

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Kegiatan pembelajaran yang sering kita lihat banyak menggunakan metode ceramah hal ini terlihat saat peneliti melakukan observasi dimana guru lebih banyak menjelaskan materi dibanding siswa yang terlibat aktif. Saat pembelajaran di kelas guru menjadi seorang yang dominan dalam terjadinya proses belajar mengajar. Selain hanya menggunakan metode ceramah, guru jarang menggunakan praktek-praktek sehingga proses belajar hanya dilakukan pada ruangan tertutup saja atau yang disebut dengan kelas. Hal lain yang terlihat saat observasi juga, guru hanya terfokus pada buku teks yang tersedia, guru kurang dalam melakukan inovasi-inovasi belajar yang baru sehingga kegiatan belajar monoton saja.

Dalam pembelajaran IPA kebanyakan siswa mengalami kesulitan dalam belajar begitu pula dalam materi tentang benda dan sifatnya, tetapi dalam hal ini guru harus bisa menciptakan hal-hal yang baru dan dituntut untuk kreatif dalam mengajarkan anak belajar dengan menggunakan media yang menarik atau model yang mudah anak pahami, membuat anak senang belajar dan mudah dimengerti, karena kebanyakan guru tidak menggunakan media apapun dalam proses belajar. Oleh sebab itu, dalam pembelajaran IPA siswa banyak mengalami kesulitan.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru. Ternyata apa yang terlihat saat observasi hampir sama dengan yang disampaikan guru bahwa pembelajaran di kelas memang masih didominasi oleh guru. Pembelajaran IPA di SD memiliki KKM yaitu 65. Dengan nilai segitu, guru hanya menggunakan metode yang biasa saja agar siswa mampu menacapai nilai tersebut.

Pembelajaran yang ideal seharusnya adalah pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif. Pembelajaran juga harus mampu membuat siswa mandiri sehingga kegiatan belajar mampu membangun pengetahuan siswa dan bermakna. Hal ini agar pengetahuan yang didapatkan siswa tidak hanya tertinggal sebentar. Tapi, mampu diingat siswa dalam jangka waktu yang panjang. Selain melibatkan siswa secara aktif, pembelajaran juga harus dibuat inovatif dan menarik oleh guru. Pembelajaran yang seharusnya adalah

dengan menggunakan berbagai model, metode, dan teknik yang beragam. Hal ini agar pembelajaran dapat menarik minat siswa dan tidak terjadi kebosanan.

Selain dari keaktifan dan cara mengajar guru, materi yang diajarkan juga harus sesuai dengan siswa. Hal ini agar kegiatan pembelajaran dapat mengatasi terjadinya Learning Obstacle (LO). LO merupakan hambatan atau kesulitan belajar yang terjadi pada siswa dalam memahami suatu materi. Guru juga harus mampu membuat LO tidak terjadi dalam pembelajaran.

Kegiatan proses belajar mengajar dengan menggunakan model, metode dan teknik yang beragam dapat memudahkan guru dan siswa melangsungkan proses pembelajaran dengan mendapatkan hasil yang baik. Dalam pembelajaran IPA di SD hendaknya guru menciptakan iklim pembelajaran yang lebih kondusif dan pengembangan terhadap dunia siswa supaya mereka mendapatkan pengalaman belajar secara langsung serta hasil belajar yang optimal.

Salah satu usaha yang dilakukan guru dan peneliti untuk mendukung tercapainya hasil belajar ilmu pengetahuan alam yang maksimal adalah menerapkan proses belajar yang menggunakan metode pengajaran yang sesuai dan beragam sehingga disenangi oleh siswa dan guru dituntut untuk kreatif dalam menyampaikan pelajaran dan harus

**PGSD UPI Kampus Serang**

Atin Futihat, 2017

*PENGUNAAN MIND MAPPING PADA KONSEP BENDA DAN SIFATNYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPA*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

mendorong siswa untuk aktif belajar. Peneliti tertarik untuk menggunakan model mind mapping karena model ini mengajak siswa untuk berpikir dan mengasah kemampuan siswa.

