

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan menjadi salah satu alasan mengapa suatu negara bisa maju. Begitu besar peranan pendidikan terhadap suatu negara, menjadikan pendidikan sebagai kebutuhan bagi setiap warga negaranya. Dalam hal ini pendidikan dapat dilakukan oleh siapa pun, kapan pun dan dimana pun bahkan pendidikan dapat berlangsung sepanjang hayat. Hal tersebut selaras dengan apa yang dikemukakan oleh Henderson (dalam Sadulloh, 2010, hlm. 55) bahwa “Pendidikan merupakan suatu proses pertumbuhan dan perkembangan, sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungan sosial dan lingkungan fisik, berlangsung sepanjang hayat sejak manusia lahir”.

Pendidikan selalu memiliki tujuan tertentu yang di dalamnya mengandung ilmu pengetahuan yang mengajarkan bagaimana menjadi manusia yang baik, dan memiliki kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor yang seimbang. Hal ini pula tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menjelaskan bahwa,

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Berdasarkan pengertian sistem pendidikan nasional di atas, belajar bukan hanya memahami salah satu aspek saja. Belajar merupakan suatu usaha perubahan tingkah laku dalam segi pengetahuan, sikap dan keterampilannya untuk mempelajari sesuatu dari yang tidak tahu menjadi tahu. Sebagaimana yang tercantum dalam Taksonomi Bloom, terdapat tiga domain belajar yaitu *cognitive domain* (kawasan kognitif), *affective domain* (kawasan afektif), dan *pschyomoto domain* (kawasan psikomotor). Ketiga hal tersebut pula yang harus dimunculkan dalam pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran terjadi sebuah interaksi antara guru dengan siswa. Siswa bukan hanya menerima ilmu pengetahuan dari guru, melainkan siswa dapat memperoleh ilmu dari berbagai sumber, dengan demikian hal tersebut akan

membuat siswa belajar, karena mereka menggali sendiri pengetahuannya dengan melakukan ketiga aspek tersebut. Kemudian, hal tersebut diperkuat pula oleh pernyataan Gagne (dalam Siregar & Nara, 2010, hlm. 12) mendefinisikan pembelajaran sebagai ‘Pengaturan peristiwa secara seksama dengan maksud agar terjadi belajar dan membuatnya berhasil guna’. Dari pernyataan tersebut berarti pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara sengaja, terencana, dan terkendali dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelum proses dilaksanakan agar terjadi proses belajar pada diri siswa yang bermanfaat untuk siswa dan guru. Pembelajaran di sekolah memiliki sebuah landasan yaitu kurikulum. Kurikulum yang berlaku pada sekolah pada umumnya menerapkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), meskipun ada pula yang menerapkan kurikulum 2013 di sekolahnya. Namun yang terpenting di setiap satuan pendidikan tentu memiliki kurikulum sebagai pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran. Sebagaimana dijelaskan oleh Depdiknas (2016, hlm. 11) dalam buku Panduan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) bahwa ‘Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu’.

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) terdiri dari beberapa mata pelajaran yang terpisah, sehingga memiliki kedalaman materi di setiap mata pelajarannya. Salah satu mata pelajaran yang terdapat pada KTSP ini yaitu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Adapun tujuan IPS dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yaitu sebagai berikut:

1. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional dan global. (Depdiknas, 2016, hlm. 45)

Sebuah program Pendidikan yang mengintegrasikan secara interdisiplin konsep-konsep ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk tujuan Pendidikan kewarganegaraan. IPS mempelajari aspek-aspek politik, ekonomi, budaya dan lingkungan dari masyarakat di masa lampau, sekarang dan masa yang akan datang untuk membantu pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dibutuhkan warga negara di masyarakat yang demokratis.

