

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Rasa Ingin Tahu

a. Pengertian Rasa Ingin Tahu

Manusia mempunyai akal untuk berpikir. Pikiran-pikiran yang terus menerus bermula dari rasa ingin tahu. Ingin tahu menurut Mustari (2011: 103-104) adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apa yang dipelajari, dilihat, dan didengar. Rasa ingin tahu yang kuat merupakan motivasi kaum ilmuwan. Sifat rasa ingin tahu yang heran dan kagum, telah membuat manusia ingin menjadi ahli dalam bidang suatu pengetahuan. Rasa ingin tahu membuat otak kanan dan otak kiri bekerja, yang satu adalah kemampuan untuk memahami dan mengantisipasi informasi, sedangkan yang lain adalah kemampuan untuk menguatkan dan menguatkan memori jangka panjang untuk memperoleh informasi baru yang dapat mengejutkan.

Bertanya merupakan tindakan yang dilakukan untuk memenuhi rasa ingin tahu. Menurut Yaumi (2014: 102) Rasa ingin tahu adalah landasan dasar dalam proses belajar, karena dilakukan melalui proses bertanya dan bertanya, mencari informasi baru, mengumpulkan fakta dari beberapa sumber, kemudian membentuk pendapat sendiri. Rasa

ingin tahu adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari suatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.

Beberapa hal yang dapat diketahui pada orang yang selalu ingin tahu terhadap sesuatu menurut Yaumi (2014: 103) adalah sebagai berikut:

- 1) Mengajukan pertanyaan.
- 2) Selalu timbul rasa penasaran.
- 3) Menggali, menjejaki, dan menyelidiki.
- 4) Tertarik pada berbagai hal yang belum ditemukan jawabannya.
- 5) Mengintai, mengintip, dan membongkar berbagai hal yang masih kabur.

Raja ingin tahu dapat terjadi ketika kondisi di lingkungan sekitar baru dialami dan perlu adanya penyesuaian dengan suatu jawaban atas pertanyaan yang ingin diketahui. Suyadi (2013: 9) mengungkapkan rasa ingin tahu yakni cara berpikir, sikap, dan perilaku yang mencerminkan penasaran dan keingintahuan terhadap segala hal yang dilihat, didengar, dan dipelajari secara lebih mendalam. Sesuai dengan nilai karakter menurut Suyadi (2013: 89-90) bahwa siswa akan terus mencari tahu, apa dan bagaimana materi yang diajarkan berhubungan dan dapat digunakan sebagai pemecahan masalah. Rasa ingin tahu ini akan membuat siswa menjadi pemikir yang aktif, yang kemudian akan memotivasi siswa untuk mempelajari lebih mendalam sehingga mampu memecahkan masalah.

Berdasarkan beberapa teori tersebut dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu merupakan perilaku yang mendorong siswa untuk

mengetahui atau mencari segala hal yang ingin diketahui sehingga mempunyai rasa kepuasan untuk mengetahui suatu hal baru dengan yang dilihat, didengar, dan yang diinginkannya. Rasa ingin tahu setiap siswa berbeda-beda, sehingga tingkat kepuasan rasa ingin tahu individu sesuai dengan jawaban yang diinginkannya.

Penjelasan pengertian rasa ingin tahu di atas dapat dijabarkan menjadi beberapa indikator sebagai berikut:

Tabel 2.1 Indikator Rasa Ingin Tahu

NILAI	INDIKATOR	INDIKATOR
Rasa ingin tahu: Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajari, dilihat, dan didengar.	Kelas 1-3	Kelas 4-6
	Bertanya kepada guru dan teman tentang materi pelajaran.	Bertanya atau membaca sumber dari luar buku teks tentang materi yang terkait pelajaran.
	Bertanya kepada sesuatu tentang gejala alam yang baru terjadi.	Membaca atau mendiskusikan gejala alam yang baru terjadi.
	Bertanya kepada guru tentang sesuatu yang didengar dari radio atau televisi.	Bertanya tentang beberapa peristiwa alam, sosial, budaya, ekonomi, politik, teknologi yang baru didengar
	Bertanya tentang berbagai peristiwa yang dibaca dari media cetak.	Bertanya tentang sesuatu yang terkait dengan materi pelajaran tetapi di luar yang dibatasi di kelas.

(Daryanto & Darmiatun, 2013: 147)

Dilihat dari indikator tersebut dapat disimpulkan bahwa indikator rasa ingin tahu pada kelas V siswa memiliki kemampuan untuk bertanya dan terus berusaha mencari tahu terkait materi pelajaran yang

dihubungkan dengan peristiwa yang terjadi di sekelilingnya, seperti peristiwa alam, sosial, budaya, ekonomi, politik, dan teknologi.

