

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Dari hasil penelitian pendahuluan bahwa menunjukkan pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan dianggap sebagai mata pelajaran yang menjemukan dan membosankan. Hal tersebut terjadi dikarenakan adanya anggapan bahwa dalam proses belajar mengajar guru PKn seringkali masih menggunakan metode yang bersifat konvensional yang hanya mengarah kepada dua komunikasi saja (*two away*). Secara dominan dibandingkan dengan metode-metode yang lainnya yang lebih berpareatif.

Hal tersebut juga terjadi pada pelaksanaan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan yang dilaksanakan di SDN Cibiru 6 Kabupaten Bandung. Dimana pada praktek pembelajaran pendidikan kewarganegaraan hanya berpusat pada guru dan kebanyakan metode yang digunakan lebih bersifat konvensional, sehingga kurangnya prestasi siswa dalam proses pembelajaran, hal tersebut terlihat dari prestasi siswa sebelumnya yang rata hanya mencapai 5,7 dengan KKM 6,00. Artinya pembelajaran belum mampu mencapai terhadap kriteria ketuntasan minimal. Hal tersebut juga ternyata membawa dampak kepada pengetahuan yang mereka dapatkan dalam rangka memecahkan permasalahan-permasalahan kewarganegaraan yang berkembang saat ini, atau juga permasalahan-permasalahan yang dihadapi secara langsung di sekitar sekolah.

Pendidikan kewarganegaraan secara teoritis dapat dikatakan sebagai “seleksi dan adaptasi dari lintas disiplin ilmu-ilmu sosial, ilmu kewarganegaraan,

humaniora, dan kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara psikologis dan ilmiah untuk mencapai salah satu tujuan IPS” (Somantri, 200: 159).

Lebih lanjut Somantri (200: 154) mengemukakan bahwa Pendidikan kewarganegaraan merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar yang berkenaan dengan hubungan antara warga negara dengan negara serta pendidikan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan Negara.

Sedangkan Djahiri (2002: 91) menjelaskan lebih lanjut tentang makna PKN sebagai berikut:

PPKN sebagai bagian pendidikan ilmu kewarganegaraan atau PKN di manapun dan kapanpun sama/mirip, yakni program dan rekayasa pendidikan untuk membina dan membelajarkana anak menjadi warga negara yang baik, beriman , dan bertaqwa kepada Tuhan yang maha Esa, memiliki nasionalisme (rasa kebangsaan) yang kuat atau mantap, sadar serta mampu membina serta melaksanakan hak dan kewajiban dirinya sebagai manusia, warga masyarakat, dan bangsa negaranya, taat asas/ketentuan (*rule of law*), demokratis, dan partisipatif, aktif-kreatif-positif dalam kebinekaan kehidupan bermasyarakat bangsa madani yang menjunjung tinggi hak azasi manusia serta kehidupan yang terbuka, mendunia (global) dan modern tanpa melupakan jati diri masyarakat bangsa dan negaranya.

Berdasarkan pada pengamatan peneliti pada saat melakukan observasi ke SDN 6 Cibiru di Cibiru, terdapat beberapa permasalahan diantaranya: (1) PKN di SD maupun di sekolah lanjutan dianggap oleh sebagian siswa sebagai mata pelajaran yang ”tidak penting” dan mata pelajaran yang ”membosankan” (2) Kondisi PBM di tingkat persekolahan dewasa ini masih diwarnai oleh penekanan pada aspek pengetahuan dan masih sedikit yang mengacu pada pelibatan siswa

