

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari setiap kehidupan manusia karena pendidikan menjadikan manusia yang lebih bermutu, berdaya guna dan berkarakter. Tujuan pendidikan menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 yang menyatakan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa menjadi manusia yang beriman dan bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis. Pendidikan tidak terlepas dari adanya berbagai komponen utama seperti kurikulum, pengajar atau guru, siswa, metode, model, strategi, sarana, prasarana dan media pembelajaran. Komponen tersebut harus saling mendukung untuk menunjang keberhasilan setiap proses pembelajaran dalam menciptakan mutu pendidikan.

Pembelajaran di Sekolah Dasar terdiri dari beberapa mata pelajaran. Adanya mata pelajaran yang beragam membuat seorang guru mempunyai tugas yang penting dan kreatif mungkin dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan bagi siswa. Proses kegiatan belajar mengajar merupakan bentuk kesatuan yang dilakukan oleh guru dan siswa. Seorang guru mempunyai kewajiban menyampaikan materi pelajaran secara baik untuk mendapatkan hasil belajar yang baik.

Pembelajaran klasikal menyebabkan rendahnya rasa ingin tahu dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran PKn di kelas. Proses pembelajaran yang hanya mengandalkan cara-cara lama dan kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Banyak faktor yang menyebabkan siswa tidak semangat dan rasa ingin tahu yang rendah dalam mengikuti pembelajaran PKn. Salah satu hal yang mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan adalah dengan menerapkan metode atau model pembelajaran yang menarik agar siswa merasa tertarik dan rasa ingin tahu akan materi pembelajaran PKn meningkat. Peran seorang guru sangatlah penting dalam membentuk karakter atau sikap dan keberhasilan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di kelas rasa ingin tahu siswa masih kurang dalam pembelajaran PKn, apabila guru bertanya tentang materi pembelajaran kepada siswa maka siswa tidak dapat menjawab. Hasil wawancara dengan Kepala Sekolah dan guru kelas IV di SD Negeri 3 Kedungrandu, kecamatan Patikraja, kabupaten Banyumas mengenai pembelajaran PKn secara keseluruhan masih banyak permasalahan karena siswa sulit menerima materi pelajaran. Pada saat proses pembelajaran, siswa cenderung tidak bersemangat memperhatikan guru, sehingga siswa tidak dapat menjawab pada saat guru mengajukan pertanyaan dengan begitu tidak ada interaksi antara guru dengan siswa di dalam kelas, maka dapat dikatakan bahwa kemauan siswa untuk menggali informasi melalui berpendapat, bertanya atau menjawab pertanyaan dari guru sangat kurang.

Hal ini membuktikan bahwa siswa pasif dalam proses pembelajaran, kemudian rasa ingin tahu siswa masih sangat rendah, seperti yang dikatakan oleh guru kelas IV bahwa materi PKn merupakan materi yang susah untuk dimengerti, siswa pada saat pembelajaran tidak pernah bertanya kepada guru tentang materi yang diajarkan atau sesuatu yang terkait dengan pelajaran, apabila guru bertanya siswa tidak bisa menjawab, nilai pada saat evaluasi pun tergolong rendah dan masih banyak yang belum mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 75, sehingga hal tersebut dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa. Prestasi belajar yang kurang memuaskan ditunjukkan dengan hasil nilai UTS PKn tahun ajaran 2016/2017 siswa kelas IV SD Negeri 3 Kedungrandu pada mata pelajaran PKn menunjukkan bahwa 18 dari 24 siswa belum tuntas nilainya.

