

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasar Teori

1. Rasa Ingin Tahu

a. Pendidikan Karakter

Karakter menurut Samanidan Hariyanto (2012: 22) adalah “sesuatu yang sangat penting dan vital bagi tercapainya tujuan hidup. Hal tersebut dilandasi oleh pemikiran bahwa seharusnya sekolah tidak hanya bertanggung jawab agar peserta didik menjadi sekedar cerdas, tetapi juga harus bertanggung jawab untuk memberdayakan dirinya agar memiliki nilai-nilai moral yang memandunya dalam kehidupan sehari-hari”. Karakter menurut Goleman dalam jurnal Magda (2016: 247) juga berpendapat bahwa, “*character education is principally the education of values that involves aspects of knowledge (cognitive), feeling, and action*”, artinya pendidikan karakter adalah pendidikan yang melibatkan aspek ilmu pengetahuan (kognitif), perasaan dan tindakan.

Beberapa pendapat ahli di atas diketahui bahwa pendidikan karakter mempunyai fungsi yang penting. Hal ini diperkuat oleh Pusat Kurikulum Badan Penelitian dan Pengembangan Kementerian Pendidikan Nasional (Samani dan Hariyanto,2012:9) “bahwa pendidikan karakter berfungsi sebagai: 1) Mengembangkan potensi

dasar agarberhati baik, berpikiran baik, dan berperilaku baik, 2) Memperkuat dan membangun perilaku bangsa yang multikultural, 3) Meningkatkan peradapan bangsa yang kompetitif dalam pergaulan dunia”.

Fungsi dari pendidikan karakter seperti yang dijelaskan di atas, terdapat beberapa nilai yang bersumber dari agama, Pancasila, budaya dan tujuan pendidikan nasional, yang diantaranya: 1) Religius, 2) Jujur, 3) Toleransi, 4) Disiplin, 5) Kerja Keras, 6) Kreatif, 7) Mandiri, 8) Demokratis, 9) Rasa ingin tahu, 10) Semangat kebangsaan, 11) Cinta tanah air, 12) Menghargai prestasi, 13) Bersahabat/komunikatif, 14) Cinta damai, 15) Gemar membaca, 16) Peduli lingkungan, 17) Peduli sosial, 18) Tanggung jawab. Telah disebutkan rasa ingin tahu merupakan salah satu nilai yang harus ditingkatkan dalam tujuan pendidikan, rasa ingin tahu mempunyai indikator keberhasilan.

b. Pengertian Rasa Ingin Tahu

Pembelajaran di kelas perlu menumbuhkan karakter yang ada pada diri siswa, salah satunya adalah rasa ingin tahu. Rasa ingin tahu menurut Samani dan Hariyanto (2012:104) “merupakan keinginan untuk menyelidiki dan menari pemahaman terhadap rahasia alam. Rasa ingin tahu senantiasa akan memotivasi diri untuk terus mencari dan mengetahui hal-hal yang baru sehingga akan memperbanyak ilmu pengetahuan dan pengalaman dalam kegiatan belajar”. Rasa

ingin tahu menurut Mustari (2011:85) yaitu “sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari apa yang dipelajarinya, dilihat dan didengar”. Hal ini berkaitan dengan kewajiban terhadap diri sendiri dan alam lingkungan. Kuriositas atau rasa ingin tahu menurut Mustari (2014:85) adalah “emosi yang dihubungkan dengan perilaku mengorek secara alamiah seperti eksplorasi, investigasi dan belajar”.

Rasa ingin tahu menurut Samani dan Hariyanto (2012:25) “mengenai rasa ingin tahu merupakan karakter yang bersumber dari olah pikir”. Rasa ingin tahu membuat siswa lebih peka dalam mengamati berbagai fenomena atau kejadian di sekitarnya serta akan membuka dunia-dunia baru yang menantang dan menarik siswa mempelajarinya lebih dalam. Adanya rasa ingin tahu dapat mengatasi rasa bosan siswa untuk belajar dan siswa secara sukarela akan mempelajari dan antusias dalam belajar. Rasa ingin tahu siswa perlu dibangun dan dikembangkan.

Pengertian rasa ingin tahu dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu adalah suatu rasa atau kehendak yang ada pada diri manusia untuk mendorong dan memotivasi untuk berkeinginan mengetahui hal-hal yang baru, memperdalam dan memperluas pengetahuan yang dimiliki. Nilai karakter Bangsa berjumlah salah satunya yaitu rasa ingin yang terkandung dalam pendidikan karakter yang di dalamnya terkandung

pendidikan nilai, pendidikan budi pekerti, pendidikan moral, pendidikan watak yang bertujuan mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memberikan keputusan baik-buruk dalam kehidupan sehari-hari.

c. Indikator Rasa Ingin Tahu

Rasa ingin tahu di SD memiliki indikator atau kriteria yang dikelompokkan menjadi 2, yaitu indikator kelas 1-3 dan indikator siswa kelas 4-5. Tabel 2.1 menunjukkan rincian indikator rasa ingin tahu di sekolah dasar.

