

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di masa yang akan datang nanti, siswa akan menemui tantangan hebat karena kemajuan perkembangan zaman dan kehidupan global selalu mengalami kemajuan. Mata pelajaran IPS disusun untuk mengembangkan ilmu pengetahuan, pemahaman dan kemampuan menganalisa terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan yang dinamis.

Berdasarkan hasil observasi di kelas III B pada tanggal 23 November 2016, rasa ingin tahu siswa masih rendah, hal ini dibuktikan dengan tingkah laku siswa yang kurang menampakkan rasa ingin tahu. Perilaku tersebut ditunjukkan seperti halnya saat guru menjelaskan materi siswa banyak yang berbicara sendiri atau hanya diam tetapi tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Contoh perilaku lain yaitu ketika guru mempersilahkan siswa untuk menanyakan materi yang belum dipahami siswa hanya diam, akan tetapi ketika guru menanyakan materi yang telah disampaikan mereka tidak bisa menjawab pertanyaan tersebut.

Prestasi belajar siswa yang masih rendah juga terlihat dari nilai ulangan harian siswa kelas III B SDN Kalicari 01 Semarang tahun pelajaran 2016/2017 belum seluruhnya tuntas dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 65. Dari 25 siswa hanya 12 siswa yang sudah tuntas dan 13 siswa masih belum tuntas, jadi hanya ada 51% ketuntasan klasikal kelas III B pada mata pelajaran IPS. Kurangnya rasa ingi

tahu siswa menyebabkan mereka memiliki prestasi belajar yang rendah, karena jika mereka tidak mau mencari tahu dan menanyakan materi yang belum dipahami maka mereka tidak akan bisa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru. Prestasi belajar yang masih kurang bukan hanya disebabkan oleh sikap rasa ingin tahu yang rendah, tapi juga disebabkan oleh faktor lain, seperti penerapan model pembelajaran yang hanya memfokuskan pada guru dan tidak menambahkan model pembelajaran yang mengajak siswa menjadi lebih aktif.

Model pembelajaran yang akan diterapkan oleh peneliti adalah model pembelajaran *Mind Mapping*. Model pembelajaran *Mind Mapping* adalah model pembelajaran yang sangat menyenangkan dan biasanya digunakan untuk mengulang materi yang telah diajarkan sebelumnya. Model pembelajaran *Mind Mapping* bisa diterapkan untuk membantu penulisan essay atau tugas-tugas yang berhubungan dengan penguasaan konsep. Prestasi belajar siswa dapat lebih meningkat apabila pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung guru tidak hanya menggunakan model ceramah tetapi juga diselingi dengan media video. Video dapat meningkatkan semangat belajar dan rasa ingin tahu siswa ketika mereka mulai jenuh mendengarkan penjelasan dari guru, selain itu media video juga dapat menambah wawasan siswa karena siswa SD dapat lebih memahami materi apabila melihat contoh nyata yang ada di lingkungan sekitarnya.

Model pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan media video dapat meningkatkan sikap rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa di kelas III B

SDN Kalicari 01 Semarang. Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas maka penulis ingin melakukan penelitian dengan judul "Peningkatan Rasa Ingin Tahu dan Prestasi Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran *Mind Mapping* Berbantuan Media Video Kelas III B SDN Kalicari 01 Semarang".

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang ada dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah rasa ingin tahu dapat ditingkatkan melalui pembelajaran model *Mind Mapping* berbantuan media video pada siswa kelas III SDN Kalicari 01 Semarang?
2. Apakah penerapan pembelajaran model *Mind Mapping* berbantuan media video dapat meningkatkan prestasi belajar IPS siswa kelas III B SDN Kalicari 01 Semarang?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Meningkatkan rasa ingin tahu siswa kelas III B SDN Kalicari 01 Semarang dengan menggunakan pembelajaran model *Mind Mapping* berbantuan media video.
2. Meningkatkan prestasi belajar siswa kelas III B SDN Kalicari 01 Semarang dengan menggunakan pembelajaran model *Mind Mapping* berbantuan media video

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan tambahan bagi pengembangan dunia pendidikan.
- b. Menambah sumber referensi penelitian yang relevan khususnya untuk mata pelajaran IPS.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Memacu guru untuk meningkatkan mutu pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan media video.
- 2) Mendorong guru agar dapat mengadakan pembaruan atau modifikasi pembelajaran yang menggunakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan (PAIKEM).

b. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan media video.

c. Bagi Peneliti

- 1) Menambah pengalaman dan ilmu pengetahuan tentang bagaimana dapat menjadikan siswa lebih aktif dan interaktif.

d. Bagi Sekolah

- 1) Memberikan kontribusi bagi sekolah berupa kualitas pembelajaran yang lebih baik dan mampu meningkatkan hasil prestasi belajar siswa.
- 2) Penerapan model pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan media video mampu menjadikan referensi bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.