2. Prestasi Belajar

a. Hakikat Belajar

Belajar ialah proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh sesuatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri melalui interaksi dengan lingkungan. Slameto (2010: 2) mengemukakan bahwa suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap, baik dalam berpikir, merasa maupun bertindak. Pendapat lainnya menurut E.R Hilgard dalam Ahmad (2013: 3) Belajar adalah suatu perubahan kegiatan reaksi terhadap lingkungan. Perubahan kegiatan yang dimaksud mencakup pengetahuan, kecakapan, tingkah laku, dan diperoleh melalui latihan (pengalaman). Hilgrad menegaskan bahwa belajar merupakan proses mencari ilmu yang terjadi dalam diri seseorang melalui latihan, pembiasaan, pengalaman, dan sebagainya. Belajar menurut pandangan W.S. Winkel dalam Ahmad (2013: 4) yaitu suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungan, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap yang bersifat relatif konstan dan berbekas.

Beberapa pandangan tersebut mengenai pengertian belajar, ada perbedaan pandangan menurut para ahli mengenai pengertian belajar, namun terdapat kesamaan makna belajar yang menunjukkan pada proses perubahan perilaku dalam bertindak, berpikir, dan berinteraksi dengan lingkungan. Belajar berpengaruh pada aktivitas yang dilakukan seseorang dalam keadaan sadar sehingga mengalami perubahan perilaku selama proses interaksi untuk memperoleh pengetahuan yang dijadikan suatu pengalaman yang bermanfaat.

b. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi belajar umumnya berkenaan dengan aspek pengetahuan yang digunakan dalam berbagai bidang dan kegiatan salah satunya pendidikan khususnya pembelajaran. Menurut Ahmadi (2013: 138) mengemukakan bahwa prestasi belajar yang dicapai seseorang merupakan hasil interaksi berbagai faktor yang mempengaruhi dalam diri (faktor internal) maupun faktor luar (faktor eksternal) individu. Seperti yang dikemukakan Muhibbin (2008: 141) prestasi belajar merupakan hasil dari sebagian faktor yang mempengaruhi proses belajar secara keseluruhan.

Prestasi belajar merupakan suatu hasil dari kegiatan selama proses belajar. Prestasi belajar menurut Mulyasa (2013: 189) merupakan hasil yang diperoleh seseorang setelah menempuh kegiatan belajar, sedangkan belajar pada hakekatnya merupakan usaha sadar yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.

Berdasarkan pengertian prestasi belajar oleh pandangan beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh siswa selama proses belajar dalam bentuk nilai dari suatu latihan dan pengalaman seseorang. Prestasi belajar sesuai dengan kemampuan kognitif siswa.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Faktor yang dapat mempengaruhi belajar menurut Slameto (2010: 54-71) dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu:

1) Faktor Intern

Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor intern antara lain meliputi:

a) Faktor Jasmaniah

Faktor jasmaniah meliputi faktor kesehatan dan cacat tubuh yang berkaitan pada kondisi atau keadaan tubuh termasuk fungsi panca indera seperti penglihatan, pendengaran, pengucapan, dan sebagainya yang berpengaruh terhadap belajarnya.

b) Faktor Psikologis

Faktor Psikologis meliputi inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan.

c) Faktor Kelelahan

Faktor kelelahan dibedakan menjadi dua macam, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (bersifat psikis). Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglaingnya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh, sedangkan kelelahan rohani terlihat kelesuan dan kebosanan. Kelelahan tersebut dapat mempengaruhi belajar maka agar siswa dapat belajar dengan baik haruslah menghindari berbagai faktor kelelahan dalam belajar.

2) Faktor Ekstern

a) Faktor Keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.

b) Faktor Sekolah

Faktor sekolah mencakup mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat

pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.

c) Faktor Masyarakat

Faktor masyarakat mencakup kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Berdasarkan penjelasan di atas, faktor yang dapat mempengaruhi rendahnya prestasi belajar siswa karena faktor dari dalam individu (faktor intern) dan faktor dari luar individu (faktor ekstern) sehingga kurangnya rasa ingin tahu siswa dalam proses belajar. Adanya faktor faktor ekstern (sekolah) diharapkan dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa sehingga prestasi belajarpun meningkat melalui metode *Brainstorming* dengan strategi *Concept Mapping*.

3. *Brainstorming* (Curah Pendapat)

a. Pengertian *Brainstorming*

Metode pembelajaran *Brainstorming* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dilaksanakan agar tujuan pembelajaran tercapai dengan cepat melalui proses belajar mandiri dan siswa mampu menyajikannya di depan kelas. *Brainstorming* ialah suatu cara mengajar yang dilaksanakan oleh guru dalam pembelajaran di kelas dan merupakan suatu cara untuk mendapatkan ide serta sekelompok manusia dalam waktu yang singkat yang dikemukakan oleh Aqib (2014: 118). Seperti yang dikemukakan Roestiyah (2010: 73) bahwa Metode *Brainstorming* adalah suatu teknik atau mengajar yang dilaksanakan oleh guru di dalam kelas dengan melontarkan suatu masalah ke kelas oleh guru, kemudian siswa menjawab atau

menyatakan pendapat, atau komentar sehingga mungkin masalah tersebut berkembang menjadi masalah baru, atau dapat diartikan pula sebagai suatu cara untuk mendapatkan banyak ide dari sekelompok manusia dalam waktu yang singkat.

