

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tujuan nasional yang ingin dicapai dicantumkan dalam UUD'45 yaitu “mencerdaskan kehidupan bangsa”. Salah satu upaya yang dilakukan untuk dapat mencapai tujuan tersebut adalah melalui pendidikan.

Pendidikan berperan penting dalam perubahan ke arah perbaikan dimana merupakan tuntutan alamiah yang menjadi kebutuhan setiap insan dalam setiap kehidupan. Manusia telah dibekali akal dan rasa untuk berkreasi, menciptakan inovasi, agar segalanya berubah ke arah yang lebih baik dengan ikhtiar mulai dari diri sendiri. Begitu pula dalam pembelajaran, penciptaan suasana kondusif perlu dilakukan, karena unsur rasa dalam berpikir selalu turut serta dan tak bisa dipisahkan.

Penciptaan suasana kondusif perlu dilakukan sehingga dalam belajar siswa tidak lagi merasa cemas, tidak lagi takut dalam berpartisipasi tidak lagi dirasakan sebagai kewajiban, melainkan menjadi kesadaran dan kebutuhan dalam suasana perasaan yang nyaman dan menyenangkan. Salah satu cara untuk menciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan serta terhindar dari kebiasaan adalah dengan memahami dan melaksanakan metode belajar yang dilakukan siswa, komunikasi positif yang efektif dan metode pembelajaran yang inovatif.

Wildan Wirandi Darmawan, 2013

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN SOFTWARE MIND MAP DALAM METODE QUANTUM LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMAK CERITA PENDEK (Studi Kuasi Eksperimen dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dengan Media Pembanding Microsoft PowerPoint Terhadap Siswa Kelas VI SDN 6 Cikidang Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat)

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

Pembelajaran diartikan sebagai kegiatan belajar-mengajar ditinjau dari sudut kegiatan siswa berupa pengalaman belajar siswa, yaitu kegiatan siswa yang direncanakan guru untuk dialami siswa selama kegiatan belajar-mengajar (Sanjaya, 2006). *Pertama*, proses pembelajaran adalah membentuk kreasi lingkungan yang dapat membentuk atau mengubah struktur kognitif siswa. *Kedua*, berhubungan dengan tipe-tipe pengetahuan yang harus dipelajari. *Ketiga*, proses pembelajaran harus melibatkan peran lingkungan sosial, sebab melalui lingkungan sosial adanya hubungan untuk saling berinteraksi dan berkomunikasi dengan individu lainnya dalam berbagi pengalaman dan lainnya yang memungkinkan mereka berkembang.

Beberapa lembaga pendidikan mencoba mencari dan menerapkan sistem pembelajaran baru yang diusahakan mampu memberikan yang terbaik bagi para siswanya. Beberapa diantaranya adalah pembelajaran konstruktif, pembelajaran kooperatif, pembelajaran terpadu, pembelajaran aktif, pembelajaran kontekstual (CTL), pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran interaksi dinamis dan pembelajaran kuantum (*Quantum Learning*).

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan terkadang menemukan titik kejenuhan dan kebosanan. Dalam proses pembelajaran ada empat komponen penting yang berpengaruh bagi keberhasilan belajar siswa yaitu bahan ajar, suasana belajar, media dan sumber belajar, serta guru sebagai subjek pembelajaran. Komponen-komponen tersebut sangat mempengaruhi proses pembelajaran siswa. Jika salah

Wildan Wirandi Darmawan, 2013

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN SOFTWARE MIND MAP DALAM METODE QUANTUM LEARNING
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMAK CERITA PENDEK**

**(Studi Kuasi Eksperimen dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dengan Media Pemandang
Microsoft PowerPoint Terhadap Siswa Kelas VI SDN 6 Cikidang Kecamatan Lembang
Kabupaten Bandung Barat)**

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

satu komponen tidak mendukung maka proses pembelajaran tidak akan memberikan hasil yang optimal.

