

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangat penting dalam mewujudkan suatu Negara yang maju, maka dari itu orang yang ada di pemerintah atau masyarakat harus memiliki pendidikan yang baik. Sebagaimana tujuan pendidikan di Negara Indonesia yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia seutuhnya yang berarti beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan ketrampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab terhadap kemasyarakatan dan kebangsaan.

Tujuan Pendidikan Nasional dalam Undang-undang No. 20, Tahun 2003 Pasal 3 menyatakan bahwa :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi-potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berdasarkan Undang-Undang Nomer 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai isi, tujuan, dan bahan pelajaran serta yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Kurikulum 2013 yang berlaku dalam sistem pendidikan saat ini di Indonesia. Kurikulum ini merupakan kurikulum tetap diterapkan oleh pemerintah untuk menggantikan kurikulum 2006 atau KTSP yang berlaku selama kurang lebih 6 tahun. Dalam mengajar kurikulum 2013 dengan menggunakan berbagai model yaitu salah satunya model pembelajaran *Mind Mapping*.

Model pembelajaran *Mind Mapping* atau pemetaan pikiran merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Menurut Shoimin (2014:105), “Model pembelajaran mind mapping adalah model pembelajaran yang meminta siswa untuk membuat mind mapping (peta pikiran), sehingga memungkinkan siswa mengidentifikasi dengan kreatif dan jelas apa yang telah dipelajari dan akan direncanakan.

Guru diharapkan mampu mempersiapkan siswa untuk memasuki dunia kerja secara layak melalui ketrampilan, kepribadian dan pengetahuan yang diperoleh, mampu berprestasi dalam persaingan global, memiliki kemampuan yang dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari, memiliki harga diri untuk mensejajarkan diri dengan bangsa yang lain, bertanggung jawab untuk menghasilkan manusia bermatabat dan media perantara yang memunculkan manusia yang memiliki modal intelektual, sosial, dan kredibilitas tinggi terhadap kesejahteraan masyarakat. Dalam lembaga formal, proses memproduksi system nilai dan budaya dilakukan dalam proses belajar mengajar pada sejumlah mata pelajaran di kelas. Guru memerlukan kurikulum 2013 yang saat ini digunakan untuk proses belajar mengajar dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam proses

pembelajaran sehingga diharapkan kemampuan berpikir logis pada siswa SD meningkat dalam pembelajaran IPA.

IPA merupakan mata pelajaran yang menanamkan dan mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai ilmiah pada siswa. Menurut Susanto (2013: 166), Pendidikan IPA merupakan cara yang digunakan untuk mengetahui alam semesta secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan proses penemuan oleh sebab itu, dalam pembelajaran IPA guru hendaknya menyadari bahwa tujuan pembelajaran IPA bukan hanya menyediakan peluang kepada siswa untuk belajar fakta-fakta dan teori-teori saja, tetapi diharapkan agar lebih mengembangkan kebiasaan dan sikap ilmiah siswa.

Tujuan pembelajaran IPA dapat tercapai jika guru mampu meningkatkan kreativitas dalam mengembangkan aktivitas yang mendorong para siswa membangun pengetahuan dan pemahaman. Namun kenyataan yang terjadi, guru hanya mengajar siswa dengan materi pelajaran tanpa memperhatikan kemampuan siswa menyerap materi tersebut. Kegiatan pembelajaran dapat menciptakan suasana yang membosankan bagi siswa, karena pada dasarnya karakteristik siswa SD rata-rata masih suka bermain dan minat belajar siswa yang cenderung cepat bosan. Siswa akan lebih termotivasi untuk belajar jika proses pembelajaran di kelas berlangsung dengan suasana yang menyenangkan, hal ini akan membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran dan membantu siswa untuk mengingat hal-hal yang dipelajarinya untuk jangka waktu yang lama.

Kondisi pembelajaran IPA yang memperlihatkan bahwa selama ini proses pembelajaran sains di sekolah dasar masih banyak yang dilaksanakan secara konvensional. Guru belum sepenuhnya melaksanakan pembelajaran secara aktif dan kreatif dalam melibatkan siswa serta belum menggunakan berbagai pendekatan/strategi pembelajaran yang bervariasi berdasarkan karakter materi pelajaran dan juga kebanyakan guru hanya terpaku pada buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar mengajar. Padahal, untuk anak jenjang sekolah dasar, menurut Marjono (1996) dalam Susanto (2013: 167), hal yang harus diutamakan adalah bagaimana mengembangkan rasa ingin tahu dan daya berpikir kritis mereka terhadap suatu masalah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SD Negeri Bangetayu Wetan 02 kelas IV A dengan Bapak Andrean Wisnu, S.Pd. ditemukan bahwa pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran ceramah dan cara mengajar yang masih menggunakan pembelajaran ceramah sering memberikan pengaruh terhadap prestasi belajar dan rendahnya kreativitas siswa karena kurangnya rasa ingin tahu maupun berimajinasi dalam ketrampilan mengajukan pemikirannya dalam memberi gagasan atau ketrampilannya pada mata pelajaran khususnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Pembelajaran ceramah sangat bertentangan dengan pembelajaran IPA, karena siswa dituntut untuk aktif dalam mencari dan menemukan pengetahuan yang bukan hanya mempelajari materi saja tetapi juga mempelajari fakta-fakta yang ada di lingkungan sekitar. Ditemukan siswa yang pasif tidak bersemangat dalam menerima pembelajaran terbukti dengan banyak siswa yang mengantuk dan banyak juga yang tidak fokus