Metode *Brainstorming* dilakukan dengan cara berdiskusi kelompok. Menurut Kang & Song dalam Suprijanto (2008: 122) menjelaskan bahwa *Brainstorming* adalah teknik diskusi kelompok yang setiap anggotanya menyatakan sebanyak mungkin ide-idenya atas topik tertentu tanpa hambatan dan pertimbangan aplikasi praktisnya, sedangkan menurut Morgan dalam Suprijanto (2008: 112) *Brainstorming* adalah salah satu bentuk berpikir kreatif sehingga pertimbangan memberikan jalan untuk berinisiatif kreatif. Siswa didorong untuk mencurahkan semua ide yang timbul dari pikiran siswa dalam jangka waktu tertentu berkenaan dengan beberapa masalah, dan tidak diminta untuk menilai selama curah pendapat berlangsung.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *brainstorming* merupakan cara bagi siswa untuk mendiskusikan permasalahan dengan saling menukarkan pendapat sesuai materi yang diajarkan di kelas. Pembelajaran ini dilakukan untuk menghimpun gagasan dan pendapat sebanyak mungkin dari siswa dalam rangka menentukan dan memilih berbagai pernyataan sebagai jawaban terhadap pertanyaan yang berkaitan dengan kebutuhan belajar, sumber, hambatan, dll.

b. Keunggulan Metode *Brainstorming*

Metode *Brainstorming* yang digunakan memiliki keunggulan menurut Roestiyah (2012: 74) antara lain sebagai berikut:

- 1) Anak-anak berfikir untuk menyatakan pendapat.
- 2) Melatih siswa berpikir dengan cepat dan tersusun logis.
- 3) Merangsang siswa untuk selalu siap berpendapat yang berhubungan dengan masalah yang diberikan oleh guru.
- 4) Meningkatkan partisipasi siswa dalam menerima pelajaran.
- 5) Siswa yang kurang aktif mendapat bantuan dari temannya yang sudah pandai atau dari guru.
- 6) Terjadi persaingan yang sehat.
- 7) Anak merasa bebas dan gembira.
- 8) Suasana demokratis dan disiplin dapat ditumbuhkan.

Metode *Brainstorming* dapat merangsang siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga mampu mengungkapkan pendapat yang diketahui siswa. Saling memupuk dan saling melengkapi rasa ingin tahu siswa melalui saran dan pendapat di antara siswa.

c. Kelemahan Metode *Brainstorming*

Metode *Brainstorming* yang digunakan juga memiliki kelemahan menurut Roestiyah (2012: 75) antara lain sebagai berikut :

- 1) Guru kurang memberi waktu yang cukup kepada siswa untuk berpikir dengan baik.
- 2) Anak yang kurang pandai selalu ketinggalan.
- 3) Guru hanya menampung pendapat tidak pernah merumuskan kesimpulan.
- 4) Siswa tidak segera tahu apakah pendapatnya itu betul atau salah.
- 5) Tidak menjamin hasil pemecahan masalah.
- 6) Masalah bisa berkembang ke arah yang tidak diharapkan.

Berbagai kekurangan tersebut dapat diatasi apabila seorang guru dalam kelas bisa mengkondisikan situasi belajar dan menguasai kelas

dengan baik untuk mencari solusi. Guru harus bisa menjadi penengah dan mengatur situasi dalam kelas dengan kemampuan dan keterampilan menguasai materi yang disampaikan dan membuat perencanaan proses belajar mengajar dengan optimal.

d. Langkah-Langkah Metode *Brainstorming*

Metode *Brainstorming* (Curah Pendapat) memiliki beberapa langkah menurut Sani (2016:163) diantaranya sebagai berikut :

- 1) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan topik yang akan dikaji.
- 2) Guru menyampaikan permasalahan.
- 3) Mengembangkan alternatif penyelesaian masalah dengan mengumpulkan ide sebanyak mungkin dari siswa.
- 4) Berhenti dan beristirahat sejenak.
- 5) Melakukan evaluasi dengan memilih atau menggabungkan ide positif dan potensial untuk dibahas guna menyelesaikan masalah.

Metode *Brainstorming* digunakan dalam waktu singkat agar dapat mengemukakan pendapat atau gagasan dengan cepat, menyampaikan jawaban secara langsung, dan menghindarkan diri untuk mengkritik atau menyela pendapat orang lain. Setiap siswa dituntut untuk mengeluarkan gagasan dalam menanggapi masalah, bertanya, mengemukakan masalah baru, dan merumuskan pendapat siswa dengan bahasa dan kalimat yang baik sesuai dengan kapasitas menjabarkan wawasan dan psikologi siswa dengan mudah dan efisien. Hasilnya kemudian dijadikan peta konsep. Metode ini digunakan untuk meningkatkan keingintahuan siswa dalam menanggapi masalah yang dilontarkan guru di kelas.

