

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Tuntutan kebutuhan akan ilmu pengetahuan sekarang ini menyebabkan perkembangan ilmu pengetahuan semakin pesat, hampir setiap negara di dunia mengutamakan pendidikan warganya. Pemerintah Indonesia pun memberikan subsidi untuk memperbaiki mutu pendidikan dan mendirikan sekolah-sekolah di berbagai jenjang di semua daerah. Hal itu karena tugas sekolah sangatlah penting, salah satunya adalah memberikan pengajaran kepada anak didik. Pendidikan sangat berperan dalam menciptakan masyarakat yang cerdas, terampil, terbuka dan demokratis. Sumber daya manusia yang berkualitas merupakan faktor penting dalam pembangunan yang telah, akan, maupun yang sedang dilaksanakan.

Pembelajaran atau proses belajar mengajar adalah interaksi siswa dengan lingkungan belajar yang direncanakan sedemikian rupa untuk mencapai tujuan pembelajaran, yaitu diperolehnya bentuk perubahan tingkah laku baru pada siswa sebagai akibat proses belajar mengajar. Strategi mengajar yang menuntut keaktifan dan partisipasi siswa secara optimal mampu mengubah tingkah laku siswa secara lebih efektif dan efisien sehingga mencapai hasil belajar yang maksimal. Hal ini karena pembelajaran yang menekankan pada aktivitas memungkinkan terjadinya asimilasi dan akomodasi dalam pencapaian pengetahuan dan perbuatan.

Pelaksanaan pembelajaran juga diperlukan langkah yang sistematis untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Hal yang perlu dilakukan adalah dengan mencari cara yang sesuai, yang dipandang lebih efektif agar siswa dapat berpikir logis, kritis, dapat memahami dan mampu mengaplikasikannya ke dalam kehidupan sehari-hari, sehingga kecakapan dan pengetahuan itu

benar-benar menjadi milik siswa. Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran, anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. pembelajaran di dalam kelas diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi, otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkannya dengan kehidupannya sehari-hari. Akibatnya, ketika anak didik lulus dari sekolah, mereka pintar secara teoritis, tapi mereka miskin aplikasi.

Proses pendidikan mestinya mengembangkan setiap bagian otak. Oleh karena itu, maka dalam pembelajaran di sekolah, siswa harus dilatih dan dibiasakan untuk berpikir kreatif, logis, dan analitis, salah satunya adalah dengan mengajarkan siswa untuk memanfaatkan otak kanan dan otak kiri siswa dengan membuat *Mind Mapping*. *Mind Mapping* merupakan model mencatat kreatif yang memudahkan siswa mengingat banyak informasi. *Mind Mapping* atau peta pikiran merupakan model untuk mencatat dan mengungkapkan gagasan dengan cara yang menarik secara visual dan menerapkan kedua fungsi otak secara sinergis sehingga dapat membantu mengingat perkataan dan bacaan, mengingat pemahaman terhadap materi, membantu mengorganisasikan materi, dan juga dapat memberikan wawasan baru bagi siswa.

Model pembelajaran *Mind Mapping* dengan kartu pancasila sangat cocok diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Hal itu disebabkan karena mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan memiliki ruang lingkup dan cakupan yang sangat luas yang meliputi delapan aspek, yaitu Persatuan dan Kesatuan bangsa, Norma hukum dan peraturan, Hak Asasi Manusia, Kebutuhan warga negara, Konstitusi negara, Kekuasaan dan politik, Pancasila dan Globalisasi, sehingga dalam pelaksanaan pembelajarannya memerlukan suatu model pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa agar siswa tidak jenuh dan tertarik untuk mempelajarinya. Pada saat siswa

belajar mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, siswa tidak hanya cukup dengan membaca dan menghafal materi pelajaran, akan tetapi juga dibutuhkan kemampuan agar mereka dapat mencapai aspek kompetensi Pendidikan Kewarganegaraan. Aspek-aspek tersebut mencakup pengetahuan kewarganegaraan, keterampilan kewarganegaraan, dan watak atau karakter kewarganegaraan.

*Mind Mapping* yang merupakan model mencatat kreatif yang dapat menyeimbangkan kemampuan otak kanan dan otak kiri siswa sehingga memudahkan siswa untuk mengatur, mengingat segala informasi yang telah diperolehnya, dan menerapkannya dalam kehidupannya. Dengan menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping*, maka dapat membantu siswa mencapai ketiga kompetensi tersebut dan dapat benar-benar memahami dan mengaplikasikannya dalam kehidupan nyata.

