Plesungan tahun ajaran 2021/2022.</li> <li>• Penelitian ini menerapkan Systematic Simple Random Sampling yang mana pengumpulan sampel diambil secara acak yang berasal dari populasi yang sama.</li> </ul>
2.	Elysa Rohmawati <sup>19</sup>	Pada mata pelajaran IPS di Sekolah tersebut menempati posisi terendah dan belum menyentuh	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan pendekatan Kuantitatif.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memiliki 3 variabel dalam penelitian. Yaitu, motivasi</li> </ul>

<sup>18</sup> Mellia Dwi Kusumaningrum And Sukartono Sukartono, "Analisis Pengaruh Disiplin Belajar Serta Rasa Ingin Tahu Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar," Jurnal Basicedu 6, No. 3 (2022): 5259–67, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3013>.

<sup>19</sup> Elysa Rohmawati, "Hubungan Motivasi Belajar Dan Rasa Ingin Tahu Dengan Prestasi Belajar Ips Siswa Kelas V," Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 12 Tahun Ke-7, 2018.

		KKM sekolah. Oleh karena itu, peneliti memiliki dugaan sementara bahwa terdapat hubungan antara motivasi belajar yang kurang dan kurangnya rasa ingin tahu siswa terhadap prestasi belajar.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desain penelitian <i>ex post facto</i>.</li> </ul>	<p>belajar, rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Populasi penelitian peserta didik kelas V Sekolah Dasar (SD) se-Gugus Sendangadi, Mlati, Sleman, Yogyakarta.</li> <li>• teknik probability sampling dan random sampling.</li> </ul>
3.	Ardhika Wisnu Aji <sup>20</sup>	Peneliti melakukan observasi langsung didalam kelas. Berdasarkan pengamatan didapatkan bahwa rendahnya antusias peserta didik karena tidak memberikan umpan balik kepada pendidik, tidak focus membaca buku pelajaran serta asyik berbicara dengan temannya.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan pendekatan Kuantitatif.</li> <li>• Desain penelitian <i>ex post facto</i>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memiliki 3 variabel dalam penelitian. Yaitu, disiplin belajar, rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa.</li> <li>• Populasi penelitian peserta didik kelas V SD/MI se-Gugus V Kecamatan Pengasih, Kabupaten Kulon Progo.</li> </ul>
4.	Risdeni Hutagalung <sup>21</sup>	Bedasarkan teori yang ditemukan oleh peneliti pengalaman	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan pendekatan Kuantitatif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pada penelitian ini menggunakan</li> </ul>

<sup>20</sup> Hardhika Wisnu Aji, "Pengaruh Disiplin Belajar Dan Rasa Ingin Tahu Terhadap Prestasi Belajar Ipa Kelas V Sekolah Dasar," Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar 20, No. 7 (2018): 934–39.

<sup>21</sup> Didik And Lembang, "Pengembangan Bahan Ajar Kontekstual Berbasis Mobile Learning Pada Materi Lingkaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika Dan Motivasi Belajar Peserta Didik Sman 1 Lembang."

		<p>yang nyata didapatkan melalui media pembelajaran karena akan memunculkan rasa keingintahuan dan gaya belajar yang tepat untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan mendapatkan bahwa gaya belajar dan <i>Curiosity</i> mempengaruhi hasil belajar siwa.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan Teori Sugiyono</li> </ul>	<p>3 variabel yaitu <i>Curiosity</i> (X1), gaya belajar (X2) dan Hasil Belajar (Y1).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Focus penelitian pada mata pelajaran IPA</li> <li>• Menggunakan Teknik <i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i> ada uji normalitas.</li> </ul>
5.	Ninda Silvia dan Ilyani Ropida <sup>22</sup>	<p>Peneliti ingin membuktikan teori bahwa karakter <i>curioty</i> mempengaruhi hasil belajar siswa.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dengan pendekatan kuantitatif</li> <li>• Menggunakan amgket dengan teori skala likert.</li> <li>• Variabel berfokus kepada karakter <i>Curiosity</i>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan Teknik random sampling.</li> <li>• Variabel (Y) dari penelitian ini yaitu hasil belajar siswa.</li> <li>• Focus penelitian pada mata pelajaran IPS.</li> </ul>
6.	Yasinta Rahmawati	<p>Peneliti memukan Lembaga Pendidikan yang menekankan pada Pendidikan karakter namun belum memenuhi KKM.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan amgket dengan teori skala likert.</li> <li>• Menggunakan analisis <i>product moment</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pada penelitian ini, menggunakan 3 variabel yaitu karakter <i>Curiosity</i> (X1), Karakter creative (X2) dan kemampuan numerik (Y1)</li> </ul>

<sup>22</sup> Silvia And Ropida, "Analisis Hubungan Karakter Rasa Ingin Tahu Dengan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sd."

## G. Hipotesis

Hipotesis adalah berupa hasil dugaan sementara berdasarkan rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian ditampilkan dalam bentuk pertanyaan. Hipotesis anggap dugaan sementara, karena pernyataan diberikan peneliti dilatarbelakangi dalam teori-teori yang relevan, masih belum dibuktikan pada fakta empiris karena fakta tersebut dapat dibuktikan melalui pengumpulan data lalu dianalisis. Hipotesis dapat dibuktikan dari hasil analisis data.<sup>23</sup> Untuk dugaan sementara peneliti bahwa adanya pengaruh karakter *Curiosity* terhadap prestasi belajar siswa MI Muhammadiyah 3 Al Furqan.

Adapun hipotesis statistiknya ( $H_0$ ) adalah hipotesis yang menyatakan tak ada keterkaitan dalam bentuk pengaruh, hubungan, perbedaan antara dua variabel atau lebih. Adapun hipotesis alternatif ( $H_a$ ) adalah kebalikan dari hipotesis nol, yaitu menggambarkan adanya keterkaitan.

Dari penjabaran di atas, maka hipotesis statistik yang dipakai dalam penelitian ini yaitu:

1.  $H_a$ : Terdapat Pengaruh karakter *Curiosity* terhadap prestasi belajar siswa MI Muhammadiyah 3 Al Furqan.
2.  $H_0$ : Tidak terdapat Pengaruh karakter *Curiosity* terhadap prestasi belajar siswa MI Muhammadiyah 3 Al Furqan.

---

<sup>23</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Pendidikan Penelitian), Ed. Apri Nuryanto, Edisi Ke-3 (Bandung: Cv. Alfabeta, 2019) Hal: 115.

## H. Sistematika Penulisan

- BAB I : Pada bab ini meliputi pendahuluan memaparkan terkait Latar Belakang, Rumusan Masalah Tujuan Penelitian, Signifikansi Penelitian, Definisi Operasional, Penelitian Terdahulu, Hipotesis dan Sistematika Penulisan.
- BAB II : Pada bab ini meliputi kajian teori karakter *Curiosity*, prestasi belajar, matematika dan kerangka berfikir dari penelitian.
- BAB III : Pada bab ini meliputi metode penelitian meliputi jenis dan pendekatan penelitian, lokasi penelitian, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian serta teknik analisis data.
- BAB IV : Pada bab ini meliputi pembahasan hasil penelitian dengan menjelaskan data berupa karakteristik masing-masing variabel dan memaparkan hasil data guna menjawab hipotesis.
- BAB V : Pada bab ini adalah penutup dari skripsi berupa kesimpulan yang menjawab rumusan masalah yang telah diketahui oleh peneliti dan saran berdasarkan signifikansi penelitian terkait hasil penelitian yang dilakukan.