Tabel 2.1 Indikator Rasa Ingin Tahu di Sekolah Dasar

Nilai	Indikator Kelas 1-3	Indikator Kelas 4-5
<i>Rasa ingin tahu</i> 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 gejala alam.	Membaca atau mendiskusikan gejala alam yang baru terjadi.
	Bertanya kepada guru tentang sesuatu yang di dengar 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.

(Daryanto, 2013: 147)

Indikator sikap rasa ingin tahu kelas IV di sekolah dasar yaitu siswa mampu bertanya atau membaca sumber di luar buku teks tentang materi yang terkait dengan pelajaran, siswa mampu membaca atau mendiskusikan gejala alam yang baru terjadi, siswa mampu bertanya tentang beberapa peristiwa alam, sosial, budaya, ekonomi, politik, teknologi yang baru di dengar dan siswa mampu bertanya tentang sesuatu yang terkait dengan materi pelajaran tetapi di luar yang dibahas di kelas.

2. Prestasi Belajar

Prestasi belajar merupakan hasil usaha siswa selama melakukan proses pembelajaran. Prestasi belajar merupakan salah satu alat untuk mengukur kemampuan siswa dalam menerima ilmu pengetahuan yang diperoleh selama proses pembelajaran. Prestasi belajar akan menunjukkan keberhasilan ataupun tidak berhasilnya sebuah proses pembelajaran.

a. Definisi Prestasi Belajar

Kata prestasi berasal dari bahasa Belanda yaitu *prestatie*, kemudian dalam bahasa Indonesia menjadi prestasi yang artinya adalah usaha. Prestasi belajar menurut Hamdani (2011: 137) adalah “hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individual maupun kelompok”. Arifin (2016: 12) mengemukakan bahwa “prestasi belajar merupakan suatu masalah yang bersifat perenial dalam sejarah kehidupan manusia, karena

sepanjang rentang kehidupannya manusia selalu mengejar prestasi menurut bidang dan kemampuan masing-masing”.

Berdasarkan kedua pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa prestasi tidak akan pernah dihasilkan selama seseorang tidak melakukan kegiatan, bagi siswa prestasi dihasilkan dari kegiatan pembelajaran. Prestasi yang baik dihasilkan apabila siswa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan maksimal, sebaliknya siswa akan memiliki prestasi yang kurang baik apabila dalam mengikuti kegiatan kurang maksimal.

b. Fungsi Prestasi Belajar

Prestasi belajar memiliki fungsi bagi manusia, karena prestasi belajar menunjukkan hasil yang diperoleh atas apa yang telah dilakukannya. Fungsi utama prestasi belajar menurut Arifin (2016: 12-13) antara lain:

- 1) Prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai siswa. Prestasi belajar dapat menunjukkan kualitas dan kuantitas hasil dari pembelajaran yang telah dilaksanakan. Guru dapat mengetahui pengetahuan yang dikuasai oleh siswa berdasarkan prestasi belajar yang telah dihasilkan;
- 2) Prestasi belajar sebagai lambang pemuasan hasrat ingin tahu. Siswa pasti ingin mengetahui hasil dari proses pembelajaran yang telah dilaksanakan, prestasi belajar dapat membantu siswa

memuaskan hasrat keingintahuannya akan kemampuan dan peringkatnya diantara teman-temannya;

- 3) Prestasi belajar sebagai indikator intern dan ekstern dari suatu institusi pendidikan. Indikator intern dalam artian bahwa prestasi belajar dapat dijadikan sebagai indikator tingkat produktifitas suatu institusi pendidikan dan sebaliknya indikator ekstern berarti prestasi belajar dapat dijadikan sebagai indikator keunggulan suatu institusi pendidikan;
- 4) Prestasi belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan. Prestasi belajar dapat dijadikan acuan oleh seorang guru dalam menentukan sebuah pembelajaran. Jika pembelajaran yang telah dilakukan dapat meningkatkan prestasi belajar maka guru dapat mempertahankan proses pembelajaran tersebut, tetapi jika tidak maka dapat dijadikan oleh guru sebagai acuan untuk mencari pembelajaran yang cocok untuk diterapkan kepada siswa;
- 5) Prestasi belajar dapat dijadikan indikator daya serap (kecerdasan) siswa. Kemampuan daya serap atau kecerdasan siswa dapat diukur melalui prestasi belajar, semakin tinggi daya serap yang dimiliki oleh siswa maka semakin tinggi pula prestasi belajar yang didapatkan oleh siswa tersebut, dan sebaliknya semakin rendah daya serap yang dimiliki oleh siswa maka semakin rendah pula prestasi belajar yang didapatkan oleh siswa tersebut.