Berdasarkan hal tersebut, perlu adanya suatu solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, misalnya dengan memilih model pembelajaran tertentu. Salah satu model pembelajaran yang bisa diterapkan adalah model *Cooperative Script* yang diduga dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas IV SD Negeri 3 Kedungrandu. Pemilihan model *Cooperative Script* melihat dari kelebihan model pembelajaran tersebut. Shoimin (2014: 49) mengatakan bahwa model pembelajaran *Cooperative Script* terjadi kesepakatan antara guru dengan siswa. Siswa satu dengan yang lainnya bersepakat untuk menjalankan peran masing-masing. Sementara guru sebagai fasilitator yang mengarahkan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Slavin dalam Shoimin (2014: 49)

Cooperative Script merupakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan daya ingat siswa, hal tersebut dapat membantu siswa dalam mengembangkan serta mengaitkan fakta-fakta dan konsep-konsep yang pernah didapatkan dalam pemecahan masalah. Kelebihan model pembelajaran *Cooperative Script* dapat melatih pendengaran, ketelitian dan kecermatan.

Materi pengaruh globalisasi di kelas IV dalam pembelajarannya nantinya akan lebih menarik dan berbeda dari biasanya. Materi pembelajaran tersebut merupakan materi yang paten, tetapi banya siswa yang tidak tahu dan sulit untuk menangkap materi yang guru ajarkan. Selain pemilihan model pembelajaran *Cooperative Script*, tidak lupa juga guru harus menyampaikan materi pembelajaran dengan berbantu media atau permainan agar materi akan lebih mudah tersampaikan. Permainan yang sesuai untuk menunjang pembelajaran dengan materi pengaruh globalisasi yaitu dengan Monopoli. Permainan Monopoli dirancang untuk memperjelas konsep pembelajaran, siswa maju ke depan memainkan monopoli, kemudian ada kartu yang berisi pertanyaan dan siswa akan menjawab pertanyaan tersebut. Permainan Monopoli berperisai akan didesain menarik sesuai dengan materi yang akan diajarkan, dengan kartu-kartu menarik pula yang dibuat sebagai penguatan dan pemahaman konsep materi dengan mengaitkan pertanyaan yang sesuai dengan materi tersebut.

Berdasarkan hal yang sudah diuraikan, model pembelajaran *Cooperative Script* dapat dijadikan suatu alternatif dengan tujuan meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa, sehingga peneliti

akan melakukan PTK yang berjudul “Upaya Meningkatkan Rasa Ingin Tahu dan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV materi Pengaruh Globalisasi Mata Pelajaran PKn melalui Model *Cooperative Script* dengan bantuan Permainan Monopoli berperisai di SD Negeri 3 Kedungrandu”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka terdapat beberapa rumusan masalah, diantaranya:

1. Bagaimana penerapan model *Cooperative Script* dengan bantuan permainan monopoli berperisai dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa pada mata pelajaran PKn materi pengaruh globalisasi di kelas IV SD Negeri 3 Kedungrandu?
2. Bagaimana penggunaan model *Cooperative Script* dengan bantuan permainan monopoli berperisai dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn materi pengaruh globalisasi di kelas IV SD Negeri 3 Kedungrandu?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian ini adalah memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran PKn serta membantu guru dalam memecahkan permasalahan pembelajaran di sekolah.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa pada mata pelajaran PKn materi pengaruh globalisasi di kelas IV SD Negeri 3 Kedungrandu.
- b. Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn materi pengaruh globalisasi di kelas IV SD Negeri 3 Kedungrandu.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

- a. Dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa pada mata pelajaran PKn di kelas IV SD Negeri 3 Kedungrandu.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan.
- c. Sebagai dasar pemikiran penelitian selanjutnya, baik oleh peneliti sendiri maupun peneliti lain.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa
 - 1) Meningkatkan rasa ingin tahu siswa dalam kegiatan pembelajaran.
 - 2) Meningkatkan prestasi belajar siswa khususnya pada materi pengaruh globalisasi.
 - 3) Menambah motivasi belajar dengan teknik pembelajaran yang lebih inovatif dan bervariasi.

b. Bagi Guru

- 1) Memberikan wawasan dan pengalaman guru dengan memilih teknik pembelajaran yang lebih inovatif dan bervariasi.
- 2) Meningkatkan profesionalitas guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