Namun meskipun demikian, pada kenyataannya siswa dalam proses belajar masih saja ada yang kurang menyenangi materi yang diajarkan oleh guru yang akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Hanifah(dalam Djuanda, 2009, hlm. 120) beberapa fakta yang mewarnai pembelajaran IPS di Sekolah Dasar:

1. Mata pelajaran pengetahuan sosial mempunyai nilai yang strategis dan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang unggul, handal, dan bermoral semenjak dini (usia SD). Hal yang menjadi hambatan selama ini dalam pembelajaran pengetahuan sosial adalah disebabkan kurang dikemasnya pembelajaran pengetahuan sosial dengan metode yang menarik, menantang, dan menyenangkan.
2. Pembelajaran mata pelajaran pengetahuan sosial sering dianggap sebagai suatu kegiatan yang membosankan, kurang menantang, tidak bermakna serta kurang terkait dengan kehidupan keseharian. Akibatnya banyak kritikan yang ditunjukkan kepada guru-guru yang mengajarkan pengetahuan sosial antar lain rendahnya daya kreasi guru dan siswa dalam pembelajaran, kurang dikuasainya materi-materi pengetahuan sosial oleh siswa dan kurangnya variasi pembelajaran.
3. Kurang menantang, tidak bermakna serta kurang terkait dengan kehidupan keseharian.

Berdasarkan fakta yang tertulis di atas menunjukkan bahwa ternyata pembelajaran IPS di SD belum menjadi mata pelajaran yang disenangi oleh sebagian besar siswa, sehingga perlu kiranya guru menciptakan pembelajaran yang menarik perhatian siswa agar belajar menjadi suatu kegiatan yang menyenangkan karena dengan demikian siswa dapat dengan mudah memahami materi sekaligus memunculkan kreativitasnya dalam belajar. Namun tak jarang guru pada umumnya menyampaikan materi secara monoton yaitu dengan menggunakan cara konvensional saja atau pembelajaran hanya berpusat pada guru, sehingga siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini, dapat menjadi hambatan bagi siswa untuk memahami materi pelajaran khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang kemudian nantinya akan berdampak pada pemahaman dan daya kreativitas siswa yang kurang optimal.

Agar siswa memiliki pemahaman dan keterampilan yang baik serta menciptakan pembelajaran yang menarik, upaya yang dapat guru lakukan yaitu memilih model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Menurut Uno & Mohamad, (2015, hlm. 231) hal yang perlu diperhatikan dalam menciptakan pembelajaran yang menarik antara lain:

1. Dalam menerapkan model pembelajaran harus sesuai dengan kondisi di mana tempat siswa itu berada.
2. Melakukan evaluasi lebih komprehensif yang tidak hanya mengukur kemampuan penguasaan bahan pembelajaran, tetapi juga kemampuan berpikir.
3. Menciptakan model pembelajaran yang lebih variatif dan merangsang kemampuan berpikir siswa yang tidak hanya bersifat informatif-deskriptif.

Hal tersebut ditemukan berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada Senin, 03 Oktober 2016, dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar terdapat beberapa masalah yang ditemukan diantaranya yaitu ketika pembelajaran guru hanya melakukan satu metode pembelajaran saja dalam menyampaikan materi yaitu ceramah saja, materi yang dijelaskan pada saat itu adalah Sejarah Kerajaan Islam di Indonesia, dalam mengajarkan materi tersebut mengandung penjelasan yang cukup banyak namun guru tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga siswa kurang aktif dan cenderung hanya mendengarkan materi apa yang disampaikan oleh guru saja, sehingga hal tersebut membuat siswa terlihat jenuh dan pasif. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Windura (2008, hlm 13) yaitu “Sesuatu yang bersifat monoton dan terpola akan menyebabkan kebosanan otak”. Kemudian masalah lain yaitu setelah guru menjelaskan materi, siswa diminta untuk mencatat dan merangkum materi yang terdapat pada buku paket siswa. Kegiatan mencatat atau merangkuman dengan materi yang banyak berupa paragraf maupun *pointer* membuat siswa sulit untuk menghafalkan materi dan cepat lupa. Hal tersebut tidak menutup kemungkinan dapat membuat daya kreativitas siswa kurang terasah bahkan dapat menimbulkan permasalahan ketika belajar. Menurut Windura (2008, hlm. 7) terdapat empat permasalahan dalam belajar antara lain:

