

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran pada tingkat Sekolah Dasar merupakan gerbang utama dan paling dasar pendidikan formal di Indonesia (Kemendiknas, 2012). Seperti halnya yang diungkapkan dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (UU Nomor 20 Tahun 2001) pasal 17 ayat 1 mengatakan bahwa, pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang melandasi jenjang pendidikan menengah. Oleh karena itu pembelajaran pada tingkat Sekolah Dasar perlu perhatian khusus dari guru, agar dapat melaksanakan proses pembelajaran yang memberikan kesiapan dan bekal kepada peserta didik untuk melanjutkan kejenjang yang lebih tinggi

Salah satu pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik pada tingkat Sekolah Dasar adalah pembelajaran IPA. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar (SD) memiliki tiga tujuan utama : mengembangkan keterampilan ilmiah (kritis, kreatif, dan mandiri), memahami konsep IPA, dan mengembangkan sikap yang berdasar pada nilai-nilai yang terkandung dalam pembelajarannya (Tiarani : 2009). Pada kenyataannya berdasarkan studi pendahuluan melalui observasi lapangan di salah satu SD Negeri di Kota Sukabumi ketiga hal ini berjalan tidak seimbang, siswa hanya dilatih bagaimana memahami konsep IPA saja. Untuk keterampilan ilmiah sangat jarang dilatihkan kepada siswa, begitupun dengan

pengembangan nilai-nilai sikap yang hanya menjadi sebuah sisipan dalam pembelajaran.

Penekanan yang hanya terfokus pada pemahaman konsep IPA dengan baik bukan merupakan sesuatu yang salah, namun untuk tingkat sekolah dasar berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 22 tahun 2006 untuk SD/MI/SDLB bahwa kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi dimaksudkan untuk mengenal, menyikapi dan mengapresiasi ilmu pengetahuan dan teknologi, serta menanam kebiasaan berpikir dan berperilaku ilmiah yang kritis, kreatif dan mandiri.

Berpikir kreatif merupakan sikap berperilaku ilmiah yang mendasar pada peserta didik untuk memudahkan berperilaku kritis dan mandiri. Seperti yang dikatakan oleh Windura (2010) yang menyatakan pengembangan kreatifitas anak yang dilatihkan sejak dini akan meningkatkan kinerja otak keseluruhan dan memudahkan untuk lebih kritis dan mandiri. Pada jenjang Sekolah Dasar merupakan periode yang paling tepat untuk melatih dan mengembangkan anak dalam berpikir kreatif. Seperti yang dikatakan oleh Aan Siti selaku pakar Sekolah Dasar (PGSD) bahwa anak pada masa ini cenderung aktif, ingin selalu mencoba, berani mengeksplor sesuatu, daya imajinasi awal serta kreatifitas mulai tumbuh dan berkembang

Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional, perlu adanya suatu model pembelajaran selain memahami konsep IPA juga mampu melatih dan mengembangkan sikap berperilaku ilmiah (KBK). Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Leonidas dan Lukas mengenai pengembangan

kreatifitas dalam teknik pendidikan pada jurnalnya yang berjudul "*Creativity development engineering education : the case of mind mapping*" menyimpulkan bahwa *Mind Mapping* merupakan cara yang efektif untuk mengajar dan juga untuk meningkatkan kreatifitas siswa. Selain itu, Mrs. Wong dan Mrs. Ong dalam jurnalnya yang berjudul "*Introducing mind map in comprehension*" menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Mind Mapping* mampu meningkatkan prestasi belajar siswa.

Kenyataan di lapangan, berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di salah satu SD Negeri di kota Sukabumi menunjukkan bahwa, guru memiliki perangkat pembelajaran seperti RPP dan Silabus namun dalam prosesnya, guru mengajarkan ada yang tidak sesuai dengan RPP. Kemudian pembelajaran yang dilakukan masih didominasi oleh guru, ketika melakukan observasi dari 70 waktu pembelajaran +/- 45 menit waktu bersih guru menjelaskan materi pembelajaran. Sedangkan +/- 20 menit untuk waktu bersih siswa yang dipergunakan dalam mengerjakan tugas dan sisanya pembukaan, pengkondisian dan penutup. Siswa tidak terlalu banyak dilibatkan siswa hanya duduk, menulis, mendengarkan, dan memperhatikan penjelasan guru. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran yang dilakukan kurang melatih siswa untuk berpikir ilmiah yaitu kritis, kreatif dan mandiri. Selanjutnya kondisi ini berdampak pada nilai rata-rata kelas untuk mata pelajaran tertentu, salah satunya IPA yang berada dibawah KKM. Untuk ulangan siswa yaitu untuk materi tentang gaya dan gerak hanya 59 sedangkan untuk materi pesawat sederhana hanya 64,5 dari nilai KKM yang ditetapkan sebesar 60 dan 65.