Pada setiap permasalahan situasi belajar, selalu ada jalan keluar untuk sebuah solusi yang bisa menyelesaikan berbagai persoalan yang sedang kita hadapi. Metode belajar Kuantum (*Quantum Learning*) yang digagas oleh Bobbi DePorter bisa dijadikan rujukan.

Secara sederhana, *Quantum Learning* menguraikan beberapa teknik atau cara-cara baru yang akan lebih memudahkan dalam melakukan proses belajar mengajar lewat pemaduan seni dan pencapaian-pencapaian yang terarah. Apapun mata pelajaran yang diajarkan akan lebih mudah ketika menggunakan metode *Quantum Learning*. Melalui penggunaan metode *Quantum Learning*, guru akan menggabungkan keistimewaan belajar menuju bentuk perencanaan pengajaran yang akan melejitkan prestasi siswa. Selain itu juga dapat memperbaiki metode pengajaran guru dalam rangka meningkatkan pemahaman serta menciptakan suasana belajar yang kondusif. Melihat penerapan metode *Quantum Learning* bisa menjadi alternatif dalam metode mengajar yang diterapkan guru dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa.

Pada metode *Quantum Learning* terdapat beberapa teknik mengajar, salah satunya adalah teknik peta pemikiran, yaitu teknik pemanfaatan keseluruhan otak dengan menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya untuk membentuk kesimpulan. Peta pemikiran (*Mind Map*) bisa juga dikategorikan sebagai teknik

mencatat kreatif. Dikategorikan ke dalam teknik kreatif kerana pembuatan peta

Wildan Wirandi Darmawan, 2013

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN SOFTWARE MIND MAP DALAM METODE QUANTUM LEARNING
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMAK CERITA PENDEK**

(*Studi Kuasi Eksperimen dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dengan Media Pemandang
Microsoft PowerPoint Terhadap Siswa Kelas VI SDN 6 Cikidang Kecamatan Lembang
Kabupaten Bandung Barat*)

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

pemikiran ini membutuhkan pemanfaatan imajinasi dari si pembuatnya. Metode ini pertama kali diperkenalkan oleh Buzan pada awal 1970-an. *Mind Map* menggunakan warna, serta memiliki struktur alami yang memancar dari pusat. Semuanya menggunakan garis, lengkungan, symbol, kata dan gambar yang sesuai dengan suatu rangkaian aturan yang sederhana, mendasar alami dan sesuai dengan cara kerja.

Mind Map mempunyai banyak keunggulan yang di antaranya: proses pembuatan *Mind Map* menyenangkan, karena tidak semata-mata hanya mengandalkan otak kiri saja dan sifatnya unik sehingga mudah diingat serta menarik perhatian mata dan otak. Oleh karena itu metode peta pemikiran (*Mind Map*) ini akan sangat membantu memudahkan siswa dalam proses pembelajaran terutama digunakan dalam menyimak cerita pendek karena teknik peta pemikiran akan menambah pengetahuan siswa untuk mencari kronologi suatu peristiwa dan masalah.

Masalah bahasa dalam dunia pendidikan memiliki peranan yang sangat penting. Pendidikan di Indonesia menempatkan bahasa Indonesia sebagai salah satu bidang studi yang diajarkan di sekolah. Pengajaran Bahasa Indonesia haruslah berisi usaha-usaha yang dapat membawa serangkaian keterampilan.

Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) disebutkan standar kompetensi antara lain sebagai berikut:

1. Mendengarkan: Peserta didik mampu mendengarkan karya sastra yang dikisahkan atau dibacakan dan memahami pikiran, perasan, dan imajinasi

Wildan Wirandi Darmawan, 2013

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN SOFTWARE MIND MAP DALAM METODE QUANTUM LEARNING
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMAK CERITA PENDEK**

**(Studi Kuasi Eksperimen dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dengan Media Pemandang
Microsoft PowerPoint Terhadap Siswa Kelas VI SDN 6 Cikidang Kecamatan Lembang
Kabupaten Bandung Barat)**

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

yang terkandung di dalam karya sastra terbentuk dongeng, puisi, cerita, drama, pantun, dan cerita rakyat.

