

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

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

Rasa ingin tahu pastinya selalu dimiliki oleh seseorang, dimana rasa ingin tahu merupakan sikap berupaya untuk mengetahui sesuatu baik berupa hal yang positif maupun hal yang negatif. Mustari (2014: 85-86) curiositas (rasa ingin tahu) adalah emosi yang dihubungkan dengan perilaku mengorek secara ilmiah seperti eksplorasi, investigasi dan belajar. Rasa ingin tahu terdapat pada pengalaman manusia dan binatang. Istilah itu juga dapat digunakan untuk menunjukkan perilaku itu sendiri yang disebabkan oleh emosi ingin tahu, karena emosi ini mewakili kehendak untuk mengetahui hal-hal baru sebagai suatu pengetahuan dan wawasan seseorang.

Rasa ingin tahu merupakan suatu kemauan seseorang untuk mengetahui suatu hal, rasa ingin tahu salah satu karakter yang harus dikembangkan oleh setiap siswa. Mujtahidin (2017: 59) menjelaskan deskripsi nilai karakter rasa ingin tahu merupakan sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat dan didengar. Seseorang yang mempunyai rasa ingin tahu menjadikan sesuatu yang dilakukan sebagai suatu pengetahuan. Sedangkan Hadi dan Permata (2010: 3) ingin tahu

adalah suatu dorongan atau hasrat untuk lebih mengerti suatu hal yang sebelumnya kurang atau tidak kita ketahui. Rasa ingin tahu biasanya berkembang apabila melihat keadaan diri sendiri atau keadaan disekeliling yang menarik.

Sifat rasa ingin tahu ditandai dengan rasa kagum, heran dan emosi rasa ingin tahu itu sendiri terhadap suatu hal atau peristiwa yang terjadi di lingkungan, seperti halnya pendapat Nasution dalam (Hadi dan Permata 2010: 3) yang menyebutkan bahwa rasa ingin tahu adalah ungkapan pengalaman yang disediakan oleh lingkungan. Dari pengertian tersebut, berarti untuk dapat memiliki rasa ingin tahu yang besar kita harus tertarik tentang hal apa saja yang ada di lingkungan sekitar yang belum kita ketahui.

Keinginan seseorang untuk mengetahui dan tertarik suatu hal harus bersifat positif dan berguna untuk menambah suatu ilmu pengetahuan dan wawasan yang telah dimiliki. Hadi dan Permata (2010: 6) menjelaskan bahwa jenis-jenis rasa ingin tahu ada 2 yakni sebagai berikut:

- a. Rasa ingin tahu yang negatif  
Rasa ingin tahu yang negatif ialah rasa ingin tahu pada suatu hal yang bersifat tidak baik, perasaan ingin tahu kepada suatu hal yang buruk atau negatif.
- b. Rasa ingin tahu yang positif  
Rasa ingin tahu positif ialah rasa ingin tahu yang diarahkan ke hal positif yang dapat berguna bagi diri sendiri. Agar menjadi positif, rasa ingin tahu dapat diarahkan ke kegiatan yang berfungsi mengembangkan potensi. Orang-orang yang memiliki rasa ingin tahu positif memiliki kepekaan dan dorongan kuat untuk mengamati suatu keadaan atau peristiwa secara ideal.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu ada dua jenis yaitu rasa ingin tahu yang negatif dan rasa ingin tahu yang positif. Dalam penelitian ini rasa ingin tahu yang diharapkan adalah rasa ingin tahu yang positif. Rasa ingin tahu yang positif dengan mempunyai kepekaan atau dorongan kuat untuk mengamati dan mengetahui keadaan sesuatu di sekitar, sehingga rasa ingin tahu yang tinggi akan muncul untuk menambah wawasan seseorang tentang keadaan dan peristiwa yang ada di sekitar. Rasa ingin tahu perlu adanya rasa untuk mengetahui segala sesuatu yang bersifat memuaskan dan dapat dijadikan suatu pengalaman yang bermakna.

Rasa ingin tahu pada umumnya melekat pada diri seseorang sejak kecil, dengan sifat yang heran dan kagum akan sesuatu hal atau peristiwa. Rasa ingin tahu ini membuat seseorang untuk lebih menguasai ilmu pengetahuan yang dimiliki dengan menambah wawasan terhadap segala sesuatu yang mereka pelajari, lihat, dan dengar. Oleh karena itu, mengetahui segala sesuatu merupakan kepuasan batin tersendiri dari ilmu pengetahuan yang seseorang miliki.

Cara pemenuhan kebutuhan rasa ingin tahu yaitu dengan cara belajar, salah satunya belajar di kelas dengan begitu seorang siswa akan mudah melontarkan pertanyaan tentang rasa ingin tahunya kepada guru. Seorang siswa menganggap seorang guru dapat menjawab pertanyaan rasa ingin tahunya dan mendapatkan jawaban yang siswa inginkan atas rasa ingin tahu yang dimiliki. Jawaban yang dapat diberikan guru mungkin

dapat ditemukan siswa berupa sebuah pengamatan atau mendemonstrasikan sesuatu yang mereka ingin ketahui secara mendalam. Dengan cara begitu seseorang khususnya siswa akan belajar untuk mendapatkan suatu ilmu pengetahuan rasa ingin tahu terhadap suatu hal atau peristiwa untuk menambah wawasan seseorang.

Kementrian pendidikan nasional badan penelitian dan pengembangan pusat kurikulum (2010) indikator rasa ingin tahu di sekolah dasar dikelompokkan berdasarkan kelas, indikator tersebut adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.1 Indikator Karakter Rasa Ingin Tahu**

NILAI	INDIKATOR	
	1-3	4-6
<b>Rasa ingin tahu:</b> Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajari, dilihat, dan didengar.	Bertanya kepada guru dan teman tentang materi pelajaran.	Bertanya atau membaca sumber di luar buku teks tentang materi yang terkait dengan pelajaran.
	Bertanya kepada guru tentang 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 dibahas di kelas.

Sumber : Kementrian badan pendidikan nasional badan penelitian dan pusat kurikulum Jakarta, (2010).

Berdasarkan pengertian rasa ingin tahu di atas dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu adalah suatu tindakan atau emosi yang dimiliki oleh seseorang untuk selalu mengetahui keinginan akan suatu hal atau peristiwa yang dilihat, didengar dan dipelajari. Emosi tersebut akan mendorong untuk mencari jawaban akan berbagai persoalan yang muncul dari pikiran seseorang. Oleh karena itu, seseorang akan mencari tahu mengenai sesuatu yang ingin diketahuinya.