c. Keunggulan Prestasi Belajar

Keunggulan prestasi belajar merupakan umpan balik yang didapatkan Guru setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran. Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat Cronbach (Arifin, 2016: 13) yang menyatakan bahwa kegunaan prestasi belajar banyak ragamnya, antara lain “sebagai umpan balik bagi guru dalam mengajar, untuk keperluan diagnostik, untuk keperluan bimbingan dan penyuluhan, untuk keperluan seleksi, untuk keperluan penempatan atau penjurusan, untuk menentukan isi kurikulum, dan untuk menentukan kebijakan sekolah”. Prestasi dapat menentukan bagaimana langkah selanjutnya untuk memilih tindakan yang sesuai.

3. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Taniredja menyatakan (2013: 1-2) bahwa “Pendidikan Kewarganegaraan merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antar warga Negara dengan Negara serta pendidikan pendahuluan bela Negara menjadi Negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan Negara (Penjelasan Pasal 39 UU No. 2 tahun 1089, Tentang Sistem Pendidikan Nasional)”.

Ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk pendidikan dasar dan menengah, menurut Permendiknas No. 22 Tahun 2006 secara umum meliputi substansi kurikuler yang di dalamnya mengandung nilai dan moral sebagai berikut :

- a. Persatuan dan kesatuan bangsa
 - b. Norma, hokum, dan peraturan
 - c. Hak asasi manusia
 - d. Kebutuhan warga Negara
 - e. Konstitusi Negara
 - f. Kekuasaan dan politik
 - g. Pancasila
 - h. Globalisasi
- a. Materi PKn kelas IV Memberikan Contoh Pengaruh Globalisasi di Lingkungan

Dalam penelitian ini peneliti mengambil materi memberikan contoh pengaruh globalisasi di lingkungan kelas IV semester II. Adapun standar kompetensi yang akan disajikan dalam penelitian tertera dalam tabel 2.2

Tabel 2.2. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya	4.1. Memberikan contoh pengaruh globalisasi di lingkungannya

Berdasarkan standar kompetensi dapat diketahui mengenai kompetensi dasar yang akan digunakan untuk penelitian, dan dari kompetensi dasar tersebut dibuat tujuan pembelajaran dan indikator antara lain:

1) Pengertian Globalisasi

Globalisasi belum memiliki arti yang pasti. Untuk mengartikannya tergantung cara pandang orang melihatnya. Ada yang memandangnya sebagai suatu proses sosial, proses sejarah, atau proses alamiah yang akan membawa seluruh bangsa dan negara didunia makin terikat satu sama lain. Anggapan yang ada selama ini tentang globalisasi adalah bahwa proses globalisasi akan membuat dunia seragam. Proses globalisasi akan menghapus identitas dan jati diri. Kebudayaan lokal atau daerah akan tersisih oleh kekuatan budaya besar atau kekuatan budaya global. Misalnya saja tradisi gotong royong yang biasa dilakukan masyarakat di desa, sekarang ini mulai sedikit orang yang mau melakukan. Masyarakat mulai bersifat individualisme yaitu mementingkan diri sendiri. Anggapan itu tidak sepenuhnya benar. Kemajuan teknologi komunikasi memang telah membuat batas dan jarak menjadi hilang dan tidak berguna. Berikut ini beberapa ciri yang menandakan semakin berkembangnya globalisasi di dunia.

- a) Adanya sikap saling ketergantungan antara satu negara dengan negara lain terutama dibidang ekonomi.
- b) Meningkatnya masalah bersama, misalnya pada bidang lingkungan hidup.
- c) Berkembangnya barang-barang seperti telepon genggam, televisi satelit, dan internet menunjukkan bahwa komunikasi global terjadi demikian cepatnya.

2) Contoh pengaruh globalisasi di lingkungan

Kalau bicara pengaruh maka akan di bahas yang baik dan yang buruk dari adanya globalisasi. Berikut pengaruh baik dari adanya globalisasi.

- a) Kemajuan dibidang komunikasi dan transportasi.
- b) Meningkatnya perekonomian masyarakat dalam suatu negara.
- c) Meluasnya pasar untuk produk dalam negeri.
- d) Dapat memperoleh lebih banyak modal dan teknologi yang lebih baik.
- e) Menyediakan dana tambahan untuk pembangunan ekonomi.