2. Berbicara: Peserta didik mampu menggunakan wacana lisan untuk mengungkapkan oikiran, perasaan, atas pemahaman mereka dalam membaca karya sastra anak berbentuk dongeng, pantun, drama, dan puisi.
3. Membaca: Peserta didik mampu menggunakan berbagai teknik membaca untuk memahami wacana karya sastra anak berbentuk puisi, dongeng, pantun, percakapan, cerita, dan drama.
4. Menulis: Peserta didik mampu menulis karangan sederhana untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dalam bentuk cerita, puisi, dan pantun (BSNP,2006: 26).

Selaras dengan pendapat tersebut, menurut Henry Guntur Tarigan (1993: 4) bahwa, dalam kehidupan modern ini jelas bahwa keterampilan menulis sangat dibutuhkan. Menurutnya, keterampilan menulis merupakan ciri dari orang yang terpelajar atau bangsa terpelajar. Oleh karena itu, pembelajaran menulis mempunyai kedudukan yang sangat strategis dalam pendidikan dan pengajaran. Keterampilan menyimak harus dikuasi oleh anak sedini mungkin dalam kehidupan.”

Keberhasilan seseorang dalam menyimak dapat diketahui dari bagaimana penyimak memahami dan menyampaikan informasi dari simakan secara lisan atau tertulis. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan menyimak cukup kompleks jika penyimak ingin menangkap makna yang sesungguhnya dari simakan yang mungkin tidak seutuhnya tersurat, sehingga penyimak harus berusaha mengungkapkan hal-hal yang tersirat.

Wildan Wirandi Darmawan, 2013

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN SOFTWARE MIND MAP DALAM METODE QUANTUM LEARNING
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMAK CERITA PENDEK**

*(Studi Kuasi Eksperimen dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dengan Media Pemandang
Microsoft PowerPoint Terhadap Siswa Kelas VI SDN 6 Cikidang Kecamatan Lembang
Kabupaten Bandung Barat)*

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

Keterampilan menyimak cerita pendek merupakan keterampilan yang tidak mudah. Keterampilan ini menuntut kemampuan seseorang untuk mengidentifikasi ide, gagasan, pikiran, amanat dan perasaan dalam sebuah cerita pendek.

Menurut hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 28 oktober 2013, Kenyataannya pembelajaran sastra dikelas VI SDN 6 Cikidang Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat khususnya pada pembelajaran menyimak cerita pendek (cerpen) yang masih disampaikan secara konvensional serta sesekali menggunakan media *Microsoft PowerPoint*. Pembelajaran menyimak cerita pendek masih dijejali berbagai teori tentang cerita pendek dengan kegiatan mendengarkan yang kurang efektif. Akibatnya, siswa tidak terlatih untuk berkreasi mengidentifikasi cerita pendek.

Proses pembelajaran pada survei awal masih dilakukan secara konvensional. Secara terinci, pembelajaran menyimak cerita pendek tersebut dilakukan guru dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) guru menugaskan siswa untuk membaca cerita pendek yang ada dalam buku teks; (2) guru menjelaskan unsur-unsur intrinsik cerita pendek menggunakan media *Microsoft PowerPoint*, siswa diharuskan mencatat; (3) guru menanyakan unsur intrinsik cerita pendek yang terdapat dalam cerita pendek yang telah dibaca; (4) guru menugaskan siswa untuk mengidentifikasi cerita pendek dengan satu tema yang telah ditentukan guru; (5) guru menilai cerita pendek siswa.