## **2. Prestasi Belajar**

### **a. Pengertian Prestasi Belajar**

Kata atau istilah belajar sudah sangat dikenal secara luas dan bukanlah sesuatu yang baru, namun belajar mempunyai pemahaman dan definisi yang beragam. Menurut Gagne dalam bukunya Susanto, (2013: 2) menyatakan bahwa belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dua konsep ini menjadi terpadu dalam satu kegiatan dimana terjadi interaksi antara guru dengan siswa, serta siswa dengan siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

Belajar dimaknai sebagai suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan dan tingkah laku. Selain itu, belajar juga sebagai suatu upaya memperoleh pengetahuan atau keterampilan melalui interaksi. Belajar pada hakikatnya merupakan hasil dari proses interaksi antara individu dengan lingkungan sekitarnya.

Dari kegiatan belajar tersebut, maka diperoleh suatu hasil usaha yang telah dilakukan dalam proses pembelajaran yaitu adanya perolehan prestasi belajar. Arifin (2009: 12) menjelaskan kata “prestasi” berasal dari bahasa Belanda yaitu *prestatie*. Kemudian dalam bahasa Indonesia menjadi “prestasi” yang berarti “hasil usaha”. Istilah “prestasi belajar” (*achievement*) berbeda dengan “hasil belajar” (*learning outcome*). Prestasi belajar pada umumnya berkenaan dengan aspek pengetahuan, sedangkan hasil belajar meliputi aspek pembentukan watak peserta didik. Kata prestasi banyak digunakan dalam berbagai bidang dan kegiatan antara lain dalam kesenian, olahraga, dan pendidikan, khususnya pembelajaran.

Adapun fungsi utama prestasi belajar menurut Arifin (2009: 12-13) antara lain sebagai berikut:

Fungsi utama prestasi belajar antara lain:

1. Prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai peserta didik.
2. Prestasi belajar sebagai lambang pemuasan hasrat rasa ingin tahu. Para ahli psikolog biasanya menyebut hal ini sebagai “tendensi keingintahuan (*curiosity*) dan merupakan kebutuhan umum manusia”.
3. Prestasi belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan. Asumsinya adalah prestasi belajar dapat dijadikan pendorong bagi peserta didik dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi, dan berperan sebagai umpan balik (*feedback*) dalam meningkatkan mutu pendidikan.
4. Prestasi belajar sebagai indikator intern dan ekstern dari suatu institusi pendidikan. Indikator intern dalam arti bahwa prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat produktivitas suatu institusi pendidikan. Asumsinya adalah kurikulum yang digunakan relevan dengan kebutuhan masyarakat dan peserta didik. Indikator ekstern dalam arti bahwa tinggi rendahnya prestasi belajar dapat dijadikan

indikator tingkat kesuksesan peserta didik di masyarakat. Asumsinya adalah kurikulum yang digunakan relevan pula dengan kebutuhan masyarakat.

5. Prestasi belajar dapat dijadikan indikator daya serap (kecerdasan) peserta didik. Dalam proses pembelajaran, peserta didik menjadi fokus utama yang harus diperhatikan, karena peserta didiklah yang diharapkan dapat menyerap seluruh materi pelajaran.

Jadi dilihat dari beberapa fungsi prestasi belajar di atas, maka betapa pentingnya mengetahui dan memahami prestasi belajar siswa, baik secara individu maupun secara kelompok, karena fungsi prestasi belajar tidak hanya sebagai indikator keberhasilan dalam bidang studi tertentu, tetapi juga sebagai indikator kualitas institusi pendidikan. Di samping itu, prestasi belajar juga bermanfaat sebagai umpan balik bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Menurut pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar penting bagi siswa untuk dapat mengetahui sejauh mana hasil usaha siswa selama melakukan proses pembelajaran di sekolah. Prestasi tidak akan pernah dihasilkan selama seseorang tidak melakukan kegiatan, bagi siswa prestasi dihasilkan dari kegiatan pembelajaran. Adanya prestasi belajar dapat menentukan hasil yang telah diperoleh siswa selama menempuh kegiatan belajar di sekolah.

### **3. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)**

#### **a. Pengertian Mata Pelajaran PKn**

Mata pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang menekankan pada pembentukan pemahaman kewarganegaraan bagi

siswa. Susanto (2013: 225-226) menjelaskan bahwa PKn 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 wujud perilaku kehidupan siswa sehari-hari, baik sebagai individu maupun anggota masyarakat, dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa, yang merupakan usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antar warga dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara. Dengan demikian pendidikan kewarganegaraan ini diharapkan mampu membina dan mengembangkan anak didik agar menjadi warga negara yang baik (*good citizen*).

Pembelajaran PKn juga disebut pendidikan karakter bagi siswa, sebagaimana siswa dapat menjadi pribadi yang bermoral. Mujtahidin (2017: 3) menjelaskan mata pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang menekankan pada pembentukan pemahaman kewarganegaraan bagi peserta didik, melalui pendidikan nilai dan moral yang bertujuan untuk membentuk sikap, karakter, dan kepribadian peserta didik menjadi warga negara yang cerdas dan baik (*smart and good citizenship*). Depdiknas dalam (Mujtahidin 2017: 3) menjelaskan bahwa kurikulum PKn disebutkan bahwa mata pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan

warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkepribadian yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Sebagai mata pelajaran yang lebih terfokus pada pembentukan karakter dan kepribadian generasi bangsa, pembelajaran PKn diharapkan dapat mencetak generasi bangsa yang bermoral dan berkepribadian yang luhur. Untuk mencapai tujuan tersebut, pemahaman nilai-nilai moral dalam pembelajaran PKn merupakan suatu keniscayaan. Jika penanaman nilai-nilai ini tidak dilakukan, maka hakikat pembelajaran PKn sebagaimana yang dikemukakan di atas akan menjadi hilang. Penanaman nilai-nilai ini harus terintegrasi pada setiap Kompetensi Dasar (KD) mata pelajaran PKn yang dibelajarkan. Hal ini karena pembelajaran PKn bukan saja ditekankan untuk mengembangkan pengetahuan, bahkan yang lebih penting dalam membentuk kepribadian.