dalam proses pembelajaran itu sendiri. (3) Proses pembelajaran pendidikan PKn tidak merangsang siswa untuk terlibat secara aktif dalam PBM. Di samping itu, PBM PKn yang dilakukan oleh guru belum mampu menumbuhkan budaya belajar yang baik di kalangan siswa. Pada gilirannya, akan berpengaruh secara signifikan terhadap perolehan dan hasil belajar siswa (Al-Muchtar, 1991) (4) Informasi faktual lebih bertumpu pada buku paket dan kurang mendayagunakan sumber-sumber lainnya (5) Guru lebih mendominasi siswa (*teacher centered*) sehingga kebutuhan belajar siswa tidak terlayani atau dengan kata lain *dominasi* guru dalam proses pembelajaran menyebabkan kecenderungan siswa lebih bersifat pasif sehingga mereka lebih banyak menunggu sajian guru dari pada mencari dan menemukan sendiri pengetahuan, keterampilan atau sikap yang mereka butuhkan (6) Metode pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional yang lebih menekankan pada lingkungan belajar individual dan kompetisi sehingga tidak menumbuhkan nilai-nilai sosial kemasyarakatan (7) Belum melibatkan siswa dan seluruh komunitas sekolah dalam berbagai aktivitas kelas sehingga tidak tampak keterampilan sosial dalam hal berprestasi dan bekerja sama, ada tiga faktor penyebab rendahnya prestasisiswa dalam proses belajar mengajar, yaitu: siswa kurang memiliki kemampuan untuk merumuskan gagasan sendiri; siswa kurang memiliki keberanian untuk menyampaikan pendapat kepada orang lain; siswa belum terbiasa bersaing menyampaikan pendapat dengan teman yang lain (8) guru tidak banyak mengarahkan siswa untuk terampil dalam memecahkan masalah-masalah sosial dalam pembelajaran. Kemampuan memecahkan masalah yang dimaksud dalam kajian penelitian ini adalah siswa tidak pernah diajak dan

diarahkan guru untuk memecahkan masalah-masalah global yang tampak di sekitar sekolah dan masyarakat.

Terkait dengan permasalahan tersebut, maka telah menjadi bukti konkrit pada saat ini bahwa permasalahan yang terjadi pada pembelajra PKn adalah pada metode yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan bahan ajarnya kepada siswa. Pembelajaran lebih berpusat pada guru, kurangnya prestasi pada siswa, dan siswa tidak pernah diajarkan dalam prses pemecahan masalah yang berhubungan dengan kewarganegaraan.

Padahal kalau kita merujuk pada peraturan pemerintan republic Indonesia nomor 22 tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah bahwa tujuan dari pendidikan kewarganegaraan adalah menuntut siswa untk mampu.

1. Befikir kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
2. Berprestasi secara aktif dan bertanggungjawab serta bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti korupsi.
3. Berkembang secara positif dan demokratis untk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat agar hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain.
4. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi dan komunikasi.

Unutuk mencapai tujuan pembelajara PKn tersebut, maka diperlukan adanya berbagai pembenahan terutama dalam pelaksanaan proses belajar mengajar yang menjadi tugas pendidik untk mampu mendidik siswanya melalui lproses berfikir kritis, refelktif, analitis dan kreatif yang dikembangkan menjadi cara-cara berfikir warganegara yang demokratis, cerdas, dan bertanggung jawab. (Somantri, 2002: 3).

Terkait dengan berbagai pembenahan prose pembelajaran tersebut, maka sudah waktunya diterapkan berbagai macam jenis metode alternatif dalam pembelajaran PKn diantaranya adalah metode: kerja kelompok, pertemuan kelas, pemecahan masalah social, bermain peran, dan simulasi. (Muhammad ali, 2007: 125).

*Mind Mapping* merupakan metode cara mengingat memori dengan memvisualisasikan dalam bentuk symbol, gambar, ikon dan kata kunci konsep, metode ini termasuk kedalam salah satu cara *Accelerated Learning* (cara belajar cepat dan efektif dengan menggunakan seluruh tubuh) yang diprakarsai oleh Toni Buzan pada tahun 1960an. Hal tersebut akan meunculkan aktivitas siswa dalam pembelajaran, sehingga siswa bisa lebih berprestasi dalam proses pembelajaran. Selain itu pembelajaran juga akan lebih bersifat efektif dan efisien.

Pemetaan pikiran (*Mind Mapping*) merupakan peta rute yang hebat bagi ingatan, memungkinkan kita menyusun fakta dan pikiran sedemikian rupa sehingga cara kerja alami otak dilibatkan sejak awal. Ini berarti mengingat informasi akan lebih mudah dan lebih bisa diandalkan daripada menggunakan teknik pencatatan tradisional (Buzan, 2004: 5). Lebih lanjut De Porter dan Hernacki (2000: 153) menjelaskan, “peta pikiran merupakan teknik pemanfaatan keseluruhan otak dengan menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya untuk membentuk suatu kesan yang lebih dalam”.

Menurut Iwan Sugiarto dalam Komariah (2008) ‘Peta pikiran adalah teknik meringkas bahan yang akan dipelajari dan memproyeksikan masalah yang

dihadapi kedalam bentuk peta atau teknik grafik, sehingga lebih mudah memahaminya’.