Wildan Wirandi Darmawan, 2013

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN SOFTWARE MIND MAP DALAM METODE QUANTUM LEARNING
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMAK CERITA PENDEK**

**(Studi Kuasi Eksperimen dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dengan Media Pemandang
Microsoft PowerPoint Terhadap Siswa Kelas VI SDN 6 Cikidang Kecamatan Lembang
Kabupaten Bandung Barat)**

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

Jika diperhatikan, pembelajaran masih berpusat pada guru. Guru mendominasi pembelajaran dengan lebih banyak menerangkan materi di depan kelas. Hal ini mempengaruhi keaktifan siswa. Meskipun guru memberi kesempatan pada siswa untuk bertanya atau memberikan tanggapan, tidak ada siswa yang menggunakan kesempatan tersebut. Hal ini yang mendorong peneliti untuk mencoba menggunakan *Software Mind Map* dalam metode *Quantum Learning* dalam proses pembelajaran bisa berjalan dengan baik dan menyenangkan bagi siswanya dengan begitu dapat membantu dalam meningkatkan kemampuan menyimak cerita pendek siswa.

Media merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang diperlukan pada implementasi metode pembelajaran manapun, termasuk *Quantum Learning*, media dapat membantu siswa dalam mengaktualisasikan konsep-konsep yang bersifat abstrak. Dengan media diharapkan bukan hanya yang bersifat makro yang diketahui siswa tapi juga hal yang bersifat mikro bisa dipahami siswa.

Software pembelajaran merupakan medium yang berpeluang untuk didesain sebagai media dalam pembelajaran. Dari sisi teknologi, pengembangan *software* juga menuntut dilibatkannya bahasa pemrograman tertentu, yang masing-masing bahasa mempunyai ketentuan tersendiri dalam penggunaannya.

Software Mind Map adalah perangkat lunak yang dibuat untuk bidang pendidikan yang mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam hal keterampilan berfikir, menulis dan berfikir visual. Perangkat ini juga berfungsi sebagai alat

Wildan Wirandi Darmawan, 2013

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN SOFTWARE MIND MAP DALAM METODE QUANTUM LEARNING
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMAK CERITA PENDEK**

**(Studi Kuasi Eksperimen dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dengan Media Pemandang
Microsoft PowerPoint Terhadap Siswa Kelas VI SDN 6 Cikidang Kecamatan Lembang
Kabupaten Bandung Barat)**

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

kolaborasi antara siswa dan guru dalam mengutarakan atau mengajarkan konsep yang diperlukan dengan melatih keterampilan berfikir siswa, dapat membantu melatih siswa mendapatkan pemahaman yang efektif dan mengevaluasi diri sendiri. Dalam penggunaan *software* ini siswa dapat mencari intisari dalam proses pembelajaran, siswa juga dapat lebih mudah menuangkan ide kreatifnya karena *software* ini tidak perlu menggunakan alat tulis dan berdampak terhadap penggunaan waktu yang lebih efektif dalam proses pembelajaran.

Melihat pentingnya pengajaran sastra dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya menyimak cerita pendek di Sekolah Dasar, maka perlu dilakukan penelitian untuk memecahkan masalah menyimak cerita pendek sebagai tujuan minimal dan mampu menuangkan hasil karya cerita pendek dalam bentuk penggunaan *Software Mind Map* dalam metode *Quantum Learning* dapat meningkatkan hasil dan prestasi belajar siswa. Berdasarkan kajian tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian tentang **“Efektivitas Penggunaan *Software Mind Map* Dalam Metode *Quantum Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Cerita Pendek”**.

Wildan Wirandi Darmawan, 2013

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN SOFTWARE MIND MAP DALAM METODE QUANTUM LEARNING
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMAK CERITA PENDEK**

**(Studi Kuasi Eksperimen dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dengan Media Pemandang
Microsoft PowerPoint Terhadap Siswa Kelas VI SDN 6 Cikidang Kecamatan Lembang
Kabupaten Bandung Barat)**

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

B. Rumusan Masalah

Permasalahan yang ingin dijawab peneliti ini adalah: “Apakah Penggunaan *Software Mind Map* dalam metode *Quantum Learning* lebih efektif terhadap kemampuan siswa dalam menyimak cerita pendek dibandingkan dengan penggunaan media *Power Point*?”