4. *Concept Mapping* (Peta Konsep)

a. Pengertian Peta Konsep

Peta konsep memberi pemikiran logis untuk memutuskan ide-ide utama yang diperlukan dalam rencana pembelajaran. Dahar (2011: 106) mengemukakan bahwa peta konsep merupakan suatu pendekatan yang dapat dilaksanakan dan dapat dikembangkan baik oleh pelajar ataupun guru secara sadar dan bebas. Strategi *Concept Mapping* adalah meminta siswa mensintesis atau membuat satu gambar atau diagram tentang konsep-konsep utama yang saling berhubungan, ditandai dengan garis panah ditulis label yang membunyikan bentuk hubungan antar konsep-konsep utama yang dikemukakan oleh Zaini (2008: 168).

Pemetaan yang jelas dapat membantu menghindari miskonsepsi siswa dan membuat ilustrasi grafis konkret yang mengidentifikasi sebuah konsep tunggal dihubungkan ke konsep lain. Menurut Munthe (2009: 11) Peta konsep menampilkan suatu gambar tentang konsep-konsep materi yang tersusun sesuai dengan tabiat ilmu pengetahuan, tanpa mengindahkan urutan atau *sequence* topic bahasan yang diinginkan. *Concept mapping* dapat digunakan sebagai cara meningkatkan struktur pengetahuan dalam merencanakan bahan ajar yang mengaitkan antara konsep satu dengan yang lain. Ausubel dalam Munthe (2009: 17) menjelaskan *Concept mapping* digunakan secara ekstensif dalam pendidikan, bahwa belajar bermakna terjadi dengan mudah apabila konsep-konsep baru dimasukkan ke dalam konsep-konsep

yang lebih inklusif, proses belajar terjadi bila siswa mampu mengasimilasi yang siswa miliki dengan pengetahuan baru.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa *concept mapping* merupakan pembelajaran yang bermakna. *Concept Mapping* digunakan untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa terkait konsep-konsep yang dimilikinya sesuai dengan pengetahuan yang diperoleh dari suatu pengalaman.

b. Karakteristik *Concept Mapping*

Beberapa karakteristik mendesain bahan ajar dengan *concept mapping* yang disebutkan oleh Munthe (2009: 18-19) menyebutkan yaitu :

- 1) Biasanya berstruktur hirarkis dengan lebih inklusif. Dalam struktur tersebut, konsep-konsep general berada di bagian atas, kemudian diikuti konsep-konsep khusus yang terletak di bagian bawah.
- 2) Kata-kata yang menghubungkan selalu ada di atas garis-garis yang menghubungkan konsep-konsep.
- 3) *Concept map* mengalir dari atas ke bawah halaman. Tanda panah digunakan untuk menunjukkan arah hubungan.
- 4) Sebuah *concept map* merupakan representasi atau gambaran pemahaman seseorang tentang sebuah masalah.
- 5) Kekuatan *concept map* berasal dari inter-koneksi antar konsep.
- 6) Perasaan seseorang mungkin dapat terekspresikan ke dalam sebuah *concept map*.

Menerapkan strategi belajar peta konsep harus memperhatikan karakteristik peta konsep agar dalam mendesain pembelajaran sesuai dengan strategi yang akan diterapkan. Struktur yang jelas berkaitan dengan konsep yang saling berhubungan dari konsep utama dijelaskan menjadi konsep-konsep khusus.

c. Kegunaan Peta Konsep (*Concept Mapping*)

Kegunaan *concept map* sebagai strategi belajar siswa menurut

Munthe (2009: 20) yaitu:

- 1) Sebagai sarana belajar dengan membandingkan *concept map* siswa dengan guru. Guru melakukan evaluasi terhadap penguasaan siswa atas materi yang telah disampaikan. Peta yang dihasilkan dapat menunjukkan tingkat penguasaan siswa.
- 2) Sebagai alternatif dalam mencatat pelajaran sewaktu belajar yang bersifat naratif, agak panjang, dan linear.
- 3) Sebagai alat belajar dengan membandingkan peta konsep yang dibuat di awal dengan di akhir kelas agar mengetahui perbedaannya.
- 4) Membantu meningkatkan daya ingat siswa dalam belajar dengan merangkum informasi ke dalam konsep utama yang saling berhubungan dalam sebuah diagram atau gambar yang mencakup keseluruhan konsep yang dipelajari. Karena daya ingat pikiran akan sebuah gambar lebih kuat dibandingkan sebuah susunan kalimat.

