

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Penetapan standar proses pendidikan merupakan kebijakan yang sangat penting dan strategis untuk pemerataan dan peningkatan kualitas tingkat pendidikan. Melalui standar proses pendidikan setiap guru dan atau pengelola sekolah dapat menentukan bagaimana seharusnya proses pembelajaran berlangsung (Sanjaya W, 2011, hlm 13).

Pada hakikatnya pembelajaran yaitu proses memanusiakan manusia. Menurut Syaefudin U (2013, hlm 124) Mengemukakan bahwa “Pembelajaran yang merupakan serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa. Implikasinya bahwa pembelajaran sebagai suatu proses harus di rancang, dikembangkan dan dikelola secara kreatif, dinamis, dengan menerapkan pendekatan multi untuk menciptakan suasana dan proses pembelajaran yang kondusif bagi siswa”.

Untuk menciptakan proses kegiatan belajar mengajar (KBM) yang kondusif, peranan guru sangat dibutuhkan sehingga pencapaian tujuan pembelajaran akan lebih bermakna dalam setiap proses pembelajaran pada satu prinsip umum yang penting dari hubungan ketiga komponen. yaitu Tujuan Pembelajaran, Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dan Evaluasi. Ketiga aspek tersebut sangat berkaitan, secara mendasar, pembelajaran IPS berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya. IPS berkenaan dengan cara manusia memenuhi kebutuhannya, baik kebutuhan untuk memenuhi kebutuhan sandang, pangan, papan, memanfaatkan sumber daya yang ada dipermukaan bumi, mengatur kesejahteraan dan pemerintahannya maupun kebutuhan lainnya dalam rangka mempertahankan kehidupan masyarakat manusia. IPS mempelajari, menelaah,

dan mengkaji sistem kehidupan manusia di permukaan bumi ini dalam konteks sosialnya karena manusia adalah makhluk sosial.

Hal ini tidak terjadi di SD Negeri Angsana, kecamatan Kasemen kota Serang, di mana ketika seorang guru memberikan pengetahuan kepada siswanya, dalam pembelajaran setiap kata yang diucapkan ditulis di papan tulis. Hal ini membuat siswa pusing melihat papan tulis yang penuh dengan tulisan, sehingga membuat siswa merasa bosan melihatnya, ini juga membuat siswa hanya terpaku oleh pengetahuan yang diberikan guru saja tanpa adanya hal-hal baru yang muncul di setiap pembelajarannya, seperti siswa dapat menulis hal-hal yang menarik di setiap rangkuman dan buku tulisnya mengenai bab pelajaran yang sedang berlangsung. Sehingga tidak ada kreatifitas yang muncul pada setiap siswa dalam memahami isi pelajaran terpatok pada pengetahuan dari guru.

Pembelajaran IPS yang baik harus mengkaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Siswa di beri kesempatan untuk memberikan pengalaman, mengajukan pertanyaan, membangkitkan ide-ide kreatif, dan membangun rasa ingin tahu tentang segala sesuatu yang ada di lingkungannya, membangun keterampilan (skill) yang diperlukan dan menimbulkan kesadaran siswa bahwa belajar ips itu sangat di perlukan dalam kehidupan sehari-hari.

Keterkaitannya dengan pembahasan di atas penulis melihat permasalahan yang terjadi di SD Negeri Angsana kecamatan Kasemen kota Serang, dimana siswa mengalami krisis aktif dan kreatif dalam menyalurkan ide-ide pada pembelajaran IPS hal ini karena semua materi yang akan di bahas semua informasi di dapatkan dari sang guru dengan metode ceramah dan penggunaan papan tulis yang penuh dengan tulisan tanpa melihat apakah ada ide dari siswa untuk menyampaikan informasi dari setiap pelajaran yang sedang berlangsung itu, hal ini membuat anak jenuh, dan ide-ide yang luar biasa setiap anak tidak terwujud dengan baik semuanya terpendam dalam situasi yang sudah diterapkan sejak dulu. data yang diperoleh dari pra siklus menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih kurang. Data yang di peroleh pun

hanya menunjukkan nilai rata-rata 51,2 % yang mana siklus menunjukkan bahwa siswa yang mendapat nilai terendah ada 8 orang yang terbilang sangat kurang, siswa yang memperoleh nilai 45 ada 1 siswa, siswa yang memperoleh nilai 7, siswa yang memperoleh nilai 60 ada 4 orang dan yang memperoleh nilai 65 ada 5 orang, yang mana menunjukkan bahwa keaktifan dan hasil belajar siswa masih kurang. Hal ini belum mencapai KKM sedangkan KKM untuk mata pelajaran IPS adalah 75. Hal ini di karena pada kegiatan pada pra siklus siswa kurang aktif dan kurang terlibat dalam proses belajar mengajar sehingga hal ini mempengaruhi hasil belajar, hasil belajar siswa pada pra siklus belum mencapai KKM. Sehingga dapat dikatakan kegiatan pra siklus tidak berhasil. Sehingga di sini saya dapat mengetahui kelemahan pada pembelajaran IPS mengenai materi perkembangan teknologi transportasi dan komunikasi melalui model *mind mapping*, sehingga alangkah baiknya pada pembelajaran ini seharusnya siswa lebih aktif dan kreatif dalam menyimpulkan materi yang di sampaikan dengan ide setiap siswa, walaupun ide siswa berbeda-beda tetapi inti dari pembelajaran ini sama yaitu antara materi, tujuan dan hasil yang ingin di capai sama.