Secara rinci permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan ke dalam beberapa pertanyaan, yaitu:

1. Apakah penggunaan *Software Mind Map* dalam metode *Quantum Learning* lebih efektif terhadap kemampuan siswa dalam menemukan latar cerita pendek dibandingkan dengan penggunaan media *Power Point*?
2. Apakah penggunaan *Software Mind Map* dalam metode *Quantum Learning* lebih efektif terhadap kemampuan siswa dalam menemukan karakter tokoh cerita pendek dibandingkan dengan penggunaan media *Power Point*?
3. Apakah penggunaan *Software Mind Map* dalam metode *Quantum Learning* lebih efektif terhadap kemampuan siswa dalam menyimpulkan tema, alur, amanat dan judul cerita pendek dibandingkan dengan penggunaan media *Power Point*?

C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Apakah Penggunaan *Software Mind Map* dalam *Quantum Learning* lebih efektif terhadap kemampuan siswa dalam menyimak cerita pendek dibandingkan dengan penggunaan media *Power Point*

Wildan Wirandi Darmawan, 2013

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN SOFTWARE MIND MAP DALAM METODE QUANTUM LEARNING
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMAK CERITA PENDEK**

(*Studi Kuasi Eksperimen dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dengan Media Pembanding Microsoft PowerPoint Terhadap Siswa Kelas VI SDN 6 Cikidang Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat*)

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

Secara khusus tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui apakah penggunaan *Software Mind Map* dalam metode *Quantum Learning* lebih efektif terhadap kemampuan siswa dalam menemukan latar cerita pendek dibandingkan dengan penggunaan media *Power Point*?
2. Mengetahui apakah penggunaan *Software Mind Map* dalam metode *Quantum Learning* lebih efektif terhadap kemampuan siswa dalam menemukan karakter tokoh cerita pendek dibandingkan dengan penggunaan media *Power Point*?
3. Mengetahui apakah penggunaan *Software Mind Map* dalam metode *Quantum Learning* lebih efektif terhadap kemampuan siswa dalam menyimpulkan tema, alur, amanat dan judul cerita pendek dibandingkan dengan penggunaan media *Power Point*?

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat baik secara langsung ataupun tidak langsung bagi:

1. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangsih bagi pengembangan menyimak cerita pendek dengan menggunakan *Software Mind Map*.

2. Siswa

Wildan Wirandi Darmawan, 2013

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN SOFTWARE MIND MAP DALAM METODE QUANTUM LEARNING
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMAK CERITA PENDEK**

**(Studi Kuasi Eksperimen dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dengan Media Pembanding
Microsoft PowerPoint Terhadap Siswa Kelas VI SDN 6 Cikidang Kecamatan Lembang
Kabupaten Bandung Barat)**

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

Memberikan kemudahan dan melatih siswa untuk berpikir imajinatif dan kreatif dalam menguasai dan memahami materi yang disampaikan.

3. Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif kepada guru agar dapat meningkatkan kualitas pengajarannya secara optimal dengan menerapkan penggunaan *Software Mind Map* dalam metode *Quantum Learning* oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menyimak cerita pendek.

4. Peneliti Selanjutnya

Sebagai bahan telaah dalam meneliti lebih jauh tentang pengaruh penggunaan *Software Mind Map* dalam metode *Quantum Learning* terhadap hasil belajar dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi menyimak cerita pendek pada siswa kelas VI SDN Cikidang Kec.Lembang Kab.Bandung Barat.

5. Peneliti

Untuk memperdalam wawasan keilmuan dan memberikan gambaran jelas tentang penggunaan *Software Mind Map* dalam metode *Quantum Learning* oleh guru pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam materi menulis cerita pendek.