Peneliti menggunakan metode ini berdasarkan studi literatur sebelumnya pada penelitian terdahulu. Pada penelitian sebelumnya terlihat dengan menggunakan model ini mampu membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan kegiatannya lebih bermakna. Selain itu, terlihat juga dalam penelitian terdahulu. Berdasarkan hasil penelitian oleh Mirnawati (2014) yang berjudul, “Meningkatkan hasil belajar siswa pada konsep perkembangan teknologi transportasi dan komunikasi dengan menggunakan model mind mapping pada pembelajaran IPS SD”. (PTK pada siswa kelas IV SD YPWKS V Kecamatan Cilegon Kota Cilegon Tahun 2013/2014). Dari penelitian ini terlihat bahwa setiap siklusnya menunjukkan bahwa hasil belajar dengan menggunakan mind mapping pada prasiklus menunjukkan rata-rata 51,2%, pada siklus 1 nilai rata-rata 75%, siklus 2 rata-rata 80%, siklus 3 rata-rata 98,6%. Model ini mampu membuat guru tidak terlalu mendominasi kegiatan belajar. Hasil belajar yang didapatkan siswa juga mengalami peningkatan. Hal ini karena model belajar mind mapping masih jarang digunakan guru dalam pembelajaran sehingga siswa tertarik dalam pembelajaran dan mampu meningkatkan hasil belajar yang didapatnya.

Mind Map menurut Tony Buzan (2005, hal. 4) adalah cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi ke luar dari otak, Mind Map adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan memetakan pikiran-pikiran. Mind Map juga sangat sederhana. Cara ini adalah satu-satunya alat yang bisa diandalkan untuk membantu kita berpikir secara ekspansif, berpikir secara kreatif. Manakala kita butuh menghasilkan ide, merencanakan sesuatu dengan khas, atau menggugah imajinasi, keluarkan searik kertas dan buat Mind Map pikiran kita.

**PGSD UPI Kampus Serang**

Atin Futihat, 2017

*PENGUNAAN MIND MAPPING PADA KONSEP BENDA DAN SIFATNYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPA*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Peneliti menggunakan model ini karena Mind Mapping merupakan cara teknik mencatat tingkat tinggi, mind mapping merupakan catatan yang tidak monoton karena mind mapping dapat membangkitkan siswa dalam menemukan ide-ide dan memicu ingatan yang mudah, karena ia mengaktifkan kedua belah otak. Karena cara ini menyenangkan, menenangkan dan kreatif. Selain itu dengan menggunakan model ini, pembelajaran akan lebih bermakna dan dapat diingat lama oleh anak. Hal ini juga membuat anak mampu terlibat aktif dan menggunakan pengetahuan yang dimilikinya sehingga kreativitas siswa dapat tersampaikan. Penggunaan mind mapping juga dapat meminimalisir pengaruh guru yang terlalu dominan saat pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “PENGUNAAN MIND MAPPING PADA KONSEP BENDA DAN SIFATNYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPA”.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diuraikan rumusan masalahnya yaitu :

1. Bagaimana guru mengembangkan mind mapping pada konsep benda dan sifatnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA?

### **C. Tujuan Penelitian**

Dari rumusan masalah diatas, peneliti memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk membantu guru dalam pengembangan model mind mapping pada konsep benda dan sifatnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA.

**PGSD UPI Kampus Serang**

Atin Futihat, 2017

*PENGUNAAN MIND MAPPING PADA KONSEP BENDA DAN SIFATNYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPA*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini memiliki manfaat, sebagai berikut :

##### **a. Manfaat Bagi Siswa**

1. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA pada konsep benda dan sifatnya.
2. Untuk mengurangi kesulitan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA pada konsep benda dan sifatnya.

##### **b. Manfaat Bagi Peneliti**

1. Menambah pengetahuan di dunia pendidikan
2. Mendapatkan pengalaman langsung memilih pembelajaran yang tepat dan bisa diajarkan sehingga bermanfaat.

##### **c. Manfaat Bagi Guru**

1. Mendorong guru untuk lebih kreatif dalam mengembangkan pembelajaran sehingga hasil belajar meningkat.
2. Mendorong guru untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dengan menggunakan mind mapping.

#### **E. Definisi Operasional**

##### **1. Mind Mapping**

Mind Map menurut Tony Buzan (2005, hlm. 4) adalah cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi ke luar dari otak, Mind Map adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan ‘memetakan’ pikiran-pikiran kita. Mind Map juga sangat sederhana. Cara ini adalah satu-satunya alat yang bisa diandalkan untuk membantu kita berpikir secara ekspensif, berpikir secara kreatif.

##### **2. Benda dan Sifatnya**

Materi benda dan sifatnya yaitu mengenai macam-macam benda dan sifat-sifat yang dimiliki oleh benda-benda tersebut. (Buku Paket Kelas 4 SD/MI, Penerbit : Duta).

### 3. Hasil belajar siswa

#### a. Pengertian Belajar

Menurut R. Gagne (dalam Ahmad Susanto, 2013, hlm. 1) belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain.

#### b. Hasil belajar

Hasil belajar sebagaimana diuraikan oleh Nawawi (dalam Ahmad Susanto, 2013, hlm. 5) menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.