1. Tidak bisa konsentrasi
2. Tidak paham apa yang dipelajarinya
3. Mudah lupa apa yang sudah diingat sebelumnya

4. Otak merasa “penuh” sehingga tidak bisa belajar lebih banyak lagi.

Selain itu permasalahan lain yang ditemukan pada kegiatan observasi yang dilakukan di SDN II Galanggang yaitu ketika melihat suasana di dalam kelas, posisi duduk perempuan dan laki-laki ditempatkan secara terpisah sehingga terdapat kelompok perempuan dan kelompok laki-laki. Ketika pembelajaran berlangsung, sebagian dari kelompok laki-laki melakukan kegiatan yang mengganggu konsentrasi siswa lainnya yaitu dengan melakukan kegiatan memukul-mukul meja sambil bernyanyi-nyanyi sehingga suasana belajar menjadi kurang kondusif dan ribut.

Kemudian permasalahan lain terlihat dari hasil nilai ulangan harian siswa pada materi sejarah kerajaan Islam di Indonesia menunjukkan bahwa hampir setengah siswa masih ada yang nilainya kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan guru sebesar 72 dari jumlah keseluruhan yaitu 45 siswa. Dari 45 siswa tersebut ditemukan bahwa terdapat 19 orang yang dinyatakan tuntas, atau hanya sebesar 42,2% dan terdapat 26 siswa yang dinyatakan belum tuntas, yaitu sebesar 57,8%. Dengan rata-rata nilai kelas yaitu 69. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemahaman mengenai materi Sejarah Kerajaan Islam di Indonesia pada siswa SDN II Galanggang masih kurang optimal.

Hasil tersebut dijabarkan dalam bentuk tabel. Adapun tabel nilai hasil belajar siswa kelas V SDN II Galanggang pada materi sejarah kerajaan Islam di Indonesia sebagai berikut:

Tabel 1.1
Data Awal Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN II Galanggang
Pada Materi Sejarah Kerajaan Islam di Indonesia

NO	NAMA SISWA	NILAI	KETERANGAN	
			TUNTAS	BELUM TUNTAS
1	Ai Siti Rohimah	75	√	-
2	Alif Rahmatul Abdilah	90	√	-
3	Anggun Silviani	70	-	√
4	Ana Zahra Khaerunisya	45	-	√
5	Annisa Bintang	95	√	-
6	Atikah Fauziyyah	55	-	√
7	Bobby Irawan	55	-	√
8	Cahyani Kamila	95	√	-
9	Dessrina Fauziyyah	70	-	√
10	Dicki Gustapa	65	-	√
11	Dinda Salsa Rosalina	70	-	√

NO	NAMA SISWA	NILAI	KETERANGAN	
			TUNTAS	BELUM TUNTAS
12	Egi Yan Sah	80	√	-
13	Eva Rustiyani	60	-	√
14	Exa Budiana	90	√	-
15	Faris Maulana El Islami	50	-	√
16	Fauzan Firdaus	50	-	√
17	Fera Mulya Putri	85	√	-
18	Jihan	90	√	-
19	Junita Sri Rahayu	80	√	-
20	Kasyfil Sri Rahayu	90	√	-
21	Lala Septiani	90	√	-
22	Melda Melani B. R.	70	-	√
23	Mochamad Taufiq Ibrahim	50	-	√
24	Muhamad Abdul Aziz	50	-	√
25	Muhammad Bagus Yudi P.	40	-	√
26	Muhammad Darel Restu	45	-	√
27	Muhammad Satria Agung	45	-	√
28	Nazwa Dilla Yusyifa	95	√	-
29	Norna Dhifaa Putri B.	100	√	-
30	Resya Salsabila	60	-	√
31	Revalina Dwi Ariany	95	√	-
32	Revalina Rivadi	95	√	-
33	Rianda Salsabila	100	√	-
34	Riki Junianto	35	-	√
35	Risma Agustin	85	√	-
36	Rista Novianti	95	√	-
37	Septi Salamah Rahayu	45	-	√
38	Siska	65	-	√
39	Siti	45	-	√
40	Topan Sopandi	50	-	√
41	Wanda Damiaty	50	-	√
42	Wiwin Septi Handaeni	45	-	√
43	Yulia Nurfadilah	45	-	√
44	Zahra Auliya Juliyanti	70	-	√
45	M. Saripudin	85	√	-
JUMLAH		3110	19	26
RATA-RATA		69		
PERSENTASE			42,2 %	57,8 %