#### **b. Fungsi dan Tujuan Mata Pelajaran PKn**

Mata pelajaran dapat dikatakan sebagai pendidikan karakter bagi siswa yang diterapkan di SD. Mujtahidin (2017: 3) menjelaskan mata pelajaran PKn mengemban fungsi sebagai salah satu pelajaran pendidikan nilai dan pendidikan karakter di sekolah. Fungsi PKn sebagai pendidikan karakter dapat dilihat pada pengertian PKn sebagai pembentuk karakter warga negara.

Mata pelajaran PKn memfokuskan pada pembentukan karakter warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Hal ini sejalan dengan pendapat Sapriya (2008: 159) menjelaskan bahwa tujuan PKn adalah mengembangkan kehidupan bangsa dan warga Negara yang cerdas (*civic intelligence*), mau dan mampu bertanggung jawab (*civic responsibility*) dan berpartisipasi (*civic participation*) dalam kehidupan berbangsa, bermasyarakat, dan bernegara serta menjadi warga Negara yang baik.

Tujuan mata pelajaran PKn sangat penting dan harus diperhatikan. Mujtahidin (2017: 6) menjelaskan secara khusus tujuan PKn, dinyatakan sebagai berikut:

Tujuan PKn dalam Standar Isi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Tahun 2006 (Depdiknas, 2006a: 271), tujuan PKn diajarkan adalah agar peserta didik memiliki kemampuan-kemampuan sebagai berikut:

- a. Berpikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- b. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti korupsi.
- c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.
- d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Dari beberapa pendapat tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa fungsi mata pelajaran PKn adalah sebagai pendidikan karakter, pendidikan yang ada di sekolah yang harus membentuk siswa agar menjadi generasi yang berkarakter sebagai warga negara Indonesia. Karakter yang dimaksud adalah karakter yang mencerminkan atau didasarkan nilai-nilai pancasila sebagai dasar negara Indonesia. Sedangkan tujuan mata pelajaran adalah untuk membentuk suatu generasi penerus bangsa yang bermoral. Warga negara yang bermoral diharapkan mampu akan kepekaan tentang apa yang terjadi di negara kita dan mampu menjadi warga negara yang cerdas secara intelektual maupun cerdas secara mental, spiritual, dan sosial. Karena dengan pembelajaran PKn menjadikan warga negara yang pandai bersosialisasi di kehidupan bermasyarakat, maka dari itu dimulai dengan belajar bersosialisasi di sekolah.

### **c. Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar**

Sekolah Dasar merupakan jenjang pendidikan penting yang bertujuan mengembangkan pengetahuan siswa pada semua mata pelajaran yang diajarkan. Salah satu mata pelajaran yang penting diajarkan di SD yaitu mata pelajaran PKn. Pembelajaran PKn di SD tidak terlepas dari peran guru. Guru sangat berperan penting dalam menunjang proses pembelajaran di sekolah khususnya di kelas.

Proses belajar mengajar di sekolah membentuk siswa menjadi pribadi generasi yang dapat berguna. Susanto (2013: 227) menjelaskan bahwa pembelajaran PKn di sekolah dasar dimaksudkan sebagai suatu proses belajar mengajar dalam

rangka membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik dan membentuk manusia Indonesia seutuhnya dalam pembentukan karakter bangsa yang diharapkan mengarah pada penciptaan suatu masyarakat yang menempatkan demokrasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara yang berlandaskan pada Pancasila, UUD, dan norma-norma yang berlaku di masyarakat. Sedangkan menurut Mujtahidin (2017: 16) menjelaskan Sekolah Dasar (SD) merupakan jenjang pendidikan yang melandasi jenjang pendidikan menengah (Depdiknas, 2007: 10). Jika pembentukan kepribadian peserta didik pada jenjang pendidikan ini dapat dilaksanakan dengan baik dan tepat maka kualitas hasil pendidikan akan tercapai dengan baik pula. Hal ini karena pada jenjang pendidikan inilah bekal-bekal tunas bangsa akan dibentuk kepribadiannya pada tahapan yang paling awal.

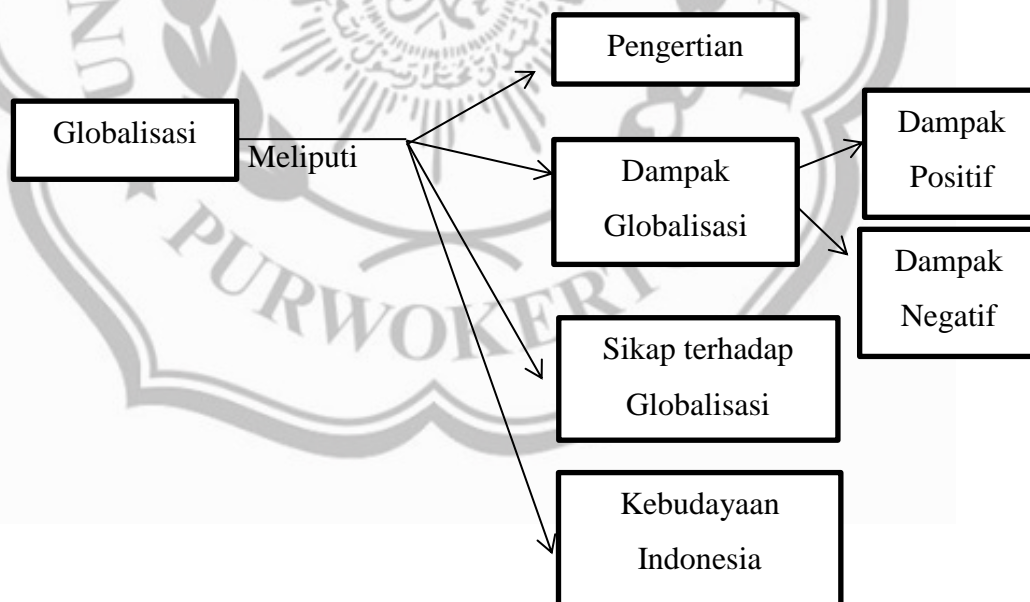
Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendidikan di jenjang sekolah dasar sangat penting dan berpengaruh pada pengetahuan kognitif siswa pada semua mata pelajaran khususnya mata pelajaran PKn. Pembelajaran PKn harus berhasil ditanamkan sejak di sekolah dasar agar dapat menjadikan siswa yang cerdas dalam menyikapi masalah sebagai warga negara, seperti bersosialisasi. Dengan begitu, kepribadian siswa akan tercetak menjadi generasi yang baik dalam bermasyarakat.