Dengan penerapan model *mind mapping* diharapkan dapat meningkatkan kreatifitas dan hasil belajar dalam pembelajaran IPS. Berdasarkan Latar belakang masalah tersebut, maka penulis mengadakan penelitian tindakan kelas yang berjudul "*Penggunaan Model Mind Mapping Pada Konsep Perkembangan Teknologi Transportasi dan Komunikasi Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas IV SDN Angsana)*".

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan di atas maka dalam penelitian ini masalah yang penulis temukan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana keaktifan belajar siswa dengan menggunakan model *mind mapping*?

2. Apakah penerapan model *mind mapping* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat diidentifikasi tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian adalah:

1. Untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dengan menggunakan model *mind mapping*.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan *mind mapping* dalam pembelajaran IPS.

### D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat:

1. Manfaat peneliti
  - a. Mendapatkan pengalaman dalam penelitian baik dalam penyusunan laporan, pelaksanaan tindakan ataupun dalam penyusunan laporan hasil penelitian
  - b. Dapat meningkatkan kerjasama baik dengan guru, kepala sekolah ataupun lembaga terkait
  - c. Menentukan rancangan penelitian tindakan kelas yang tepat dan efektif sebagai cara untuk memecahkan masalah dalam kegiatan mengajar

#### 2. Manfaat sekolah

##### a. Bagi siswa

Dapat menguasai materi teknologi transportasi sebagai dasar untuk mempelajari IPS. Juga dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam berfikir setelah memahami pelajaran tentang teknologi transportasi dengan menggunakan metode *mind mapping*.

##### b. Bagi guru

Dari penelitian ini diharapkan menjadi manfaat serta informasi berharga bagi para guru dalam melakukan berbagai upaya untuk

Rizky Andre Nurgia, 2018

PENGUNAAN MODEL MIND MAPPING PADA KONSEP PERKEMBANGAN TEKNOLOGI DAN KOMUNIKASI PADA MATA PELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI KELAS IV SD

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

meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran menggunakan konsep mind mapping, khususnya dalam mata pelajaran IPS dan mata pelajaran lain umumnya.

3. Manfaat lembaga terkait

a. Bagi pengawas sekolah

Informasi hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengawas sekolah, agar pengawas bisa membagi informasi terkait ke setiap sekolah dasar.

b. Bagi lembaga kependidikan

Menjadi penambah buku perpustakaan selayaknya dapat digunakan sebagai bahan referensi mahasiswa untuk tugasnya.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Menjadi bahan referensi bagi penelitian yang akan datang dengan tujuan yang sama.

### **E. Definisi Operasional**

Dalam definisi operasional ini peneliti menguraikan beberapa variabel dari judul penelitian yaitu :

1. *Mind mapping* adalah cara belajar yang tepat di gunakan untuk menuangkan ide-ide kreatif dalam setiap pembelajaran dengan menggunakan peta konsep yang dapat di ingat dan di pahami sendiri oleh anak, sehingga pembelajaran lebih bermakna dan berharga.
2. Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. (Susanto, 2013, hlm 5)

Sedangkan menurut K. Brahim dalam Susanto (2007, hlm 39) hasil belajar adalah Sebagai tingkatan keberhasilan siswa dalam mempelajari materi-materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang di peroleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu.

3. Teknologi yaitu menggambarkan penemuan dari seseorang yang memudahkan untuk menjalani kehidupan, Teknologi dibuat atas dasar ilmu pengetahuan dengan tujuan untuk mempermudah pekerjaan manusia.
4. Teknologi transportasi adalah sarana perhubungan atau pengangkutan yang dapat membawa orang atau barang dari satu tempat ke tempat lain
5. Teknologi komunikasi adalah hubungan timbal balik dua orang atau lebih baik secara langsung maupun tidak langsung sejak zaman dahulu manusia sudah bisa berkomunikasi dengan cara dan alat yang sederhana.
6. Ips menurut A. Kosasih Djahiri (1979:2) dalam Susilawati dan Ita (2013, hlm 3). Mengatakan “IPS merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan cabang-cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya kemudian diolah berdasarkan prinsip pendidikan dan didaktik untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat persekolahan.