Kenyataan lain dilapangan berdasarkan hasil wawancara baik dengan siswa maupun dengan Guru Mata Pelajaran IPA di salah satu SD Negeri Kota Sukabumi. Hasil yang didapatkan adalah siswa menyatakan guru masih menjelaskan pembelajaran dengan menerangkan di papan tulis dan jarang menggunakan gambar, pola, maupun rantai materi yang disenangi siswa. Selain itu siswa menelan bulat-bulat informasi materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, sehingga siswa tidak dapat menyimpan informasi pembelajaran sesuai dengan keinginan dan kreatifitasnya. Hasil wawancara dengan Guru mata pelajaran menyatakan bahwa pembelajaran IPA selama ini menggunakan metode konvensional yang dimana guru masih mendominasi, memberikan penjelasan-penjelasan materi, menulis dipapan tulis dan memberikan tugas melalui LKS. Sedangkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif tidak dilatihkan kepada siswa karena beliau menganggap cukup sulit dalam menggabungkan dengan konten materi pelajaran.

Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian agar siswa mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dalam menyerap informasi pembelajaran. Guru yang seyogianya sebagai tokoh penting dalam pembelajaran, mampu memberi kebebasan kepada siswa dalam menerima dan menyimpan informasi yang tak lepas dari konten materi pembelajaran. Dalam penelitian ini akan mengetahui bagaimana peningkatan hasil belajar kognitif siswa melalui pembelajaran *Mind Mapping* dan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPA. Pembelajaran dengan *Mind Mapping* diharapkan dapat memaksimalkan penyerapan informasi pembelajaran kepada

siswa, yang disajikan dalam bentuk gambar, rangkaian atau cabang dari suatu materi, serta keterkaitan materi satu dengan materi lainnya. Sehingga diharapkan mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa, dan Kemampuan Berfikir Kreatif (KBK) siswa. Selain itu alasan lain penggunaan model *Mind Mapping* dalam penelitian ini berdasarkan penelitian terdahulu ini diyakini mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan juga kemampuan berpikir kreatif siswa.

Berdasarkan uraian tersebut peneliti mengambil judul "*Implementasi Model Pembelajaran Mind Mapping Pada Siswa Kelas 5 SD Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa dan Kemampuan Berfikir Kreatif Dalam Pembelajaran IPA*".

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka secara umum rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan dalam bentuk pertanyaan penelitian sebagai berikut: "*bagaimanakah peningkatan prestasi belajar siswa, kemampuan berpikir kreatif serta hubungan antara prestasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPA dengan menerapkan model pembelajaran Mind Mapping?*".

Untuk lebih mengarahkan penelitian, maka rumusan masalah di atas dijabarkan menjadi beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA setelah diterapkannya model pembelajaran *Mind Mapping*?

2. Bagaimana peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *Mind Mapping*?
3. Bagaimana hubungan antara prestasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Mind Mapping*

### **C. Batasan Masalah**

Agar permasalahan dalam penelitian ini tidak terlalu melebar, maka batasan permasalahannya adalah sebagai berikut:

1. Prestasi belajar yang diteliti adalah kemampuan hasil belajar pada ranah kognitif berdasarkan taksonomi Bloom (Munaf, 2001:67-72) yang dibatasi pada ranah kognitif C1 (hafalan), C2 (pemahaman) dan C3 (penerapan) yang disesuaikan dengan jenjang SD.
2. Kemampuan berpikir kreatif yang diteliti adalah kemampuan berpikir kreatif yang dikemukakan oleh Williams (1977), (Munandar, 1987:88), yaitu meliputi kemampuan berpikir lancar (*fluency*), kemampuan berpikir luwes (*flexibility*), kemampuan berpikir orisinal (*originality*) dan kemampuan berpikir terperinci (*elaboration*).
3. Hubungan antara prestasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa adalah korelasi antara skor kemampuan berpikir kreatif dengan skor prestasi belajar.

### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini terdiri dari tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa,

kemampuan berpikir kreatif siswa, dan hubungan antara prestasi belajar dengan kemampuan berfikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPA dengan menerapkan model pembelajaran *Mind Mapping*. Sedangkan tujuan khusus dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA setelah diterapkannya model pembelajaran *Mind Mapping*.
2. Mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *Mind Mapping*.
3. Mengetahui korelasi antara prestasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Mind Mapping*.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk berbagai pihak, diantaranya :

1. Secara umum hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk mengetahui keunggulan penggunaan *Mind Mapping* dalam pembelajaran terhadap prestasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa. Dapat digunakan untuk memperkaya penelitian yang sejenis yang dapat dimanfaatkan oleh berbagai pihak dengan berbagai kepentingan.