Sedangkan pengaruh buruk dari adanya globalisasi antara lain:

- a) Gaya hidup bebas, narkoba, dan kekerasan menjadi mudah masuk dalam kehidupan masyarakat Indonesia.
- b) Masyarakat cenderung mementingkan diri sendiri.
- c) Karena banyaknya barang yang dijual, maka masyarakat menjadi konsumtif.

Adapun contoh pengaruh globalisasi antara lain :

- a) Gaya Hidup

Gaya hidup tradisional di zaman globalisasi ini sudah semakin berkurang dan bahkan cenderung untuk ditinggalkan oleh masyarakat sekarang ini. Masyarakat cenderung memilih menerapkan gaya hidup modern daripada gaya hidup tradisional. Alasan mengapa masyarakat memilih gaya hidup modern adalah karena semuanya serba mudah, cepat, dan ekonomis.

Selama ini, sudah terbiasa dengan prinsip “biar lambat asal selamat”. Prinsip tersebut melambangkan bahwa belum mampu menghargai waktu yang tepat dan

optimal. Akibat globalisasi, gaya hidup masyarakat sudah mulai berubah. Mereka sudah tahu betapa pentingnya waktu.

Apabila membuang-buang waktu, maka akan mengalami kerugian, sebab waktu tidak bisa diputar kembali. Globalisasi juga berdampak buruk terhadap gaya hidup masyarakat. Contohnya ada sebagian masyarakat meniru gaya hidup bangsa lain yang tidak sesuai dengan kepribadian bangsa, seperti mabuk-mabukan, suka berpesta pora, berperilaku kasar serta kurang menghormati orang yang lebih tua. Gaya hidup seperti itu harus dihindari karena tidak sesuai dengan norma-norma yang berlaku di masyarakat.

b) Makanan

Makanan pokok bangsa Indonesia sebagian besar adalah nasi. Namun, ada juga yang berasal dari jagung maupun sagu. Makanan pokok tersebut sebelum disajikan harus diolah terlebih dahulu, dan proses pengolahannya membutuhkan waktu yang lama. Dengan adanya globalisasi kebanyakan orang mulai cenderung beralih mengonsumsi makanan yang cepat saji. Cepat saji maksudnya adalah makanan yang singkat dalam penyajiannya dan tidak menunggu proses pemasakan yang lama.

Makanan cepat saji biasa disebut *fast food*. Makanan cepat saji sekarang banyak dan mudah sekali ditemui. Di samping itu juga ada makanan yang pembungkusnya menggunakan aluminium foil, biasanya makanan untuk anak-anak. Selain makanan juga ada minuman dalam kaleng, sehingga mudah dan dapat langsung diminum. Contoh makanan yang ada karena globalisasi: pizza, spaghetti, burger, hot dog, hamburger, sushi, steak, puyunghai, dan donat. Contoh minuman: banyak bermunculan minuman isotonik. Dengan adanya makanan cepat saji yang berasal dari luar negeri membuat orang merasa bangga jika bisa memakannya. Karena jika memakannya berarti disebut orang yang modern dan tidak ketinggalan zaman.

Makanan cepat saji tidak semuanya aman untuk kesehatan. Jika ingin menikmati makanan atau minuman cepat saji, pilihlah jenis makanan atau minuman yang benar-benar aman untuk kesehatan.

c) Pakaian

Pakaian merupakan bahan yang di gunakan untuk menutup aurat dan melindungi badan. Pakaian juga berfungsi untuk kesopanan. Pakaian yang dipakai pada zaman dahulu dengan zaman sekarang berbeda. Pada zaman

dahulu pakaian sangat sederhana yang penting bisa digunakan untuk menutup aurat, melindungi tubuh, serta menjaga kesopanan. Pakaian digunakan sebagai trend, modelnya bermacam-macam. Negara yang dianggap *trend center* pakaian adalah Prancis (Paris). Mode dari Paris banyak ditiru oleh negara-negara di dunia. Misalnya model atau bentuk pakaian sekarang ini kebanyakan pakaian minim dan terbuka, yang dianggap tidak sesuai dengan kebudayaan bangsa Indonesia.