Berdasarkan hasil data tersebut, agar peningkatan pemahaman siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dalam materi Sejarah Kerajaan Islam di Indonesia lebih maksimal, maka perlu adanya suatu perbaikan dari proses pembelajaran baik dari siswa dalam mengikuti pembelajaran maupun cara guru dalam memberikan sebuah inovasi ketika pembelajaran IPS yang membuat siswa lebih bersemangat untuk memahami juga melatih kreativitasnya dalam belajar. Dalam sebuah jurnal yang ditulis oleh Budiarti bahwa “Dalam dunia Pendidikan kreativitas merupakan hal yang sangat penting dalam memahami suatu pelajaran atau memaknai dari semua kegiatan yang akan dilakukan. Dengan demikian

pengembangan kreativitas sebaiknya dilakukan sejak dari usia dini atau dari Sekolah Dasar (SD)”.

Salah satu alternatif yang dapat menjadi solusi dari permasalahan yang telah ditemukan dari hasil observasi serta untuk meningkatkan kreativitas dan pemahaman siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial khususnya pada materi sejarah kerajaan Islam di Indonesia yaitu dengan menerapkan Model *Mind Map*. Menurut Buzan, (2013, hlm. 4) “*Mind Map* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan “memetakan” pikiran-pikiran kita”. Dengan demikian siswa bukan hanya mencatat atau merangkum materi yang disampaikan oleh guru seperti biasa, melainkan dibuat menarik dengan penggunaan gambar dan ilustrasi dalam belajar, penggunaan warna, gambar dan cara mencatat yang sesuai dengan konsep otak dalam menangkap atau merekam informasi karena melibatkan kedua belah otak secara aktif, sehingga diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami keseluruhan informasi yang disampaikan oleh guru, dengan demikian proses belajar menjadi lebih menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas, model pembelajaran *Mind Map* merupakan salah satu yang dapat meningkatkan kreativitas dan pemahaman siswa belajar IPS, maka peneliti memilih judul Penerapan Model *Mind Map* untuk Meningkatkan Kreativitas dan Pemahaman Siswa Kelas V SDN II Galanggang pada Materi Sejarah Islam di Indonesia.

B. Rumusan dan Pemecahan Masalah

Perumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah cara menerapkan Model *Mind Map* untuk meningkatkan kreativitas dan pemahaman siswa pada materi Sejarah Kerajaan Islam di Indonesia di kelas V SDN II Galanggang? Adapun rumusan permasalahan tersebut dapat terperinci sebagai berikut:

- a. Bagaimana perencanaan penerapan Model *Mind Map* untuk meningkatkan kreativitas dan pemahaman siswa pada materi Sejarah Kerajaan Islam di Indonesia di kelas V SDN II Galanggang?

- b. Bagaimana pelaksanaan penerapan Model *Mind Map* untuk meningkatkan kreativitas dan pemahaman siswa pada materi Sejarah Kerajaan Islam di Indonesia di kelas V SDN II Galanggang?
- c. Bagaimana peningkatan kreativitas siswa pada materi Sejarah Kerajaan Islam di Indonesia di kelas V SDN II Galanggang?
- d. Bagaimana peningkatan pemahaman siswa pada materi Sejarah Kerajaan Islam di Indonesia di kelas V SDN II Galanggang?

Berdasarkan permasalahan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SDN II Galanggang Kelas V, maka perlu adanya suatu tindakan pemecahan masalah melalui inovasi cara mengajar dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai. Menurut Kemp (dalam Rusman, 2012, hlm. 132), “Model pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran tersampaikan secara efektif dan efisien”. Pembelajaran yang terjadi di lapangan sering kali ditemui beberapa penggunaan model yang kurang tepat digunakan dengan materi yang diajarkan, sehingga berakibatkan kurang tercapainya tujuan pembelajaran tersebut. Pemilihan model pembelajaran memiliki peranan penting agar terjadi pencapaian tujuan yang optimal dalam mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran.