Kegunaan peta konsep dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa untuk memahami materi secara menyeluruh dengan membuat suatu peta konsep sesuai dengan tingkat penguasaan siswa.

d. Tujuan Pembelajaran Peta Konsep

Pembelajaran yang dilakukan mempunyai tujuan yang hendak dicapai dengan menggunakan strategi *Concept Mapping* sesuai yang dijelaskan oleh Zaini (2008: 169) antara lain:

- 1) Mengembangkan kemampuan menggambarkan kesimpulan-kesimpulan yang masuk akal.
- 2) Mengembangkan kemampuan mensintesis dan mengintegrasikan informasi atau ide menjadi satu.
- 3) Mengembangkan kemampuan berfikir secara holistik untuk terlibat keseluruhan dan bagian-bagian.
- 4) Mengembangkan kecakapan, strategi, dan kebiasaan belajar.
- 5) Belajar konsep-konsep dan teori-teori.

- 6) Belajar memahami perspektif dan dalam suatu konsep.
- 7) Mengembangkan satu keterbukaan terhadap ide baru.
- 8) Mengembangkan kapasitas untuk memikirkan kemandirian.

Tujuan untuk pencapaian target proses pembelajaran yang lebih terarah. Selain itu, sebagai suatu acuan sesuai dengan tujuan yang telah dibuat sebelum melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

e. Langkah-langkah Membuat Peta Konsep

Peta Konsep hendaknya dibuat siswa dengan cara menyusun konsep agar belajar menjadi lebih bermakna. Pembuatan peta konsep dilakukan dengan membuat suatu sajian visual atau suatu diagram dengan menghubungkan ide-ide penting atau suatu topik tertentu. Siswa dilatih untuk mengidentifikasi ide-ide pokok yang saling berhubungan dengan suatu topik yang diajarkan oleh guru, serta menyusun ide-ide tersebut dalam suatu pola logis. Menurut Dahar (2011: 108-109) langkah-langkah dalam membuat peta konsep yang harus diikuti, yaitu sebagai berikut:

Tabel 2.2 Langkah-Langkah dalam Membuat Peta Konsep

Langkah 1	Pilihlah suatu bacaan dari buku pelajaran
Langkah 2	Tentukan konsep-konsep yang relevan.
Langkah 3	Urutkan konsep-konsep dari yang paling inklusif ke yang paling tidak inklusif atau contoh-contohnya.
Langkah 4	Susunlah konsep-konsep di atas kertas, mulai dengan konsep yang paling inklusif di puncak ke konsep yang paling tidak inklusif.
Langkah 5	Hubungkanlah konsep-konsep itu dengan kata atau kata-kata penghubung.

(Dahar 2011: 108-109)

Simpulan dari langkah-langkah pembelajaran yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini dapat dikombinasikan atau digabungkan antara metode *Brainstorming* dengan strategi *Concept Mapping* menjadi delapan langkah sebagai berikut:

- 1) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan topik yang akan diidentifikasi. (Metode *Brainstorming*)
- 2) Guru menyampaikan masalah. (Metode *Brainstorming*)
- 3) Mengembangkan alternatif penyelesaian masalah dengan mengumpulkan konsep-konsep berupa ide sebanyak mungkin dari siswa. (Metode *Brainstorming*)
- 4) Siswa berdiskusi dalam kelompok untuk mengidentifikasi konsep-konsep yang relevan. Setiap kelompok terdiri dari 3 atau 4 siswa. (Strategi *Concept Mapping*)
- 5) Siswa mengurutkan konsep-konsep tersebut dari konsep pokok hingga contoh-contohnya. (Strategi *Concept Mapping*)
- 6) Siswa menyusun konsep-konsep yang dituliskan di lembar kerja siswa. (Strategi *Concept Mapping*)
- 7) Siswa menunjukkan hubungan antar konsep dengan membuat garis penghubung. (Strategi *Concept Mapping*)
- 8) Siswa memilih atau menggabungkan ide positif dan potensial untuk dibahas guna menyelesaikan masalah. (Metode *Brainstorming*)

5. Pendidikan Kewarganegaraan

a. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan adalah salah satu sarana yang berhubungan dengan bangsa dan negara untuk memecahkan masalah hidup. Prayitno (2016: 3) berdasarkan Keputusan Dirjen Dikti No. 267/Dikti/Kep/2000 bahwa Pendidikan Kewarganegaraan adalah usaha untuk membekali peserta didik dengan kemampuan dan pengetahuan dasar berkenaan dengan hubungan antara warganegara dengan negara serta Pendidikan Pendahuluan Bela Negara (PPBN) agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.

Melalui Pendidikan Kewarganegaraan, warga negara diharapkan menjadi warga yang mempunyai nilai moral yang baik dalam lingkungannya. Menurut Ahmad (2013: 225) Pendidikan kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. Nilai luhur dan moral diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan sehari-hari untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampaan yang berkenaan dengan hubungan antarwarga dengan negara. Adapun menurut Zamroni dalam Ahmad (2013: 226) Pendidikan Kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk

mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis.