Contoh lain adalah baju jas yang merupakan budaya bangsa barat sudah digunakan oleh sebagian masyarakat pada acara-acara resmi atau resepsi. Begitu pula dengan celana jeans dan T-shirt, masyarakat sudah terbiasa menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari.

d) Komunikasi

Komunikasi juga merupakan contoh pengaruh dari globalisasi. Komunikasi adalah suatu hubungan seseorang dengan orang lain. Komunikasi dapat dilakukan dengan dua orang atau lebih. Dahulu komunikasi antara wilayah menggunakan jasa pos yaitu surat yang sampainya bisa mencapai satu sampai dua hari, kemudian berkembang dengan telepon rumah. Namun, sekarang ini era globalisasi jika akan berkomunikasi baik satu arah maupun dua arah

dengan orang lain yang berbeda wilayah sangat mudah, cepat, dan murah. Sarana yang digunakan misalnya telepon kabel, telepon seluler, internet, *e-mail*, dan *faksimile*. Dengan adanya alat komunikasi yang canggih kita dapat melakukan hubungan dengan siapa saja di dunia ini. Sekarang ini banyak ditemui warung-warung internet, maka orang akan mudah mencari segala macam informasi yang ada di seluruh dunia. Adanya telepon genggam merupakan alat komunikasi yang praktis, canggih, dan mudah dibawa ke mana saja.

3) Jenis-jenis budaya Indonesia yang pernah ditampilkan dalam misi Kebudayaan Internasional

Kebudayaan Indonesia dapat diartikan sebagai seluruh kebudayaan lokal yang telah ada sebelum terbentuknya bangsa Indonesia pada tahun 1945. Seluruh kebudayaan lokal yang berasal dari suku-suku bangsa di Indonesia merupakan bagian dari kebudayaan Indonesia. Kebudayaan Indonesia walau beraneka ragam, namun pada dasarnya terbentuk dan dipengaruhi oleh kebudayaan besar lainnya seperti kebudayaan Tionghoa, kebudayaan India, dan kebudayaan Arab.

Kebudayaan India terutama masuk dari penyebaran agama Hindu dan Buddha di Nusantara jauh sebelum Indonesia terbentuk. Kerajaan-kerajaan yang bernapaskan agama Hindu

dan Buddha sempat menguasai Nusantara pada abad ke-5 Masehi ditandai dengan berdirinya kerajaan tertua di Nusantara, yaitu Kutai. Berikut ini jenis kebudayaan yang dimiliki bangsa Indonesia yang berasal dari berbagai suku bangsa di Indonesia.

a) Kategori Tradisional

- (1) Tarian daerah
- (2) Lagu daerah
- (3) Musik daerah
- (4) Alat musik daerah
- (5) Gambar/tulisan
- (6) Patung
- (7) Kain
- (8) Suara
- (9) Sastra/tulisan
- (10) Makanan dan minuman

b) Kategori Modern

- (1) Musik dangdut: Elvie Sukaesih, Rhoma Irama, Ikke Nurjanah, dan lain-lain.
- (2) Musik pop: Raja, Ratu, Peterpan, dan lain-lain.
- (3) Film Indonesia: “Daun diatas Bantal” (1998) yang mendapat penghargaan film terbaik di Asia Pasific Film Festival di Taipei.
- (4) Sastra: Pujangga Baru

4) Misi Kebudayaan Internasional

Globalisasi memengaruhi hampir semua bidang yang ada di masyarakat, termasuk di antaranya bidang sosial budaya. Kebudayaan dapat diartikan sebagai nilai-nilai yang dianut oleh masyarakat. Nilai-nilai berkaitan dengan apa yang terdapat dalam alam pikiran.

Tingkah laku seseorang sangat dipengaruhi oleh apa yang ada dalam alam pikiran orang yang bersangkutan. Sebagai salah satu hasil pemikiran dan penemuan seseorang adalah kesenian yang merupakan bagian dari kebudayaan. Globalisasi sebagai sebuah gejala tersebarnya nilai-nilai dan budaya tertentu keseluruh dunia.

Awal mula dari persebaran budaya dunia ini dapat ditelusuri dari perjalanan para penjelajah Eropa Barat ke berbagai tempat di dunia ini. Namun, perkembangan globalisasi kebudayaan terjadi pada awal abad ke-20 dengan berkembangnya teknologi komunikasi. Perubahan tersebut menjadikan komunikasi antarbangsa. lebih mudah dilakukan, hal ini menyebabkan semakin cepatnya perkembangan globalisasi kebudayaan. Sebagai suatu bangsa kita juga harus berhubungan dengan bangsa lain yang memiliki budaya yang berbeda. Dengan adanya kerjasama antara negara-negara di dunia maka tidak menutup kemungkinan budaya asing akan

masuk ke bangsa Indonesia. Namun, tidak semua budaya asing dapat masuk ke Indonesia, karena masuknya budaya asing harus melewati penyaringan yang ketat.

Penyaringan budaya asing yang masuk ke Indonesia adalah dengan didasarkan pada ciri khas kepribadian bangsa yaitu Pancasila. Jika budaya itu sesuai dengan nilai-nilai Pancasila maka budaya asing itu akan kita terima, sebaliknya jika bertentangan dengan nilai-nilai Pancasila maka akan ditolak.