Memetakan ide-ide memberikan sebuah cara kepada para pembelajar untuk mengkonseptualisasikan ide, membetuk pikiran mereka, dan menciptakan pemahaman yang lebih baik tentang apa yang mereka ketahui (dan yang tidak). Akan tetapi yang paling penting, ketika kita membuat peta pikiran, ini akan membuat kita merasa seakan-akan pembelajaran itu benar-benar “milik kita” (Jensen, 2008: 134).

Pada hal ini siswa akan merasakan bagaimana mereka menyusun dan mengkonsep materi yang telah dipelajarinya untuk ditulis dalam bentuk *mind mapping*. Dengan pembelajaran tersebut siswa akan merfasakan bahwa proses pembelajaran hanyalah milik mereka. Dengan tingkat motivasi yang tinggi mereka akan melaksanakan pembelajaran tersebut dengan dirinya sendiri.

**Tabel. 1.1. Perbedaan Catatan Biasa Dengan *Mind Mapping***

Catatan Biasa	Mind Mapping
1. Hanya berupa tulisan-tulisan saja	1. Berupa tulisan, symbol dan gambar berwarna-warni.
2. Hanya dalam satu warna	2. Untuk mereview ulang diperlukan waktu yang pendek
3. Untuk mereview ulang memerlukan waktu yang lama	3. Waktu yang diperlukan untuk belajar lebih cepat dan efektif
4. Statis	4. Membuat individu lebih kreatif

(Sumber Iwan Sugiarto dalam Komariah, 2008)

Gordon Dryden dan Dr. Jeannette Vos dalam Komariah, (2008) mengungkapkan bahwa otak tidak menyimpan informasi dalam kumpulan baris atau kumpulan kolom yang rapi. Otak menyimpan informasi pada dendrit-dendrit yang nampak seperti pohon. Ia menyimpan informasi dengan pola dan asosiasi. Jadi, semakin mampu anda bekerja dengan metode memori otak, semakin mudah dan semakin cepat anda belajar. Oleh karena itu, jangan mencatat, buatlah peta pikiran (*Mind Mapping*).

Menurut Buzan (2008), peta pikiran adalah metode mencatat kreatif yang memudahkan kita mengingat banyak informasi, setelah selesai mencatat yang anda buat membentuk pola gagasan yang saling berkaitan, dengan topik utamaditengah dan subtopic dan perincian menjadi cabang-cabangnya. Peta pikiran yang baik adalah peta pikiran yang warna-warni dan menggunakan banyak gambar dan symbol biasanya tampak seperti karya seni. Para ilmuwan sekarang mengetahui bahwa otak mengambil informasi campuran gambar, bunyi, aroma, pikiran, perasaan dan memisah-misahkannya kedalam bentuk linear, misalnya pidato atau karya tulis. Saat otak mengingat informasi, biasanya dilakukan dalam bentuk gambar warna-warni, symbol, bunyi dan perasaan. (Bobbi DePorter, 1999: 173).

*Mind Mapping* merupakan metode cara mengingat memori dengan memvisualisasikan dalam bentuk symbol, gambar, ikon dan kata kunci konsep, metode ini termasuk kedalam salah satu cara *Accelerated Learning* (cara belajar

cepat dan efektif dengan menggunakan seluruh tubuh) yang diprakarsai oleh Toni Buzan pada tahun 1960an.

Dalam proses pemecahan masalah, tentunya siswa harus memiliki konsep-konsep atau ide yang nantinya akan dikonstruksi dalam pikiran untuk memecahkan masalahnya. Hal tersebut tentu dapat dilatih melalui proses pembelajaran dengan menggunakan metode *mind mapping*.

Dari paparan di atas penulis mempunyai kesimpulan untuk meneliti **penerapan metode *mind mapping* untuk meningkatkan pemahaman konsep dan kemampuan memecahkan masalah pada mata pelajaran PKn**, yang diharapkan nantinya akan menjadi salah satu alternatif yang positif dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan pada tingkat satuan pendidikan dasar.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Apakah terdapat perbedaan peningkatan pemahaman konsep antara siswa yang belajar dengan metode *mind mapping* dan siswa yang belajar dengan metode pembelajaran konvensional ?
2. Apakah terdapat perbedaan peningkatan kemampuan memecahkan masalah antara siswa yang belajar dengan metode *mind mapping* dan siswa yang belajar dengan metode pembelajaran konvensional?
3. Bagaimana pelaksanaan dan tanggapan guru terhadap penggunaan metode *mind mapping* dalam pembelajaran PKn di sekolah dasar ?