Beberapa definisi Pendidikan Kewarganegaraan di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan pendidikan kewarganegaraan adalah usaha sadar selama proses pembelajaran yang memberikan pemahaman dan pengembangan untuk berpikir kritis dan bertindak demokratis dalam menjaga hubungan antara warga dengan negara agar menjadi warga negara yang baik.

b. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Tujuan pembelajaran PKn di sekolah dasar adalah membentuk watak dan karakteristik warga Negara yang baik. Seperti yang dikemukakan oleh Mulyasa dalam Susanto (2013:231) Tujuan mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan adalah untuk menjadikan siswa agar:

- 1) Mampu berfikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi persoalan hidup maupun isu kewarganegaraan di negaranya.
- 2) Mampu berpartisipasi dalam segala bidang kegiatan secara aktif dan tanggung jawab, sehingga bisa bertindak secara cerdas dalam semua kegiatan.
- 3) Berkembang secara positif dan demokratis, sehingga mampu hidup bersama dengan bangsa lain di dunia dan mampu berinteraksi, serta mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik.

Berdasarkan penjelasan mengenai Pendidikan Kewarganegaraan dengan memberi kesadaran dan pemahaman siswa terhadap pentingnya PKn dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan norma yang baik

sehingga tujuan untuk menjadi warga negara yang baik akan mudah terwujud.

B. Penelitian yang Relevan

1. Ni Lh. Pt. Anggi Pratiwi, Ni Wyn. Arini, I Wyn Widiana Vol. 2 No. 1 (2014) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Solving* dan *Reasoning* Berbasis *Brainstorming* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif pada Mata Pelajaran IPA”. Penelitian ini bertujuan mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kreatif IPA antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *problem solving* dan *reasoning* berbasis *brainstorming* dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas V Gugus I Kecamatan Tejakula Kabupaten Buleleng tahun pelajaran 2013/2014. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di Gugus I Kecamatan Tejakula tahun pelajaran 2013/2014 yang berjumlah 94 orang. Pengambilan sampel penelitian dilakukan dengan teknik random sampling. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial (uji-t). Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh $t_{hitung} = 12,7$ dan t_{tabel} (pada taraf signifikansi 5%) = 2,021. Hal ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan, kemampuan berpikir kreatif siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *problem solving* dan *reasoning* berbasis *brainstorming*

lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model konvensional. Melalui model pembelajaran ini memperoleh pengalaman langsung kepada siswa serta pembelajaran yang lebih menyenangkan sehingga memberikan pembelajaran bermakna kepada siswa.

2. Cobra Emami Rizi, Mojtaba Najafipour, Faribaani haghani, Shahla Dehghan (2013) yang berjudul "*The Effect Of The Using The Brainstorming Method On The Academic Achievement Of Students In Grade Five In Tehran Elementary Schools*" yang berisi tentang:

"The effect brainstorming teaching method on the educational achievement of grade-five students in the schools of district 7 of the city of Tehran, Iran in the educational year 2010–2011. In order to do so, 60 students were selected via cluster sampling method, and then one class (n=30) was exposed to the independent variable (brainstorming method), while another class (n=30) was administered through the traditional method of giving lectures. The result was indicative of the effect of the brainstorming method, and the difference of means in both groups was significant at <0.001. The results showed that using brainstorming method had a positive effect on the students' educational achievement."

Jurnal tersebut menjelaskan bahwa penelitian ini bertujuan untuk meneliti efek metode mengajar *brainstorming* pada siswa kelas V di sekolah distrik 7 kota Teheran, Iran pada tahun pendidikan 2010/2011. Untuk melakukannya, 60 siswa dipilih melalui metode *sampling cluster*, dan kemudian satu kelas (n = 30) terkena variabel independen (metode *brainstorming*), sementara kelas lain (n = 30) diberikan melalui metode tradisional. Untuk menguji hipotesis penelitian, tes t digunakan. Hasilnya menunjukkan efek metode *brainstorming*, dan perbedaan yang berarti dalam kedua kelompok adalah signifikan < 0.001. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa menggunakan metode *brainstorming* memiliki efek positif pada pencapaian pendidikan siswa.

3. Yesy Irawan, Ngadino Y , dan Hasan Mahfud (2013: 2732) yang berjudul "Peningkatan Pemahaman Konsep Susunan Pemerintahan Pusat Melalui Metode *Concept Mapping*" menggunakan penelitian tindakan kelas dengan dua siklus tujuannya untuk meningkatkan pemahaman konsep susunan pemerintahan pusat pada siswa kelas IV SDN Genengsari 1 Kecamatan Kemusu Kabupaten Boyolali Tahun Ajaran 2012/2013. Sumber data berasal dari siswa kelas IV, yang berjumlah 31 siswa. Teknik pengumpulan datanya yaitu: dokumentasi, observasi, wawancara dan tes. Nilai rata-rata kelas yaitu pratindakan sebesar 45,16; siklus I naik menjadi 64,51 dan pada siklus II naik menjadi 93,54. Penelitian ini menunjukkan bahwa melalui penggunaan metode pembelajaran *Concept Mapping* dapat meningkatkan pemahaman konsep susunan pemerintahan pusat pada siswa karena peta konsep merupakan suatu cara belajar yang mengembangkan proses belajar sehingga dapat meningkatkan daya ingat terhadap suatu materi pelajaran atau apa yang mereka pelajari. Maka ketercapaian pemahaman konsep susunan pemerintahan pusat telah mencapai indikator kinerja yang diharapkan.
4. Syh-JongJang, 2008 (86-97) dengan judul "*The Impact on Incorporating Collaborative Concept Mapping with Coteaching Techniquesi Elementary Science Classes*" Vol. 110. Berisi tentang:

