

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia dalam melangsungkan proses kehidupan perlu mengembangkan pendidikannya. Pemerolehan pendidikan akan mempermudah manusia dalam mengatasi masalah sehingga mampu membentuk kepribadian individu sesuai nilai dan norma yang berlaku di lingkungan. Kondisi tersebut dapat memenuhi kebutuhan untuk mencapai tujuan hidup yang sejahtera. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan yang dikemukakan Maunah (2009:11) menyatakan bahwa:

“Pendidikan nasional berusaha untuk mengembangkan dan menjaga kelangsungan hidup bangsa, maka pendidikan nasional berusaha mengembangkan kemampuan mutu dan martabat kehidupan manusia Indonesia, memerangi segala kekurangan, keterbelakangan, dan kebodohan, memantapkan ketahanan nasional serta meningkatkan persatuan dan kesatuan berdasarkan kebudayaan bangsa dan ke-Bhinneka Tunggal Ika-an.”

Pendidikan adalah suatu proses yang dapat mempengaruhi siswa supaya mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan dalam menghadapi globalisasi. Oleh karena itu, pendidikan dituntut memiliki mutu yang baik melalui peranan sekolah. Sekolah merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang bertugas mendidik dan mencerdaskan kehidupan bangsa dalam proses belajar mengajar sehingga mampu membentuk generasi yang berkualitas. Salah satu kegiatan pembelajaran di SD melalui mata pelajaran PKn (Pendidikan

Kewarganegaraan) yang memfokuskan pada pembentukan karakter siswa dalam memahami serta melaksanakan hak-hak dan kewajiban sebagai Warga Negara sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945. Pembelajaran PKn di sekolah dasar hendaknya dikembangkan berdasarkan realita kondisi lingkungan siswa.

Hasil wawancara dengan guru kelas V yaitu Ibu Rusmiyati, S.Pd.SD di SDN 1 Wlahar Kulon, guru kelas V menyampaikan bahwa siswa kelas V tahun ajaran 2017/2018 rata-rata kurang dalam keaktifannya, suasana pembelajaranpun kurang kondusif, siswa kurang tertarik dengan pelajaran PKn, karena materinya terlalu banyak, siswa hanya menulis materi di buku tulis dan aktivitas siswa hanya sekedar mendengarkan penjelasan guru tanpa berkeingintahuan untuk memahami materi yang telah ditulis dan didengarkan dengan cara bertanya pada guru, disebabkan siswa hanya diam (pasif) saat guru mengajukan pertanyaan. Berdasarkan pemaparan tersebut, rasa ingin tahu siswa perlu diterapkan dan dibiasakan sehingga siswa memiliki keingintahuan yang tinggi pada materi yang diperoleh.

Selain permasalahan terkait dengan rasa ingin tahu siswa yang masih rendah, prestasi belajar siswa juga masih rendah pada mata pelajaran PKn. Hal ini dapat ditunjukkan dengan pemerolehan nilai ulangan harian semester II tahun 2016/2017 pada Kompetensi Dasar Keputusan Bersama, sebagian siswa masih ada yang memperoleh nilai di bawah KKM, dari 21 siswa hanya 10 siswa yang tuntas belajar dan mencapai KKM yaitu 71 dengan persentase

47,62%. Hal tersebut perlu diperbaiki agar tidak menjadi permasalahan dalam hasil belajar siswa.

Hasil observasi saat magang 3 pada tanggal 21 Oktober 2017 di SD Wlahar 1 Kulon, saat proses pembelajaran berlangsung melalui pengamatan keingintahuan siswa terhadap materi masih rendah, terlihat dari kurang terlibat aktifnya siswa dalam bertanya dengan mengacungkan tangan atau mencari sumber lain dengan membaca buku terkait materi yang dipelajarinya. Siswa masih kurang aktif untuk mengetahui suatu materi yang diajarkan oleh guru. Keadaan ini membuat siswa menjadi terlihat pasif, siswa cenderung diam, melamun, bahkan mengantuk.

Rasa ingin tahu siswa masih kurang karena merasa takut salah mengemukakan pendapat. Salah satu faktor yang dapat menunjang pengetahuan siswa dalam proses pembelajaran adalah rasa ingin tahu. Sikap rasa ingin tahu sangatlah berperan penting sebagai sarana meningkatkan keingintahuan siswa untuk bertanya pada suatu yang ingin diketahuinya. Permasalahan rasa ingin tahu yang masih rendah diharapkan dapat diminimalisir dengan metode *Brainstorming*. Metode ini dipilih dengan alasan dalam pembelajaran *Brainstorming* memungkinkan siswa untuk aktif mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggali ide-ide, menyampaikan pendapat pemikiran sebanyak-banyaknya yang berupa saran. Semua saran diterima, ditulis dan tidak dikritik. Pimpinan kelompok dan peserta hanya boleh bertanya untuk meminta penjelasan. Hal tersebut diharapkan agar rasa ingin tahu siswa tidak terhambat. Berdasarkan argumen dan pengetahuan

siswa, sebelum materi tersebut dijelaskan oleh guru, siswa dituntut untuk mengemukakan gagasan dari pertanyaan yang diajukan oleh guru.