Pembelajaran di SD merupakan upaya guru dalam membantu siswa dalam membangun pengetahuan, peran guru dalam pembelajaran adalah sebagai fasilitator yang mempersiapkan keperluan belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang menyenangkan. Untuk mencapai tujuan tersebut, guru dalam menyampaikan materi harus memberikan variasi dan inovasi, sehingga siswa akan mendapatkan pengalaman belajar yang berbeda dan bermakna serta materi yang

diajarkan akan lebih dipahami. Guru sebaiknya menerapkan cara belajar yang lebih kooperatif dan interaktif termasuk dalam cara belajar berkelompok, maka dari itu perlu adanya penggunaan model pembelajaran yang dapat merangsang keaktifan siswa dalam proses pembelajaran PKn di kelas. Untuk lebih menarik dan lebih menyenangkan proses pembelajarannya perlu adanya media pembelajaran berupa barang konkret agar dapat membantu dalam pemahaman konsep siswa dengan dilengkapi soal-soal sesuai dengan materi yang diajarkan.

#### 4. Materi Pengaruh Globalisasi

Adapun peta konsep globalisasi adalah sebagai berikut:



**Gambar 2.1 Peta Konsep Materi Globalisasi**

Bestari dan Sumiati (2008: 79) menjelaskan tentang pengertian globalisasi, yaitu:

Makna dibalik kata globalisasi adalah kata “globalisasi” diambil dari kata globe yang artinya bola bumi tiruan atau dunia tiruan. Kemudian, kata globe menjadi global, yang berarti universal atau keseluruhan yang saling berkaitan. Jadi, globalisasi adalah proses menyatukan warga dunia secara umum dan menyeluruh menjadi kelompok masyarakat. Menurut perkembangan sejarah kehidupan manusia, sejak zaman prasejarah sampai sekarang, terjadi perubahan yang berlangsung secara bertahap dan berkesinambungan. Dengan adanya ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang pesat, terciptalah alat transformasi dan komunikasi. Kemajuan dari teknologi, transformasi dan komunikasi akan membawa dampak atau pengaruh positif maupun negatif bagi kehidupan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa globalisasi adalah suatu proses menyatunya seluruh warga dunia dan menyeluruh menjadi sebuah kelompok masyarakat. Adanya globalisasi mengakibatkan berkembangnya ilmu pengetahuan, teknologi dan komunikasi secara pesat yang menjadikan mempermudah kegiatan hidup sehari-hari. Globalisasi juga mempunyai dampak atau pengaruh yang positif maupun negatif. Adapun dampak positif globalisasi adalah sebagai berikut:

- 1) Mudahnya mendapatkan informasi apapun.
- 2) Komunikasi berkembang pesat dan mudah dilakukan.
- 3) Mudah untuk melakukan perjalanan dengan berbagai transportasi darat, laut dan udara.

Sedangkan dampak negatif globalisasi adalah sebagai berikut:

- 1) Munculnya gaya hidup yang menyimpang dari norma.
- 2) Adanya makanan cepat saji.
- 3) Munculnya trend pakaian yang terbuka atau kurang sopan.

Menyikapi globalisasi sangat penting dilakukan untuk terhindar dari pengaruh negatif agar tidak terpengaruh budaya asing. Umar (2006: 62) menjelaskan cara menyikapi globalisasi adalah dengan aspek positif dan negatif. Sikap yang positif yaitu dengan menyikapi dan mencintai produk atau kebudayaan kita, dan sikap yang negatif dengan menjauhi dan memilih kebiasaan buruk. Dengan kata lain, cara menyikapi globalisasi tergantung dengan diri kita sendiri dalam menggunakan sesuatu, tanpa mengesampingkan produk atau budaya yang sudah ada di negara kita. Selain itu, sebagai warga negara yang baik jangan mudah terpengaruh dengan kebiasaan atau gaya hidup yang kurang sesuai dengan aturan norma yang berlaku di negara kita.

## **5. Model Pembelajaran *Cooperative Script***

### **a. Pengertian Model Pembelajaran *Cooperative Script***

Model *Cooperative Script* memberikan kesempatan untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman untuk mencapai tujuan pembelajaran. Warsono dan Hariyanto (2012: 205) menjelaskan bahwa *Cooperative Script* mendorong siswa untuk terbiasa membuat ringkasan atau resume dari suatu konsep, serta mendorong para siswa untuk terbiasa mengungkapkan gagasan sendiri, maupun mendengarkan orang lain yang berbicara dengan penuh perhatian. Model pembelajaran *Cooperative Script* mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam kerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam

kelompok yang terdiri dari dua orang dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri. Pola hubungan kerja seperti itu, memungkinkan timbulnya persepsi yang positif tentang apa yang dapat dilakukan untuk keberhasilannya, berdasarkan kemampuan dirinya sebagai individu atau peran serta anggota lainnya selama mereka belajar secara bersama-sama dalam kelompok.

Kerjasama antar siswa sangat dibutuhkan dalam pembelajaran menggunakan model *Cooperative Script*. Suyanto (2009: 75) menjelaskan bahwa *Cooperative Script* atau Skrip Kooperatif merupakan metode belajar, siswa bekerja berpasangan dan bergantian secara lisan mengikhtisarkan bagian-bagian dari materi yang dipelajari. Jadi model *Cooperative Script* merupakan model pembelajaran yang memerlukan kerjasama siswa secara berpasangan dan bergantian mengikhtisarkan atau membacakan ringkasan materi yang telah dibuat oleh siswa dan berusaha memecahkan suatu masalah yang telah disajikan.

Pada pembelajaran *Cooperative Script* terjadi kesepakatan antara siswa tentang aturan-aturan dalam berkolaborasi, yaitu siswa satu dengan yang lainnya bersepakat untuk menjalankan peran masing-masing yaitu siswa yang berperan menjadi pembicara membacakan hasil pemecahan yang diperoleh beserta prosedurnya dan siswa yang menjadi pendengar menyimak dan mendengar

penjelasan dari pembicara, mengingatkan pembicara jika ada kesalahan. Masalah dipecahkan bersama untuk kemudian disimpulkan bersama. Sedangkan kesepakatan antara guru dan siswa yaitu peran guru sebagai fasilitator yang mengarahkan siswa untuk mencapai tujuan belajar. selain itu, guru mengontrol selama pembelajaran berlangsung dan guru mengarahkan siswa jika merasa kesulitan.