Begitu pula permasalahan yang ditemukan di kelas V SDN II Galanggang, Kecamatan Batujajar Kabupaten Bandung Barat yaitu siswa mengalami kesulitan dalam hal memahami materi pada mata pelajaran IPS mengenai sejarah kerajaan Islam di Indonesia. Dalam proses pembelajaran siswa hanya mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi tersebut, sehingga siswa sulit untuk mengingat apalagi memahami materi yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu perlu adanya suatu model pembelajaran yang dapat menerapkan sistem pembelajaran yang menarik siswa dalam mengatasi permasalahan tersebut, yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Mind Map*. Adapun alasan mengapa penerapan Model *Mind Map* yang dipilih karena dalam *Mind Map* siswa dapat lebih mengeksplor daya kreativitas dan pemikiran siswa dalam memahami materi. Siswa dapat membuat catatan bukan hanya berbentuk tulisan saja melainkan dengan teknis grafis seperti gambar yang membuat menarik siswa untuk belajar dan mudah untuk diingat. *Mind Map* ini memiliki banyak manfaat untuk

membantu siswa untuk dapat cepat menghafal materi, sebab menurut Windura (2008, hlm. 6) mengemukakan bahwa,

Otak kanan sifat memorinya adalah jangka panjang, sebagai bukti semua mudah mengingat wajah orang yang pernah bertemu daripada namanya, hal ini karena nama adalah kata-kata (bahasa) dan itu yang terlibat berarti otak kiri dan sifatnya jangka pendek, sedangkan wajah orang adalah “gambar” yang dimengerti oleh otak kanan kita yang sifatnya ingatan jangka panjang alias tidak mudah lupa.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Model *Mind Map* merupakan model pembelajaran yang memiliki pengaruh untuk meningkatkan kreativitas dan pemahaman siswa. Di mana model ini dapat menjadi solusi dalam melatih kreativitas dan memahami materi pelajaran IPS mengenai sejarah Islam di Indonesia dalam bentuk *Mind Map* untuk membantu ketercapaiannya tujuan pembelajaran.

Prosedur pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan menggunakan Model *Mind Map* yaitu sebagai berikut.

1. Menyiapkan bahan untuk membuat *Mind Map* diantaranya memerlukan pensil warna/spidol minimal tiga warna, dan kertas. Kertas yang digunakan berwarna putih dan tidak bergaris (karton), kemudian diletakan dengan posisi mendatar (*landscape*).
2. Membuat pusat *Mind Map* yang sering disebut dengan *central image*, diusahakan berupa gambar dengan disertai tulisan dan berada di tengah-tengah kertas. Pusat *Mind Map* ini merupakan ide/gagasan utama, biasanya merupakan judul bab suatu pelajaran atau permasalahan pokoknya.
3. Membuat cabang utama. Menurut Windura, 2008, hlm 34. “Cabang utama sering disebut sebagai BOI (*Basic Ordering Ideas*), merupakan cabang tingkat pertama yang langsung memancar dari pusat peta pikiran”. Pada setiap cabang utama, sebaiknya menggunakan warna pensil/spidol yang berbeda.
4. Membuat cabang. Pembuatan cabang diusahakan meliuk bukan sekedar melengkung atau lurus, dimulai dari pangkal dengan liukan yang tebak hingga ujung menipis (semakin jauh dari pusat semakin tipis), panjang pembuatan cabang disesuaikan pula dengan kata kuncinya.

5. Penulisan kata berupa satu kata kunci ditulis di atas cabang, semakin keluar maka semakin kecil pula ukuran hurufnya. Tambahkan gambar ataupun warna sebanyak mungkin disesuaikan dengan kreativitas dan menyesuaikan pula dengan tata ruang kertas.