2. Secara khusus yaitu :

- Bagi siswa

Membantu siswa dalam membangun konsep IPA dengan menerapkan model pembelajaran *Mind Mapping* serta mengasah kemampuan berfikir kreatif

siswa melalui pelajaran IPA dengan menerapkan model pembelajaran *Mind Mapping*.

○ Bagi Guru

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan masukan mengenai strategi pembelajaran dalam upaya meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa.

○ Bagi Peneliti lain

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai peningkatan keterampilan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa pada ranah kognitif melalui model pembelajaran *Mind Mapping*.

#### **F. Variabel Penelitian**

1. Variabel bebas : Model pembelajaran *Mind Mapping*.
2. Variabel terikat : Prestasi belajar siswa dan kemampuan berpikir kreatif.

#### **G. Definisi Operasional**

Supaya tidak terjadi perbedaan persepsi mengenai definisi operasional variabel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, maka definisi operasional variabel penelitian yang dimaksud dijelaskan sebagai berikut.

1. Model Pembelajaran *Mind Mapping*

Model Pembelajaran *Mind Mapping* merupakan model pembelajaran dimana guru menjelaskan materi pembelajaran dengan membuat kerangka berfikir alternatif untuk mempermudah siswa dalam memahami konsep pembelajaran. Hal tersebut dilakukan dengan cara memberikan kesempatan kepada siswa untuk



berkreasi dalam menyimpan informasi pembelajaran yang diterimanya. Michalko (2005) *Mind Mapping* menggapai kesegala arah dan menangkap berbagai pikiran dari berbagai sudut. Adapun definisi lain yaitu cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi keluar dari otak. *Mind Mapping* adalah cara mencatat kreatif, efektif dan juga secara harfiah akan memetakan pikiran – pikiran kita (Buzan, 2005). Model pembelajaran yang akan diteliti pada penelitian ini adalah model pembelajaran yang dikembangkan oleh Tony Buzan.

## 2. Prestasi Belajar Siswa

Prestasi belajar adalah keberhasilan yang dicapai seseorang berupa penguasaan pengetahuan, keterampilan atau kecakapan yang bersifat kognitif dari suatu proses usaha yang dilakukan sebagai hasil pengalamannya sendiri yang dinyatakan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru. Prestasi belajar yang akan diukur peningkatannya dalam penelitian ini adalah kemampuan hasil belajar pada ranah kognitif berdasarkan taksonomi Bloom (Munaf, 2001:67-72) yang dibatasi pada ranah kognitif C1 (hafalan), C2 (pemahaman), C3 (penerapan).

Untuk mengukur prestasi belajar ini digunakan tes tertulis berupa soal berbentuk pilihan ganda dengan empat pilihan jawaban yang disusun berdasarkan indikator-indikator dari setiap aspek kognitif tersebut untuk memperoleh data prestasi belajar sebelum dan sesudah pembelajaran. Hake (1998) untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar dapat diketahui dari rata-rata gain ternormalisasi yaitu selisih antara hasil skor *pre-test* dan *post-test*, dan hasilnya diinterpretasikan ke dalam kriteria tertentu.

### 3. Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa

Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan kognitif untuk memunculkan dan mengembangkan gagasan baru, ide baru sebagai pengembangan dari ide yang telah lahir sebelumnya dan keterampilan untuk memecahkan masalah secara divergen (dari berbagai sudut pandang). Kemampuan berpikir kreatif siswa yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah kemampuan berpikir kreatif yang dikembangkan oleh William yang meliputi kemampuan berpikir lancar (*fluency*), kemampuan berpikir luwes (*flexibility*), kemampuan berpikir orisinal (*originality*) dan kemampuan berpikir terperinci (*elaboration*) (William dalam Munandar, 1987:135).

Untuk mengukur aspek kemampuan berpikir kreatif ini digunakan tes kemampuan berpikir kreatif dari Philip Carter yang diadaptasi kedalam Bahasa Indonesia dan disesuaikan dengan aspek kemampuan berpikir kreatif (William dalam Munandar 1987: 88-91). Serta materi yang akan dijadikan penelitian, melalui proses *judgement* kepada yang berkompeten di bidangnya yaitu dosen pengukur instrumen psikologi UPI serta PGSD, hal ini dikarenakan jenjang yang akan dijadikan sample penelitian ini adalah Sekolah Dasar maka hal tersebut pun disesuaikan. Kemudian hasil dari tes ini dianalisis dan dikategorikan kedalam siswa dengan kemampuan berpikir kreatif luar biasa kreatif, sangat kreatif, kreatif, dan rata-rata dengan menggunakan penentuan *assesment* (Carter, 2005:185-194)