Pada interaksi siswa terjadi kesepakatan, diskusi, menyampaikan pendapat dari ide-ide pokok materi, saling mengingatkan dari kesalahan konsep yang disimpulkan, membuat kesimpulan bersama. Interaksi belajar yang terjadi benar-benar interaksi dominan siswa dengan siswa. Dalam aktivitas siswa selama pembelajaran *Cooperative Script* benar-benar memberdayakan potensi siswa untuk mengaktualisasikan pengetahuan dan keterampilannya, jadi benar-benar sangat sesuai dengan pendekatan konstruktivis yang dikembangkan saat ini.

Hasil penelitian Dansereau dan rekan-rekannya (1985) menyebutkan bahwa banyak siswa terbantu bersama dengan teman sekelasnya dalam membahas materi dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative script*. Model pembelajaran *cooperative script* juga dapat meningkatkan daya ingat siswa. Hal-hal yang berkaitan dengan manfaat pembelajaran *cooperative script*, yaitu: (1) dapat meningkatkan keefektifan pelaksanaan pembelajaran, dalam hal ini bahwa materi yang terlalu luas cakupannya dapat dibagikan

kepada siswa untuk mempelajarinya melalui kegiatan diskusi, membuat rangkuman, menganalisis materi baik yang berupa konsep maupun aplikasinya, (2) dapat memperluas cakupan perolehan materi pelajaran, karena siswa akan mendapatkan transfer informasi pengetahuan dari pasangannya untuk materi yang tidak di pelajarnya di kelas, (3) dapat melatih keterampilan berfikir siswa.

Memilih model pembelajaran yang akan digunakan harus memperhatikan kelebihan dan kekurangannya. Shoimin (2014: 51) menjelaskan tentang kelebihan dan kekurangan model *Cooperative Script* yaitu sebagai berikut:

Kelebihan model *cooperative script* adalah:

- a. Melatih pendengaran, ketelitian, dan kecermatan.
- b. Setiap siswa mendapatkan peran.
- c. Melatih mengungkapkan kesalahan orang lain.

Kekurangan model *cooperative script* adalah:

- a. Hanya digunakan untuk mata pelajaran tertentu.
- b. Hanya dilakukan oleh dua orang.

Untuk mengatasi kekurangan tersebut yaitu:

- a. Model *cooperative script* dapat diterapkan pada mata pelajaran apa saja asalkan materi pembelajarannya cocok atau sesuai dengan langkah-langkah model *cooperative script* dan menerapkan inovasi baru dalam pembelajaran tersebut.
- b. Pada pembelajaran model *cooperative script* memang hanya dilakukan oleh dua orang dalam satu kelompok, akan tetapi dapat digabungkan antar kelompok menjadi 4 sampai 6 orang.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa model *Cooperative Script* merupakan model pembelajaran yang mempunyai kekurangan dan kelebihan. Kekurangan model tersebut yaitu hanya dapat dilakukan oleh dua orang siswa dalam satu kelompok yaitu keduanya mempunyai peran sebagai pembicara materi dan pendengar sekaligus peringkas materi. Selain itu, model ini juga hanya dapat digunakan dalam mata pelajaran tertentu yang sekiranya sulit untuk dipahami dan merupakan materi hafalan. Selanjutnya kelebihan model tersebut juga dapat melatih pendengaran, ketelitian dan kecermatan dalam memperhatikan peran pembicara materi, apabila pembicara salah menyampaikan materi maka pendengar atau peringkas dapat membenarkan atau mengungkapkan bahwa pernyataan yang dibacakan kurang sesuai.

**b. Langkah-langkah Model pembelajaran *Cooperative Script***

Model pembelajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berpasangan dalam sekelompok dan bergantian secara lisan mengikhtisarkan bagian-bagian dari materi yang dipelajari. Model pembelajaran *Cooperative Script* mempunyai langkah-langkah yang harus dilakukan. Suyatno (2009: 117) menjelaskan langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

- a) Guru membagi siswa untuk berpasangan
- b) Guru membagikan wacana atau materi tiap siswa untuk dibaca dan dibuat ringkasan.
- c) Guru dan siswa menetapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar.

- d) Pembicara membacakan ringkasannya selengkap mungkin, dengan memasukkan ide-ide pokok dalam ringkasannya.
- e) Sementara pendengar:
  - (1) menyimak/mengoreksi/menunjukkan ide-ide pokok yang kurang lengkap; (2) membantu mengingat/menghafal ide-ide pokok dengan menghubungkan materi sebelumnya atau dengan materi lainnya.
- f) Bertukar peran, semula sebagai pembicara ditukar menjadi pendengar dan sebaliknya.
- g) Membuat kesimpulan siswa bersama-sama dengan guru.
- h) Penutup.

## 6. Permainan Monopoli Berperisai

Menciptakan suatu pembelajaran yang inovatif perlu adanya kreativitas tinggi agar pembelajaran tersebut dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Pembelajaran yang klasikal sudah menjadikan semangat siswa mengikuti kegiatan pembelajaran berkurang, perlu adanya sebuah hal yang menarik yang dihadirkan di kelas untuk menarik perhatian siswa dalam pembelajaran berlangsung. Salah satunya dengan menghadirkan suatu permainan yang akan membuat siswa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran, perhatiannya akan terfokus pada guru saat pembelajaran. Apalagi dalam mata pelajaran yang bersifat hafalan dan materi paten biasanya siswa akan mudah bosan dalam pembelajaran dan seringkali pembelajaran tidak mencapai tujuan yang diharapkan. Dengan begitu permainan akan lebih membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran PKn materi pengaruh globalisasi kelas IV.

Bagi anak usia sekolah dasar, belajar yang perlu ditekankan adalah melalui pengalaman langsung. Siswa dilibatkan langsung dalam

proses pembelajaran sehingga akan membuat pengetahuan siswa akan lebih bertahan lama dari pada mendengarkan ceramah dari guru. Pembelajaran yang kreatif dan inovatif sangat bagus diterapkan dalam pembelajaran anak sekolah dasar karena dalam pembelajarannya menekankan pada tindakan nyata dan berpusat pada siswa. Permainan monopoli berperisai merupakan alternatif menciptakan pembelajaran yang inovatif dan bermakna, karena siswa akan terlibat langsung dalam pembelajaran. Permainan monopoli berperisai ini merupakan permainan monopoli yang sama pada umumnya hanya saja bentuk monopoli itu adalah perisai dengan 13 soal tentang pengaruh globalisasi dilengkapi pertanyaan yang dapat dijadikan sebagai pemahaman konsep akan materi yang diajarkan.