Pemecahan masalah dapat diterapkan dengan Model *Mind Map*. Adapun pemecahan yang dapat ditetapkan dalam proses pembelajaran dengan menerapkan Model *Mind Map* sebagai berikut.

a. Proses Pembelajaran

1) Kinerja Guru

a) Perencanaan (target 100%)

- (1) Mempersiapkan perencanaan pembelajaran atau RPP.
- (2) Mempersiapkan instrumen pembelajaran.

b) Pelaksanaan (target 100%)

- (1) Menyajikan text pada siswa.
- (2) Mengelompokan siswa.
- (3) Melaksanakan langkah Model *Mind map*.
- (4) Membimbing siswa dalam aktivitas pembelajaran.
- (5) Menyimpulkan materi pembelajaran.
- (6) Melaksanakan evaluasi.

2) Aktivitas Siswa (target 89%)

Aktivitas siswa dilakukan melalui penilaian proses mengamati dan diskusi serta mengemukakan hasil pengamatan yang telah dilakukan dari teks bacaan berdasarkan indikator yang telah ditentukan oleh guru dan berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal.

3) Kreativitas dan Pemahaman (target 89%)

Target menentukan kreativitas dan pemahaman siswa diperoleh melalui penilaian proses mengamati dan mengisi lembar kerja siswa serta penilaian ketika evaluasi Model *Mind Map* berupa tes tertulis.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan perencanaan penerapan Model *Mind Map* untuk meningkatkan kreativitas dan pemahaman siswa pada materi sejarah kerajaan Islam di Indonesia kelas V SDN II Galanggang.
2. Mendeskripsikan pelaksanaan penerapan Model *Mnid Map* untuk meningkatkan kreativitas dan pemahaman siswa pada materi sejarah kerajaan Islam di Indonesia kelas V SDN II Galanggang.
3. Mendeskripsikan peningkatan penerapan Model *Mind Map* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada materi sejarah Kerajaan Islam di Indonesia kelas V SDN II Galanggang.
4. Mendeskripsikan peningkatan penerapan Model *Mind Map* untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi sejarah Kerajaan Islam di Indonesia kelas V SDN II Galanggang.

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, diantaranya yaitu sebagai berikut.

1. Bagi Siswa
 - a. Meningkatkan pemahaman siswa setelah pembelajaran materi sejarah kerajaan Islam di Indonesia dengan menerapkan Model *Mind Map*.
 - b. Memberikan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna pada siswa karena diberikan model pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam mengingat materi pelajaran yang telah diajarkan.
 - c. Meningkatkan kreativitas belajar siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran.
2. Bagi Guru
 - a. Guru dapat mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan Model *Mind Map*.
 - b. Guru dapat memberikan suasana belajar yang baru dan inovatif.
 - c. Guru dapat mengembangkan potensi dan mengeksplor belajar siswa, dan dengan Model *Mind Map* semangat belajar anak akan terus meningkat.
3. Bagi Lembaga (Sekolah)

Hasil penelitan bisa dijadikan acuan sekaligus masukan untuk mengembangkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dalam mata

pelajaran lainnya, sehingga berdampak baik bagi peningkatan prestasi sekolah tersebut.

4. Bagi Peneliti

- a. Memberikan pengalaman bagaimana melakukan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar siswa, disertai dengan keterampilan yang juga harus didapat dari suatu pembelajaran.
- b. Menambah wawasan tentang teori dan model pembelajaran seperti apa yang harus dipakai disesuaikan dengan masalah yang ada dalam pembelajaran.
- c. Menambah wawasan mengenai kondisi nyata yang banyak terjadi dalam dunia Pendidikan yang menimbulkan masalah bagi siswa ataupun guru dalam hal ini ditingkat Sekolah Dasar.

5. Bagi Lembaga (Sekolah)

Hasil penelitian bisa dijadikan acuan sekaligus masukan untuk mengembangkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dalam mata pelajaran lainnya, sehingga berdampak baik bagi peningkatan prestasi sekolah tersebut.

6. Bagi Peneliti

- a. Memberikan pengalaman bagaimana melakukan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar siswa, disertai dengan keterampilan yang juga harus didapat dari suatu pembelajaran.
- b. Menambah wawasan tentang teori dan model pembelajaran seperti apa yang harus dipakai disesuaikan dengan masalah yang ada dalam pembelajaran.
- c. Menambah wawasan mengenai kondisi nyata yang banyak terjadi dalam dunia Pendidikan yang menimbulkan masalah bagi siswa ataupun guru dalam hal ini ditingkat Sekolah Dasar.