karena ramai dengan teman sebangkunya. Dengan pembelajaran seperti ini siswa tidak mendapatkan kesempatan untuk menerapkan pengetahuan dan ketrampilan yang telah dipelajarinya. Hal tersebut menyebabkan siswa cepat bosan, malas yang tentunya siswa pasif dalam pembelajaran sehingga berdampak pada kreativitas dan prestasi belajar yang kurang memuaskan. Data hasil belajar siswa menunjukkan bahwa rata-rata nilai IPA mencapai 65 sedangkan nilai ketuntasan atau KKM mata pelajaran IPA yaitu 70, jumlah siswa kelas IV A terdapat 42 siswa yaitu laki-laki 21 dan perempuan 21 siswa, berarti fakta menunjukkan bahwa masih belum mencapai nilai KKM. Permasalahan tersebut perlu adanya tindakan untuk memperbaiki masalah kualitas pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Mind Mapping* atau pemetaan pikiran. Melalui model pembelajaran *Mind Mapping* siswa dapat aktif dalam belajar serta dapat membantu siswa untuk belajar kreatif dalam menemukan informasi yang ingin siswa ketahui sehingga siswa akan lebih memahami atas apa yang siswa pelajari.

Berdasarkan pemaparan permasalahan yang telah disampaikan, peneliti melakukan penelitian eksperimen dengan judul “Pengaruh Kreativitas dalam Model Pembelajaran *Mind Mapping* terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas IV A SD Negeri Bangetayu Wetan 02”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka identifikasi masalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Rendahnya kreativitas dan prestasi belajar pada siswa kelas IV A SD Negeri Bangetayu Wetan 02 yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Belajar Minimal.
- 1.2.2 Pembelajaran masih menggunakan ceramah dan siswa pasif dalam pembelajaran IPA.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi yang telah peneliti paparkan, permasalahan dalam penelitian ini adalah :

- 1.3.1 Pada penelitian yang dikaji adalah pengaruh kreativitas dalam model pembelajaran *Mind Mapping* terhadap prestasi belajar siswa kelas IV A SD dan pengaruh yang digunakan dalam penelitian ini adalah terdapat perbedaan prestasi dengan menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pernyataan identifikasi masalah di atas rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1.4.1 Apakah ada pengaruh kreativitas dalam model pembelajaran *Mind Mapping* terhadap prestasi siswa kelas IV A SD Negeri Bangetayu Wetan 02 ?

- 1.4.2 Apakah ada perbedaan prestasi belajar sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* siswa kelas IV A SD Negeri Bangetayu Wetan 02 ?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan maslaah di atas, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

- 1.5.1 Mengetahui pengaruh kreativitas terhadap prestasi belajar dalam model pembelajaran *Mind Mapping* siswa kelas IV A SD Negeri Bangetayu Wetan 02.
- 1.5.2 Mengetahui perbedaan prestasi belajar sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* siswa kelas IV A SD Negeri Bangetayu Wetan 02.

1.6 Manfaat Penelitian

Peneliti ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada pihak-pihak yang terkait. Manfaat mecakup manfaat teoritis dan praktis:

1.6.1 Manfaat Teoritis

- 1.6.1.1 Memberikan inovasi dan pengembangan baru pada proses pembelajaran dengan *Mind Mapping*.
- 1.6.1.2 Menjadi referensi atau pengetahuan dalam cara melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan *Mind Mapping*.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi siswa:

1.6.2.1.1 Menjadikan siswa lebih kreatif dan prestasi belajar menjadi lebih baik.

1.6.2.1.2 Memberikan motivasi belajar kepada siswa agar lebih kreativitas selama proses pembelajaran.

1.6.2.2 Bagi guru:

1.6.2.2.1 Menjadi saran bagi guru untuk memperbaiki proses pembelajaran.

1.6.2.2.2 Meningkatkan kualitas guru dalam mengajar.

1.6.2.3 Bagi peneliti:

1.6.2.3.1 Mendapatkan pengalaman langsung dalam pelaksanaan pembelajaran didalam kelas mengenai model pembelajaran yang sedang diteliti.