“This research was to evaluate a collaborative concept-mapping technique that was integrated into coteaching in fourth-grade science classes in order to examine students' performance and attitude estoward the experimental teaching method. There are two fourth-grade science teacher sand fourclasses with a total of 114 students involved in the study. This study used a mixed method design,incorporating both quantitative and qualitative techniques. The findings showed that the two teaching method sobtained significant difference with respect to students'test scores.Using collaborative concept mapping to learn science could in crease the opportunity of discussion between peers,thus fostering better organization and understanding the content. Team teachers' attitude could affect the students' learning performance. Co teachers 'instant feedback and students' journal writing could guide and examine the students'concept maps to facilitate their cognitive learning.”

Jurnal tersebut menjelaskan tentang penelitian yang menggunakan peta konsep yang diterapkan pada kelas IV dengan 144 siswa. Metode yang digunakan adalah ekperimen menggabungkan metode kualitatif dan kuantitatif. Proses pembelajaran dalam penggunaan teknik tertentu dapat mempengaruhi pemerolehan nilai siswa. Penggunaan peta konsep dalam mempelajari ilmu ilmiah dapat dilakukan dengan cara diskusi kelompok agar memahami materi yang dipelajari. Adanya hasil yang memuaskan pada ujian dengan menggunakan peta konsep untuk mengasah kemampuan kognitif siswa.

Beberapa hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa dalam menggunakan metode *Brainstorming* dengan strategi *Concept Mapping* mampu mengembangkan proses pembelajaran dan meningkatkan prestasi belajar siswa. Berdasarkan uraian penelitian relevan yang diperoleh dari beberapa jurnal, maka dapat dibuat tabel persamaan dan perbedaan penelitian sebagai berikut:

Tabel 2.3 Persamaan dan Perbedaan Penelitian

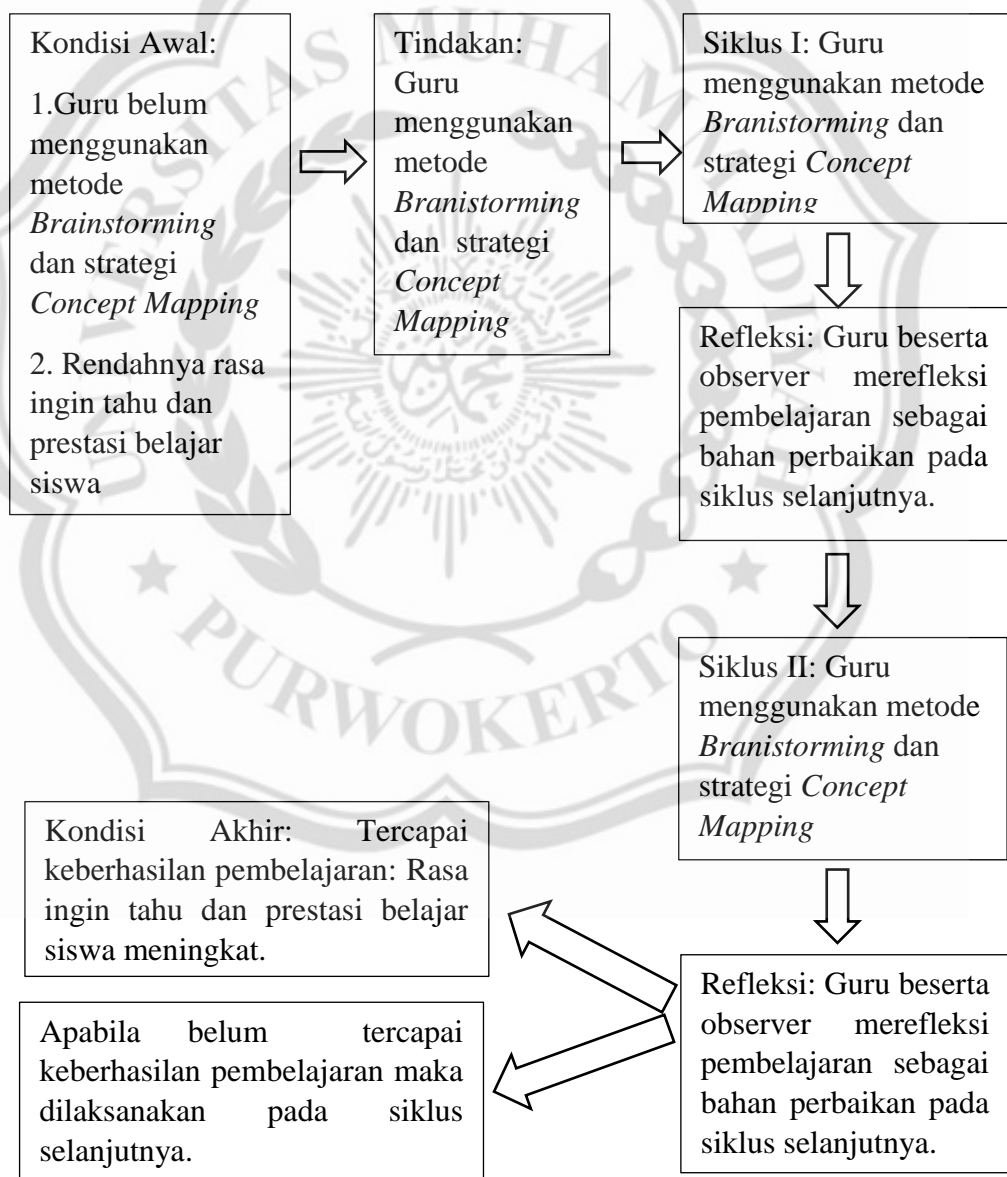
Judul Penelitian yang akan Diteliti	Judul Penelitian yang Relevan	Persamaan	Perbedaan
Upaya Meningkatkan Rasa Ingin Tahu dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V SD Materi Keputusan Bersama pada Mata Pelajaran Pkn Melalui Metode <i>Brainstorming</i> dengan Strategi <i>Concept Mapping</i> di SDN 1 Wlahar Kulon	1. Pengaruh Model Pembelajaran <i>Problem Solving</i> dan <i>Reasoning</i> Berbasis <i>Brainstorming</i> terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Mata Pelajaran IPA	Berbasis <i>Brainstorming</i> Dilakukan pada kelas V	Dipadukan dengan pembelajaran <i>Problem Solving</i>
	2. <i>The Effect Of The Using The Brainstorming Method On The Academic Achievement Of Students In Grade Five In Tehran Elementary Schools</i>	Menggunakan metode <i>brainstorming</i> Dilakukan pada siswa kelas V	Menggunakan metode penelitian <i>sampling cluster</i>
	3. Peningkatan Pemahaman Konsep Susunan Pemerintahan Pusat Melalui Metode <i>Concept Mapping</i>	Menggunakan pemahaman konsep	Meningkatkan daya ingat
	4. <i>The Impact on Incorporating Collaborative Concept Mapping with Coteaching Techniquesi Elementary Science Classes</i>	Menggunakan peta konsep untuk meningkatkan prestasi belajar	Menggunakan metode penelitian eksperimen