### C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui perbedaan dalam pemahaman konsep siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pengukuran akhir (*post test*).
2. Untuk mengetahui perbedaan dalam kemampuan memecahkan masalah antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pengukuran akhir (*post test*).
3. Untuk mengetahui keterlaksanaan dan dan tanggapan guru dalam pembelajaran dengan menggunakan metode *mind mapping*.

### D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi pengembangan *PKn* dan kepentingan praktis.

#### 1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan sumbangan dalam memperkaya khasanah kajian dan pengembangan *PKn*, terutama dalam pembelajaran *PKn* menggunakan metode *MInd Mapping* yang merupakan salah satu alternatif metode pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa dan kemampuan memecahkan masalah.

#### 2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan berguna :

- a. Bagi pengambil kebijakan pendidikan, penelitian ini dapat dijadikan sebagai rekomendasi dalam pengembangan pembelajaran dengan menggunakan metode *MInd Mapping* yang merupakan salah satu alternatif metode pembelajaran khususnya pada pembelajaran *PKn*.
- b. Bagi guru, sebagai masukan dan umpan balik bagaimana penggunaan metode pembelajaran dalam pembelajaran *PKn* selama ini, dan sebagai sarana penyampaian saran guna memberikan masukan, pedoman mengajar dan memberikan gambaran mengenai peran dari sebuah metode pembelajaran *MInd Mapping* untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa dan kemampuan memecahkan masalah dalam pembelajaran *PKn*.
- c. Bagi siswa, dapat memberikan pengalaman dan kemudahan dalam mengikuti pembelajaran dalam rangka meningkatkan pemahaman konsep dan kemampuan memecahkan masalah dalam pembelajaran *PKn*.

#### **E. Asumsi dan Hipotesis**

Pembelajaran dengan menggunakan metode *MInd Mapping* merupakan salah satu alternatif metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran *PKn* SD dengan beberapa keunggulannya yakni : dapat mengembangkan tingkah laku kooperatif dan hubungan yang lebih baik antar siswa dan dapat mengembangkan kemampuan akademis siswa. Siswa belajar lebih banyak dari teman mereka dalam belajar kooperatif.

Berdasarkan teori yang mendukung mengenai penggunaan metode *Mind Mapping* sebagai salah satu metode dalam pembelajaran PKn SD, maka asumsi dalam penelitian ini adalah penggunaan metode *Mind Mapping* dalam pembelajaran PKn dapat meningkatkan pemahaman konsep dan kemampuan memecahkan masalah.

Sedangkan hipotesis dalam penelitian ini adalah :

1. Terdapat perbedaan dalam pemahaman konsep antara siswa yang belajar dengan metode *Mind Mapping* dan siswa yang belajar dengan metode pembelajaran konvensional pada pengukuran setelah dilaksanakan pembelajaran (*posttest*).
2. Terdapat perbedaan dalam kemampuan memecahkan masalah antara siswa yang belajar dengan metode *Mind Mapping* dan siswa yang belajar dengan metode pembelajaran konvensional.

## **F. Definisi Operasional**

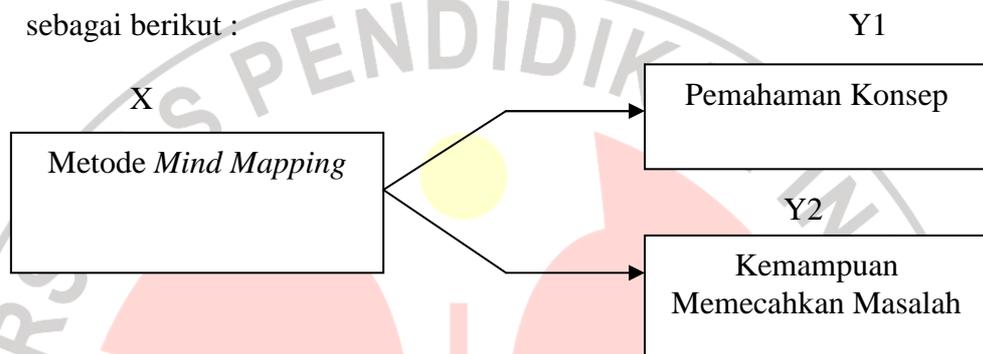
### **A. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional**