Adapun langkah-langkah menggunakan permainan monopoli berperisai dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Guru dapat membagi siswa dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4 atau 6 siswa untuk maju ke depan.
- b. Dalam pembelajaran, guru memberitahukan beberapa peraturan mengenai permainan tersebut.
- c. Guru mempersiapkan monopoli berperisai beserta dadu dan kartu-kartu soalnya.
- d. Permainan dimulai dengan “hompimpah” jika dalam sekelompok ada yang menang maka dia akan bermain terlebih dahulu.

- e. Siswa yang menang akan mengocok dadu dan mengelilingi satu putaran, kemudian setelah pion berhenti di satu kotak siswa akan diberi kesempatan untuk mengambil kartu soal.
- f. Siswa harus mampu menjawab pertanyaan yang ada di dalam kartu soal tersebut. Jika siswa tidak mampu menjawab pertanyaan, maka siswa tersebut dianggap gugur dan diganti dengan siswa lain.
- g. Bagi siswa yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar maka akan mendapatkan *point* atau *reward* dari guru.

Selain itu, adapula kelebihan dan kekurangan tentang permainan monopoli berperisai yaitu:

Kelebihannya adalah sebagai berikut:

- a. Mampu memotivasi siswa untuk tetap belajar dan fokus dalam pembelajaran.
- b. Pembelajaran akan lebih aktif.
- c. Permainan ini mudah dibawa.
- d. Belajar akan lebih efektif.
- e. Siswa akan bebas mengungkapkan ilmu pengetahuan yang telah dimiliki.

Kekurangannya adalah sebagai berikut:

- a. Untuk membuat permainan monopoli berperisai membutuhkan persiapan yang cukup matang.
- b. Harus menggunakan area yang luas agar siswa lebih leluasa bermain.
- c. Membutuhkan waktu yang cukup banyak dalam bermain.

Untuk mengatasi kekurangan tersebut yaitu:

- a. Waktu membuat dan merancang monopoli harus dengan perkiraan waktu yang matang.
- b. Guru dan siswa harus bekerja sama dalam pengondisian kelas, maupun penataan kelas dan manajemen waktu.
- c. Siswa harus mentaati aturan main yang sudah ditentukan agar dapat berjalan dengan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

#### **7. Implementasi Model *Cooperative Script* dengan bantuan Permainan Monopoli Berperisai**

Peneliti melakukan inovasi dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model *Cooperative Script* dengan bantuan permainan Monopoli Berperisai. Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada proses pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative Script* dengan bantuan permainan Monopoli Berperisai yaitu:

- a. Guru menjelaskan kepada siswa mengenai materi pengaruh globalisasi di lingkungan, dampak positif dan negatif globalisasi dan sikap yang baik dalam menghadapi pengaruh globalisasi di lingkungan.
- b. Guru melakukan tanya jawab seputar materi yang telah guru sampaikan kepada siswa.
- c. Guru memberikan penguatan dan klarifikasi atas pengetahuan awal terhadap pengalaman para siswa yang berhubungan dengan materi yang diajarkan.
- d. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok sesuai dengan jumlah siswa yang ada di kelas, satu kelompok terdiri dari 2 siswa.

- e. Guru memberikan *script* materi yang akan diajarkan kepada masing-masing kelompok.
- f. Dalam berkelompok satu siswa berperan sebagai pembaca *script* dan satu siswa sebagai pendengar dan peringkas, kemudian lakukan kegiatan tersebut secara bergantian.
- g. Guru meminta semua kelompok untuk melakukan perannya masing-masing untuk membaca dan meringkas *script* yang guru berikan.
- h. Guru meminta kelompok yang sudah selesai meringkas atau merangkum untuk maju ke depan kelas membacakan hasil rangkuman atau ringkasannya. Siswa akan mendengarkan dan melihat ringkasannya, apabila belum lengkap dapat dilengkapi dan di tambah dengan memasukkan ide-ide pokok dalam ringkasan.
- i. Guru menyiapkan LKS dan dibagikan kepada setiap kelompok untuk dikerjakan secara berdiskusi.
- j. Guru meminta 3 sampai 4 kelompok untuk maju ke depan bermain monopoli berperisai dengan memperhatikan aturan main yang guru sampaikan.
- k. Guru meminta setiap siswa berhompimpah sebelum bermain, siswa yang menang akan bermain lebih dulu dengan mengocok dadu dan mulai menjalankan pionnya.
- l. Guru memberikan kartu pertanyaan kepada siswa yang sudah berhenti dinomor tertentu. Siswa mengambil kartu pertanyaan untuk dibaca dan dijawab. Siswa yang dapat menjawab akan terus melanjutkan

permainan, dan apabila siswa tidak bisa menjawab maka pionnya akan diam ditempat.

- m. Guru akan memberikan poin atau bintang kepada siswa yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang dilakukan oleh Indriani (2017: 105) yang berjudul “*Cooperative Script Model in Civic Education for Elementary School Student*” yang artinya “Model *Cooperative Script* dalam Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) untuk siswa Sekolah Dasar” diperoleh hasil bahwa tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghilangkan kesalahpahaman dan meningkatkan tingkat pemahaman siswa terhadap keragaman budaya subjek budaya di Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimental. Respondennya adalah 25 siswa SDN Muhammadiyah 1 Banyuwajuh, Malang. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasilnya menunjukkan materi pembelajaran yang valid, aktivitas berpusat pada siswa, pengajaran dan pembelajaran terwujud dengan baik (3,9). Dapat dikatakan bahwa materi pembelajaran *Cooperative Scripts* layak dilakukan, memiliki pengaruh, dan dapat meningkatkan pemahaman konsep dan secara signifikan mempengaruhi penghapusan kesalahpahaman siswa terhadap subjek Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa Sekolah Dasar. Hal ini didasarkan pada pencapaian KKM (kompetensi penguasaan minimal) yang telah ditetapkan oleh SDN Banyuwajuh 2 yaitu 70%. Lembar penilaian yang

dikembangkan berisi pertanyaan yang menilai pemahaman siswa terhadap konsep tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Thomas R. Rocklin (1987: 321) yang berjudul “*Cognitive, Social/ Affective, and Metacognitive Outcomes of Scripted Cooperative Learning*” yang artinya “Hasil Kognitif, sosial/ sikap, dan metakognitif dari pembelajaran *Cooperative Script*” diperoleh hasil bahwa hasil penelitian menambah literatur yang berkembang mendukung gagasan bahwa pembelajaran kooperatif lebih efektif daripada pembelajaran individual. Siswa yang bekerja sama dalam tugas pembelajaran awal dan transfer lebih banyak mengingat siswa yang mempelajari tugas pertama secara terpisah. Pengaruh pengalaman kooperatif pada tugas pertama cukup kuat untuk lebih besar daripada manfaat dari pengalaman kerja sama berikutnya untuk kelompok individu.