Dengan penyaringan yang ketat ini akan membawa dampak yang positif bagi bangsa Indonesia. Meskipun banyak budaya asing yang masuk ke Indonesia, tetapi bangsa Indonesia juga tidak ketinggalan. Banyak juga barang, jasa, dan budaya Indonesia yang dikirim ke luar negeri. Misalnya kain atau tekstil dan pakaian jadi banyak yang dikirim dan diminati oleh warga asing. Ukir-ukiran dan berbagai jenis patung juga banyak yang telah diekspor ke luar negeri. Selain barang dan jasa, banyak juga budaya terutama budaya seni Indonesia yang telah tampil di luar negeri dalam rangka misi kebudayaan internasional.

Kegiatan ini juga dapat mempererat kerjasama antarbangsa sehingga meningkatkan persatuan dan kesatuan seluruh bangsa-bangsa di dunia. Contoh tim kesenian yang pernah tampil dalam rangka misi kebudayaan internasional antara lain:

- a) Kelompok kesenian Bougenville yang berasal dari Kalimantan Barat, diundang ke Madrid Spanyol untuk mengikuti Festival Asia yaitu tahun 2003.
 - b) Tim kesenian Sumatera Selatan dalam acara Festival Gendang Nusantara, di Malaysia.
 - c) Tim kesenian Nanglang Danasih, tampil di Roma Italia dalam acara Festival Seni Internasional.
 - d) Tim kesenian Bali mempertunjukkan Sendratari Ramayana dalam Festival Kebudayaan Internasional di India, dan lain-lain.
- 5) Misi tim kesenian Indonesia di luar negeri antara lain:
- a) Dapat memperkenalkan kebudayaan Indonesia yang beraneka ragam kepada dunia internasional sehingga mampu menarik wisatawan asing untuk mengunjungi Indonesia.
 - b) Meningkatkan kerjasama yang baik dengan luar negeri dibidang kesenian.
 - c) Meningkatkan kerukunan dengan bangsa lain.
 - d) Sikap terhadap globalisasi dilingkungan.
- 6) Sikap terhadap Pengaruh Globalisasi yang Terjadi di Lingkungan Sekitar

Globalisasi berkembang sangat cepat dan sudah melanda ke seluruh dunia. Globalisasi sangat mempengaruhi tingkah laku

kehidupan masyarakat. Apabila bangsa Indonesia menolak, maka bangsa Indonesia akan semakin tertinggal dalam pergaulan antarbangsa didunia dan menjadi bangsa yang terbelakang. Tidak boleh menerima segala hal yang berasal dari luar sebagai sesuatu yang baik bagi bangsa Indonesia. harus bisa lebih selektif dan kritis terhadap pengaruh budaya asing yang masuk ke Indonesia.

Pengaruh yang masuk akibat globalisasi ada yang berpengaruh positif, tetapi ada pula yang berpengaruh negatif. Pengaruh globalisasi yang positif berarti telah disaring oleh Pancasila, sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan pengaruh yang positif juga dapat membawa kemajuan suatu bangsa. Sedangkan pengaruh negatif dari globalisasi berarti tidak sesuai dengan kepribadian bangsa, sehingga tidak perlu diterapkan melainkan dihindarkan, karena dapat merusak bahkan membawa pengaruh yang lebih buruk bagi perkembangan bangsa. Meskipun globalisasi terus berjalan kita tidak harus selalu mengikuti.

- a) Globalisasi dapat dipandang sebagai suatu proses, baik proses sosial, sejarah, ataupun alamiah yang menyebabkan seluruh bangsa didunia menjadi terikat.
- b) Globalisasi membawa pengaruh baik dan buruk bagi masyarakat Indonesia.
- c) Pengaruh baik globalisasi, misalnya masyarakat mendapatkan kemudahan dalam bidang transportasi dan komunikasi.

- d) Pengaruh buruk globalisasi, misalnya masuknya budaya asing seperti pergaulan bebas, penyalahgunaan narkoba, dan tindakan kekerasan.
- e) Untuk mempererat kerjasama dan meningkatkan persatuan dan kesatuan dengan negara-negara di dunia maka diadakan pertukaran budaya. Kebudayaan Indonesia juga banyak yang tampil di luar negeri.
- f) Sikap yang tunjukkan dalam menghadapi globalisasi yang berkembang dengan pesat adalah dengan pengendalian diri berdasarkan ilmu-ilmu agama dan nilai-nilai Pancasila. Kartika, Ummul dan Widayati (2008 : 43-53).