Argumen dapat dituliskan dengan bantuan visual berupa *Concept Mapping* (Peta Konsep). Menurut Dahar (2011: 106) *Concept Mapping* dikembangkan untuk menggali ke dalam struktur kognitif secara sadar dan bebas. Strategi *Concept Mapping* memungkinkan siswa untuk bebas menemukan pengetahuannya sendiri melalui pemetaan konsep, sehingga siswa memiliki rasa ingin tahu dalam bidang materi yang dipelajari dengan menggambarkan konsep awal yang diperoleh guru secara jelas dan berurutan, selain itu mengembangkan pengetahuan dan pemahaman siswa untuk membantu mengenal, mengerti dan mengetahui suatu konsep dengan menggabungkan ide-ide yang saling berkaitan.

Peneliti berkolaborasi dengan guru kelas V untuk mengatasi kurangnya rasa ingin tahu siswa dan rendahnya prestasi belajar siswa khususnya pada mata pelajaran PKn materi Keputusan Bersama, sepakat menggunakan Penelitian Tindakan Kelas melalui metode *Brainstorming* dengan strategi *Concept Mapping*. Inovasi pada penelitian ini adalah menggabungkan langkah-langkah pembelajaran metode *brainstorming* dengan strategi *concept mapping* agar dapat memudahkan siswa untuk mengerti dan memahami materi yang dipelajari menjadi lebih bermakna.

Penelitian ini diperlukan untuk dapat menyelesaikan permasalahan kurangnya rasa ingin tahu siswa dan rendahnya prestasi belajar siswa, sehingga untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa

peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Upaya Meningkatkan Rasa Ingin Tahu dan Prestasi Belajar Siswa Materi Keputusan Bersama pada Mata Pelajaran PKn melalui Metode *Brainstorming* dengan Strategi *Concept Mapping* di Kelas V SDN 1 Wlahar Kulon”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembahasan masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu “Bagaimana peningkatan rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn melalui metode *Brainstorming* dengan strategi *Concept Mapping* di kelas V sekolah dasar?”. Rumusan masalah tersebut dapat dijabarkan menjadi pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana meningkatkan rasa ingin tahu siswa materi keputusan bersama pada mata pelajaran PKn melalui metode *Brainstorming* dengan strategi *Concept Mapping* di kelas V SDN 1 Wlahar Kulon?
2. Bagaimana meningkatkan prestasi belajar siswa materi keputusan bersama pada mata pelajaran PKn melalui metode *Brainstorming* dengan strategi *Concept Mapping* di kelas V SDN 1 Wlahar Kulon?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui peningkatan rasa ingin tahu siswa materi keputusan bersama pada mata pelajaran PKn melalui metode *Brainstorming* dengan

menggunakan strategi *Concept Mapping* di kelas V SDN 1 Wlahar Kulon.

2. Untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa materi keputusan bersama pada mata pelajaran PKn melalui metode *Brainstorming* dengan strategi *Concept Mapping* di kelas V SDN 1 Wlahar Kulon.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai kalangan, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan metode dan strategi pembelajaran yang efektif dan sebagai solusi untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn materi Keputusan Bersama di kelas V SDN 1 Wlahar Kulon.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

Sebagai sarana meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn materi keputusan bersama dengan menggunakan metode *brainstorming* dengan strategi *concept mapping* supaya lebih menarik siswa dalam belajar. Meningkatnya rasa ingin tahu siswa maka dapat mengembangkan kompetensi siswa secara optimal.

b. Bagi Guru

Membantu guru menyelesaikan masalah yang ada di kelas dan memberikan inspirasi bagi guru dengan menggunakan metode *brainstorming* dengan strategi *concept mapping* untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Memajukan sekolah dengan mendorong guru mengembangkan potensinya dalam menggunakan metode pembelajaran yang lebih menarik sehingga dapat memberikan nilai positif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

d. Bagi Peneliti

Menambah pengalaman dan pengetahuan peneliti untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan dalam mengelola kelas dengan menggunakan metode *brainstorming* dengan strategi *concept mapping* sehingga rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa dapat ditingkatkan.