Penelitian yang dilakukan oleh Miranda (2014: 1) yang berjudul “Penggunaan permainan monopoli sebagai media *Chemo-Edutainment* untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas XI IPA MAN 2 Pekanbaru” diperoleh hasil bahwa permainan monopoli dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini disebabkan permainan monopoli sebagai media *chemo-edutainment* menuntut siswa untuk cepat dan cermat dalam menjawab pertanyaan ketika bidak permainan monopoli berhenti di kompleks tertentu. Oleh karena itu, siswa akan terus mengupayakan jawaban benar agar termotivasi untuk mendapatkan poin setinggi-tingginya. Setelah permainan selesai, guru meminta siswa untuk membahas soal-soal yang dianggap sulit

secara berdiskusi dalam kelompok masing-masing. Besarnya pengaruh permainan monopoli tersebut untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas XI IPA MAN 2 Pekanbaru yaitu sebesar 16,7%.

Penelitian yang dilakukan oleh Isnaini (2011: 9) yang berjudul “Penerapan Metode *Cooperative Script* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V pada Mata Pelajaran IPS pokok bahasan peristiwa-peristiwa mempertahankan kemerdekaan RI di SDN Sugelor 3 Bondowoso” diperoleh hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa selama pembelajaran yang menggunakan metode *Cooperative Script* sangat baik, pelaksanaan di tiap siklusnya menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Pada siklus I menunjukkan aktivitas siswa masih termasuk dalam kategori cukup aktif kemudian pada siklus II aktivitas siswa meningkat dan termasuk dalam kategori aktif. Sedangkan hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dari tahap prasiklus sampai kesiklus akhir yaitu siklus II. Pada prasiklus rata-rata hasil belajar siswa adalah 63,3, kemudian meningkat pada siklus I menjadi 74,4. Pada siklus II rata-rata hasil belajar siswa kelas V meningkat menjadi 78,4.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa menggunakan model *Cooperative Script* dapat meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, permainan monopoli juga dapat meningkatkan

prestasi belajar siswa karena pembelajaran akan lebih menarik dan bermakna dan diharapkan siswa akan semakin paham dengan materi yang diajarkan dan tidak terjadinya kesalahpahaman dalam memahami konsep materi ajar. Selanjutnya soal-soal yang sudah disediakan dalam permainan monopoli juga menghimbau siswa untuk menyelesaikan masalah dan dengan cermat menjawab dengan jawaban yang benar sehingga terus termotivasi menjawab soal dengan benar dan mendapatkan poin yang tinggi. Peneliti memilih model *Cooperative Script* dalam penelitiannya dengan bantuan permainan monopoli berperisai sebagai sarana media untuk menunjang pembelajaran supaya siswa lebih tertarik dan bersemangat atau antusias penuh dengan rasa ingin tahu untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 3 Kedungrandu.

Penelitian ini juga terdapat adanya penggabungan suatu model pembelajaran dengan suatu permainan monopoli yang belum pernah dilakukan, sehingga penelitian ini yang membuat berbeda dengan penelitian lain adalah menerapkan model *Cooperative Script* dengan bantuan monopoli berperisai untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran PKn materi pengaruh globalisasi di SD Negeri 3 Kedungrandu.

### C. Kerangka Pikir

Rasa ingin tahu siswa kelas IV SD Negeri 3 Kedungrandu dalam kegiatan pembelajaran PKn masih kurang sehingga dalam pembelajaran prestasi belajar siswa tergolong rendah. Siswa masih belum bersemangat pada saat proses pembelajaran PKn di kelas, antusias dan ketertarikan siswa masih rendah untuk mengikuti pembelajaran yang bersifat hafalan seperti PKn. Siswa hanya mengandalkan guru dalam mendapatkan informasi atau materi. Siswa tidak mau memperoleh informasi pelajaran dari berbagai sumber salah satunya yaitu buku, tidak ada keinginan rasa ingin tahu untuk menggali dan memperoleh informasi mengetahui materi pembelajaran yang akan diajarkan. Siswa pada saat proses pembelajaran juga tidak mau bertanya kepada guru terkait materi yang diajarkan. Siswa merasa malu bertanya, sehingga siswa tidak dapat memahami materi pembelajaran secara utuh. Padahal ketika siswa mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi maka proses pembelajaran akan dapat diperhatikan dan akan lebih mencoba memahami materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru di kelas.

Adanya kondisi tersebut peneliti akan melakukan perubahan dengan menerapkan model pembelajaran *Cooperative Script*. Model pembelajaran *Cooperative Script* merupakan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan keadaan siswa sesuai dengan materi yang akan dibahas atau diajarkan yaitu materi pengaruh globalisasi kelas IV. Model pembelajaran *Cooperative Script* dalam proses pembelajarannya terjadi suatu kesepakatan antara siswa dengan guru dan siswa dengan siswa untuk berkolaborasi