4. Model Mind Mapping

a. Pengertian *Mind Map*

Menurut Buzan (2012 : 4) *Mind Map* adalah cara termudah untuk menempatkan informasi kedalam otak dan mengambil informasi ke luar dari otak. *Mind mapping* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan “memetakan” pikiran-pikiran. *Mind Mapping* juga sangat sederhana. *Mind Map* dapat membantu dalam banyak hal. Berikut ini hanyalah beberapa diantaranya. *Mind Map* dapat membantu:

- 1) Merencana
- 2) Berkomunikasi
- 3) Menjadi lebih kreatif
- 4) Menghemat waktu
- 5) Menyelesaikan masalah
- 6) Memusatkan perhatian
- 7) Menyusun dan menjelaskan pikiran-pikiran
- 8) Mengingat dengan lebih baik
- 9) Belajar lebih cepat dan efisien
- 10) Melihat “gambar keseluruhan”

Menurut Michael Michalko (dalam Buzan, 2012 : 6) *Mind Map* akan:

- 1) Mengaktifkan seluruh otak
- 2) Membereskan akal dari keseluruhan mental

- 3) Memungkinkan berfokus pada pokok bahasan
- 4) Membantu menunjukkan hubungan antara bagian-bagian informasi yang terpisah
- 5) Memberi gambaran yang jelas pada keseluruhan dan perincian
- 6) Memungkinkan mengelompokkan konsep, untuk membantu membandingkannya.
- 7) Mensyaratkan untuk memusatkan perhatian pada yang membantu mengalihkan informasi tentangnya dari ingatan jangka pendek ke ingatan jangka panjang.

b. Langkah-langkah membuat *Mind Map*

Mind Mapping mempunyai langkah-langkah dan salah satu pendapat muncul dari Buzan (2012 : 15-16) tujuh langkah dalam membuat *Mind Map*:

- 1) Mulailah dari bagian tengah kosong yang sisi panjangnya diletakkan mendatar. Karena memulai dari tengah memberi kebebasan kepada otak untuk menyebar kesegala arah dan untuk mengungkapkan dirinya dengan lebih bebas dan alami.
- 2) Gunakan gambar atau foto untuk ide sentral Anda. Karena sebuah gambar bermakna seribu kata dan membantu menggunakan imajinasi. Sebuah gambar sentral akan lebih menarik, membuat tetap terfokus, membantu berkonsentrasi, dan mengaktifkan otak.
- 3) Gunakan warna. Karena bagi otak, warna sama menariknya dengan gambar. Warna membuat *Mind Map* lebih hidup, menambah energi kepada pemikiran kreatif, dan menyenangkan.
- 4) Hubungkan cabang-cabang utama ke gambar pusat dan hubungkan cabang-cabang tingkat dua dan tiga ke tingkat satu dan dua, dan seterusnya. Karena otak bekerja menurut asosiasi. Otak senang mengaitkan dua atau tiga, atau empat hal sekaligus. Bila menghubungkan cabang-cabang, akan lebih mudah mengerti dan mengingat.
- 5) Buatlah garis hubung yang melengkung, bukan garis lurus. Karena garis lurus akan membosankan otak.
- 6) Gunakan satu kata kunci untuk setiap garis. Karena kata kunci tunggal memberi lebih banyak daya dan fleksibilitas kepada *Mind Map*.
- 7) Gunakan gambar. Karena seperti gambar sentral, setiap gambar bermakna seribu kata.

Berdasarkan langkah-langkah di atas maka penerapan Mind

Map dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa menyepakati dan menuliskan poin materi ditengah-tengah kertas.
- 2) Siswa mengembangkan imajinasi, dan menuliskan imajinasi tersebut dengan bentuk jaring-jaring.
- 3) Siswa mewarnai jaring-jaring dan menghubungkan cabang-cabang pengertian dan ciri-ciri globalisasi.
- 4) Siswa menghubungkan materi globalisasi dengan ciri-ciri globalisasi melalui garis hubung yang melengkung dengan kata kunci.
- 5) Siswa membuat gambar yang menarik pada garis hubung dan kata kunci yang telah dibuatnya.