#### *1. Variabel Penelitian*

Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas ( $x_1$ ) untuk kelompok eksperimen adalah penggunaan metode *Mind Mapping*. Sedangkan, variabel bebas ( $x_2$ ) untuk kelompok kontrol adalah pembelajaran konvensional. Tidak ada perlakuan khusus terhadap kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional. Variabel terikat ( $y_1$ ) untuk kelompok eksperimen berupa peningkatan pemahaman konsep dan kemampuan memecahkan masalah setelah mengikuti pembelajaran PKn

dengan menggunakan metode *MInd Mapping*. Sedangkan variabel terikat ( $y_2$ ) untuk kelompok kontrol adalah pemahaman konsep dan kemampuan memecahkan masalah diperoleh setelah mengikuti pembelajaran konvensional.

Hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat bisa di ilustrasikan sebagai berikut :



**Keterangan**

- X** : Pembelajaran menggunakan metode *MInd Mapping*
- Y<sub>1</sub>** : Pemahaman Konsep setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan *MInd Mapping*
- Y<sub>2</sub>** : Kemampuan memecahkan masalah setelah mengikuti pembelajaran *MInd Mapping*

**2. Definisi Operasional**

Dalam penelitian ini terdapat istilah yang diinterpretasikan sebagai berikut

**a. Mind Mapping**

*Mind mapping* (Peta Pikiran) adalah memetakan ide-ide kita memberikan sebuah cara kepada para pembelajar untuk mengkonseptualisasikan ide, membetuk pikiran mereka, dan

menjadikan pembelajaran yang menyenangkan tentang materi keputusan bersama yang dapat dilihat dari skor hasil pembuatan *mind mapping* siswa dalam pokok bahasan pemahaman konsep keputusan bersama.

#### b. Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep adalah pemahaman siswa terhadap konsep PKn tentang keputusan bersama yang dapat diketahui melalui skor pemahaman konsep siswa yang didapatkan dari post test setelah proses pembelajaran.

#### c. Kemampuan Memecahkan Masalah

Kemampuan memecahkan masalah adalah merupakan upaya individu (siswa) atau kelompok untuk menemukan jawaban berdasarkan pemahaman yang telah dimiliki sebelumnya tentang keputusan bersama dan permasalahan kewarganegaraan yang lainnya dengan cara mengenal permasalahan, mempertimbangkan pendekatan pemecahan masalah, memilih dan mencapai solusi. Hal tersebut dapat diketahui melalui skor hasil tes dalam memecahkan masalah.

### 1.2. Tabel Definisi Operasional Variabel

No	Variabel	Indikator
1	Metode <i>Mind Mapping</i> (x)	1. Merencanakan 2. Berkomunikasi 3. Menjadi lebih kreatif

		<ul style="list-style-type: none"> <li>4. Menyelesaikan masalah</li> <li>5. Memusatkan perhatian</li> <li>6. Menyusun dan menjelaskan pikiran-pikiran</li> <li>7. Mengingat dengan lebih baik</li> <li>8. Belajar lebih cepat dan efisien</li> <li>9. Melatih gambar keseluruhan</li> </ul>
2	Pemahaman konsep Siswa (Y1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Pengamatan (C1)</li> <li>2. Ingatan (C2)</li> <li>3. Pemahaman (C3)</li> <li>4. Penerapan (C4)</li> </ul>
3	Kemampuan Memecahkan Masalah (Y2)	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Mengenal adanya masalah</li> <li>2. Mempertimbangkan pendekatan-pendekatan untuk pemecahan masalah</li> <li>3. Memilih dan menerapkan pendekatan-pendekatan pemecahan masalah</li> <li>4. Mencapai solusi yang dapat dipertanggungjawabkan</li> </ul>

### G. Lokasi Penelitian

#### 1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini berlokasi di Sekolah Dasar Negeri 9 Cibiru.

Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung

#### 2. Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa dan siswi kelas V semester 2 SDN 6 Cibiru. Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung

yang berjumlah 40 orang siswa yang memiliki kemampuan setara dengan teknik kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Subyek penelitian tidak dipilih secara random. Pengelompokan subyek terdiri atas satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol.