7. Bagi Peneliti Lainnya

- a. Menjadi bahan rujukan bagi peneliti berikutnya yang mungkin akan melakukan penelitian sejenis ini.
- b. Menjadi tolak ukur bagaimana mendesain penelitian yang lebih baik dari penelitian ini.

D. Struktur Organisasi Skripsi

Pada skripsi ini terdiri dari lima bab yaitu bab pertama pendahuluan yang terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan dan pemecahan masalah penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, struktur organisasi, dan batasan istilah, inti dari bab pertama ini yaitu bagaimana penulis melakukan penelitian dan apa yang diberikan untuk menyelesaikan masalah yang diteliti.

Kemudian pada bab ke dua yaitu landasan teoritis memuat tiga poin di antaranya kajian pustaka, hasil penelitian yang relevan dan hipotesis tindakan. Bab ini menjelaskan beberapa teori yang mendukung pada penelitian yang dilakukan, kemudian melihat juga dari beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti lain terkait penelitian yang serupa sebagai referensi.

Dan bab ke tiga yaitu metode penelitian yang membahas lokasi dan waktu penelitian, subjek penelitian, metode dan desain penelitian, prosedur penelitian, pengumpulan data, teknik pengolahan analisis data, dan validasi data. Bab ke tiga dalam skripsi ini menjelaskan terkait rencana untuk penelitian mulai dari lokasi, waktu hingga bagaimana mengolah maupun memvalidasi data yang didapat.

Bab ke empat menjelaskan mengenai paparan dan pembahasan dari data awal dan data tindakan. Pada data tindakan memaparkan data tindakan setiap siklus yang dilakukan mulai dari perencanaan data siklus, proses siklus, hasil siklus, analisis, dan refleksi siklus. Kemudian menjelaskan paparan pendapat siswa dan guru mengenai respon guru dan siswa berdasarkan instrument. Kemudian pembahasan hasil penelitian, sajian pembahasan dapat dihubungkan dengan teori yang dimunculkan atau tercantum di bagian bab II sebagai penguat penelitian.

Bab ke lima menjelaskan mengenai kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

E. Batasan Istilah

Penelitian ini difokuskan dalam beberapa batasan istilah. Adapun batasan istilah tersebut yaitu sebagai berikut.

1. Mind Map

Mind Map adalah suatu bentuk pembelajaran yang digunakan untuk melatih kemampuan menyajikan isi materi pelajaran dengan pemetaan pikiran. Hal

tersebut sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Buzan, (2013, hlm. 5) “*Mind Map* 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 akan lebih mudah”. Pada penelitian ini *mind map* yang dimaksudkan yaitu catatan yang merangkum materi dengan menggunakan teknik grafis seperti penggunaan gambar, warna, garis lengkung dan lain sebagainya untuk memudahkan mengingat dan memahami materi.

2. Kreativitas

Kreativitas dalam pengertian di sini merupakan suatu kemampuan hasil dari pemerolehan informasi yang di dapat untuk membuat suatu kreasi yang menarik dan bermanfaat.

Kreativitas memiliki banyak definisi dari berbagai hal, namun definisi kreativitas menurut Rhodes dalam (Setiana, 2011) bahwa ‘Kreativitas terbagi menjadi empat dimensi “*The Four P’s of Creativity*”, yaitu *person*, proses, produk, *press*’.

Pada penelitian ini, penulis memfokuskan pada jenis kreativitas yang ke tiga yaitu kreativitas yang mengukur aspek produk dari hasil pembelajaran *Mind Map* siswa.

3. Pemahaman Siswa

Pemahaman adalah mengkonstruksi makna atau pengertian yang dimiliki, meliputi menafsirkan, memberi contoh, menafsirkan, meringkas, membandingkan, memberi contoh, mengklasifikasi, meringkas, serta menjelaskan. Sudjana (2014, hlm.172).

4. Sejarah Kerajaan Islam di Indonesia merupakan materi yang terdapat pada kurikulum KTSP kelas Vsemester 1.