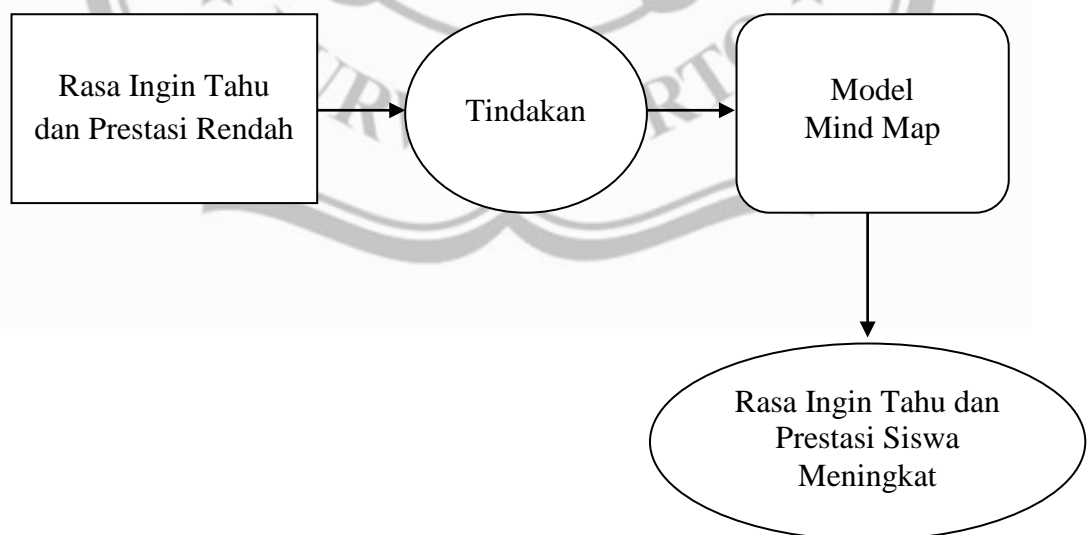
Buzan menyatakan(2012 : 103) *Mind Map* merupakan alat berpikir kreatif yang mencerminkan cara kerja alami otak. Mind Map memungkinkan otak menggunakan semua gambar dan asosiasinya dalam pola radial dan jaringan sebagaimana otak dirancang. Seperti yang secara internal selalu digunakan di otak, dan terhadap mana Anda perlu membiarkannya membiasakan diri kembali.

B. Kerangka Berpikir

Tujuan pembelajaran akan tercapai sesuai dengan yang diharapkan dipengaruhi oleh beberapa faktor yang saling mendukung. Salah satu faktor yang memiliki peran dalam rangka mencapai tujuan adalah ketepatan mengorganisir peserta didik. Guru sebagai pemegang kendali dikelas, mempunyai tanggungjawab yang besar. Guru dituntut untuk mencari model atau metode pembelajaran yang dapat membawa pengaruh besar pada pola

pikir siswa dalam peningkatan hasil belajar siswa, yaitu dengan menggunakan *Mind Map*. Penggunaan *Mind Map* menarik untuk digunakan jika materi yang akan dipelajari memungkinkan untuk siswa belajar memecahkan masalah. Dengan ini diharapkan dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa dalam belajar dan sekaligus meningkatkan prestasi.

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir, diduga penggunaan *Mind Map* dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi siswa pada materi dampak globalisasi. Untuk mendapatkan hasil yang memuaskan, guru dituntut menyajikan materi dampak globalisasi dengan mengelola siswa dalam KBM dengan menyenangkan dan tidak membosankan, dengan *Mind Map*. Penerapan *Mind Map* akan menjadi solusi terbaik bagi guru agar tercipta KBM yang diinginkan. Secara skematis, kerangka berfikir dapat ditunjukkan pada gambar berikut ini:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian Tindakan Kelas

C. Hipotesis Tindakan

Penggunaan model pembelajaran yang tepat pada pelaksanaan pembelajaran dan perencanaan pembelajaran disusun dengan matang, maka tujuan pembelajaran akan tercapai dengan optimal. Berdasarkan hal tersebut, maka diajukan hipotesis tindakan yaitu:

1. Penggunaan *Mind Mapping* pada materi dampak globalisasi dikelas IV SD Negeri 2 Karangreja dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa.
2. Penggunaan *Mind Mapping* pada materi dampak globalisasi dikelas IV SD Negeri 2 Karangreja dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

D. Hasil Penelitian Yang Relevan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Johari (2012) dengan judul meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan *Mind Mapping* kelas V SD N 02 Bantarwuni, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan *Mind Mapping*. Subjek peneliti adalah siswa kelas V SD N 02 Bantarwuni dengan jumlah 18 siswa. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan, satu pertemuan terdiri dari dua jam pelajaran. Prosedur pelaksanaan setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pengumpulan data melalui lembar observasi peneliti sebagai guru, lembar observasi siswa, lembar kemampuan menulis karangan narasi. Untuk

memperoleh kemampuan menulis karangan narasi diperoleh evaluasi dan akhir siklus. Berdasarkan hasil penelitian menulis karangan narasi pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 70,05 dengan ketuntasan 47,05% dan siklus II diperoleh nilai rata-rata 89,91 dengan ketuntasan 94,44%. Dengan demikian disimpulkan bahwa *Mind Mapping* dapat meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas V SD N 02 Bantarwuni.