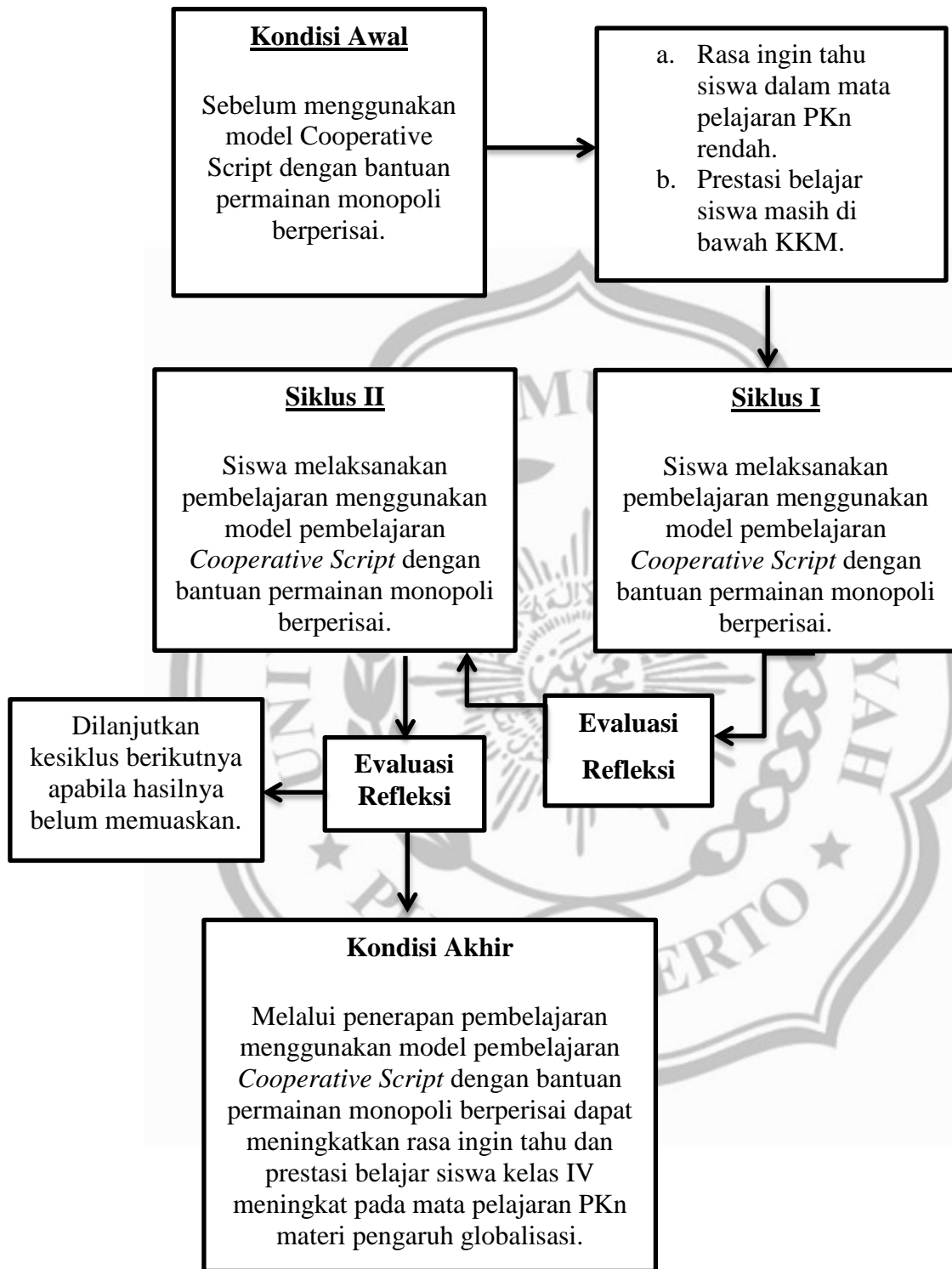
memecahkan masalah dalam pembelajaran. Peran guru pada saat proses pembelajaran dengan model pembelajaran *Cooperative Script* adalah sebagai fasilitator yang mengarahkan siswa. Siswa satu dengan siswa lainnya bersepakat untuk menjalankan tugas masing-masing yaitu satu siswa sebagai pembicara materi yang telah guru siapkan dan satu siswa menjadi pendengar sekaligus peringkas materi, sehingga siswa bekerjasama secara berpasangan dengan mengaktualisasikan pengetahuan dan keterampilan setiap siswa. Setelah itu, siswa dapat memahami ringkasan kemudian guru bertanya tentang materi globalisasi yang diajarkan. Dalam pembelajaran *Cooperative Script*, terjadi interaksi siswa untuk berdiskusi, menyampaikan pendapat dari ide-ide pokok materi, saling mengingatkan dari kesalahan konsep yang disimpulkan dan membuat kesimpulan bersama.

Model pembelajaran *Cooperative Script* dapat meningkatkan daya ingat siswa. Daya ingat siswa sangat diperlukan untuk memunculkan kreativitas dalam pemecahan masalah, karena kreativitas merupakan kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data atau informasi yang telah dikenal sebelumnya. Untuk pemahaman konsepnya, guru menggunakan bantuan permainan monopoli berperisai, dengan begitu siswa dapat bermain secara individu dan harus menjawab soal yang sudah disiapkan.

Peneliti telah melakukan tindakan dua kali pada siklus 1 dan siklus 2, yang diawali dengan perencanaan (*Planning*), tindakan (*Action*), observasi (*Observation*) dan refleksi (*Reflection*) dengan menerapkan model pembelajaran *Cooperative Script* dengan bantuan permainan monopoli

berperisai menuntut siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Siswa mampu untuk merespon pertanyaan guru dan bertanya kepada guru terkait materi pembelajaran yang belum diketahui atau belum dipahami. Siswa dapat menggali suatu informasi yang dilihat, didengar dan dipelajari. Keinginan siswa dalam mengetahui suatu informasi dari berbagai hal dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa dalam mata pelajaran PKn materi pengaruh globalisasi sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 3 Kedungrandu.

Simpulannya mengenai hal tersebut, yaitu kondisi awal proses pembelajaran masih belum menerapkan model dan ditemukan permasalahan yaitu rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran PKn SD Negeri 3 Kedungrandu masih tergolong rendah, kemudian dilakukan tindakan dengan menerapkan model pembelajaran *Cooperative Script* dengan bantuan permainan monopoli berperisai. Diharapkan dengan model pembelajaran dan permainan tersebut siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga mau bertanya terkait materi yang diajarkan dan dapat merespon pertanyaan yang guru sampaikan. Melalui model pembelajaran *Cooperative Script* dengan bantuan permainan monopoli berperisai dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa kelas IV mata pelajaran PKn materi pengaruh globalisasi SD Negeri 3 Kedungrandu. Adapun skema kerangka pikir penelitian adalah sebagai berikut:



**Gambar 2.2** Kerangka Pikir Penelitian

#### D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka pikir di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan untuk penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

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