C. Kerangka Pikir

Kondisi awal pada saat observasi kelas V SD N 1 Wlahar Kulon terdapat masalah yaitu siswa kurang berperan aktif dalam proses pembelajaran PKn terlihat dari kurang terlibatnya siswa dalam bertanya pada guru sehingga menimbulkan rasa ingin tahu siswa yang masih rendah yang mengakibatkan rendahnya prestasi belajar siswa. Prestasi belajar siswa masih rendah karena masih ada beberapa siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM. Guru dan peneliti melakukan diskusi untuk merencanakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa sehingga prestasi belajar siswa meningkat. Penerapan metode dan strategi pembelajaran selama proses pembelajaran dapat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa.

Tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini untuk mengatasi masalah yang terjadi di kelas V yaitu dengan menggunakan metode *Brainstroming* dengan memadukan strategi *Concept Mapping* yang diharapkan mampu membantu meningkatkan kegiatan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) terutama pada materi Keputusan Bersama, sehingga dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa dan prestasi siswa menjadi lebih baik. Metode metode *brainstroming* dengan strategi *concept mapping* mengajak siswa untuk saling bertukar atau berbagi informasi dalam menyampaikan pendapat siswa sebagai bahan diskusi. Penelitian yang digunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus. Siklus I dan II masing-masing terdapat dua pertemuan. Pertemuan ke-1 dan

pertemuan ke-2. Setiap akhir pertemuan dilakukan observasi terhadap aktivitas guru dan siswa. Setiap akhir siklus merefleksi kegiatan pembelajaran. Akhir siklus akan terlihat hasilnya, yaitu rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa dapat meningkat sehingga akan tercapai keberhasilan sesuai tujuan pembelajaran. Kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar 2.1 berikut:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

D. Hipotesis Tindakan

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dengan melakukan sejumlah kegiatan yang terangkum dalam siklus I dan siklus II. Berdasarkan perumusan masalah tersebut dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut:

1. Penerapan metode *brainstorming* dengan strategi *concept mapping* pada mata pelajaran PKn materi keputusan bersama dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa di kelas V SD Negeri 1 Wlahar Kulon.
2. Penerapan metode *brainstorming* dengan strategi *concept mapping* pada mata pelajaran PKn materi keputusan bersama dapat meningkatkan prestasi belajar siswa di kelas V SD Negeri 1 Wlahar Kulon.