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) di era globalisasi sesuai Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas. Dengan begitu perkembangan IPTEK yang ada dapat dikuasai, dimanfaatkan semaksimal mungkin dan dapat dikembangkan menjadi lebih baik. Pendidikan merupakan sarana dan wahana yang sangat baik di dalam pembinaan SDM, oleh karena itu pendidikan perlu mendapat perhatian, penanganan dan prioritas secara baik oleh pemerintah, keluarga dan Keaktifan belajar merupakan hasil dari usaha-usaha yang telah dilakukan. Pembelajaran PPKn memerlukan suatu strategi yang tepat supaya hasil yang yang dicapai maksimal dan berpengaruh berpengaruh pada prestasi belajar siswa. Guru harus dapat memilih model-model yang sesuai dengan pokok bahasan yang disampaikan, dan juga mempunyai cara-cara yang menarik sehingga peserta didik mempunyai minat yang tinggi terhadap pembelajaran PPKn. Salah satu usaha guru dalam meningkatkan hasil belajar PPKn siswa yaitu dengan menerapkan pembelajaran melalui tugas dan umpan balik. Dimana tujuan pemberian tugas ini adalah siswa tetap belajar dirumah dan dapat dimanfaatkan

waktu diluar jam pelajaran sekolah, sehingga siswa yang kurang paham terhadap materi yang disampaikan akan menjadi lebih mengerti karena adanya latihan dirumah umpam balik disini berupa pembahasan kembali tugas yang diberikan pada materi terdahulu. Dengan umpam balik diharapkan siswa yang kesulitan mengenai konsep-konsep pada materi yang telah diberikan dapat terbantu sehingga prestasi belajar PPKn siswa meningkat.

Dalam pembelajaran PPKn, kemandirian serta keaktifan siswa cenderung masih rendah. Misalnya kemandirian siswa dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru, berlatih menjelaskan hasil pekerjaannya kepada teman yang lain, serta bekerjasama dan hubungan dengan siswa lain. Keaktifan siswa dalam mengajukan ide pada guru, memberikan tanggapan atau komentar terhadap siswa lain, bertanya kepada guru tentang materi yang disampaikan, menyanggah atau menyetujui ide pengerjaan soal dari teman juga masih rendah.

Guru sebagai pendidik dan pengajar bertugas untuk memberi kemudahan untuk siswa dalam menerima ilmu atau materi yang telah diajarkan. Menurut Isjoni (2007:62), seorang guru harus memiliki sikap-sikap sebagai berikut :

1. Mampu menciptakan suasana kelas yang nyaman dan menyenangkan.
2. Membantu dan mendorong siswa untuk mengungkapkan dan menjelaskan keinginan dan pembicaraannya baik secara individual maupun kelompok.
3. Membantu kegiatan-kegiatan dan menyediakan sumber atau peralatan serta membantu kelancaran belajar mereka.
4. Membina siswa agar setiap orang merupakan sumber yang manfaat bagi yang lainnya.
5. Menjelaskan tujuan kegiatan pada kelompok dan mengatur penyebaran dalam bertukar pendapat Djamarah (2002:181-186),“Tujuan dari penyampaian variasi metode mengajar dan aplikasinya dalam pengajaran adalah :

- a. Meningkatkan dan memelihara perhatian siswa terhadap relevansi proses belajar mengajar.
- b. Memberikan kesempatan kemungkinan berfungsinya motivasi.
- c. Membentuk sikap positif terhadap guru dan sekolah.
- d. Memberi kemungkinan pilihan dan fasilitas belajar individual.
- e. Mendorong anak didik untuk belajar.

Salah satu metode yang akan diterapkan adalah pembelajaran PPKn dengan pola latihan interaktif yang menggunakan metode *Mind Mapping*. Dalam metode *Mind Mapping* siswa di kuatkan pada cara menghadapi persoalan dengan langkah penyelesaian yang sistematis yaitu memahami masalah, menyusun rencana, melaksanakan rencana, dan memeriksa kembali sehingga persoalan yang dihadapi akan dapat diatasi. Sedangkan dengan latihan interaktif siswa diharapkan dapat berinteraksi dalam proses belajar mengajar, sehingga siswa dituntut untuk aktif secara langsung dalam proses pembelajaran. Sehingga diharapkan kemandirian dan keaktifan siswa dalam pembelajaran PPKn dapat ditingkatkan.

Dengan demikian siswa belajar PPKn tidak hanya mendengarkan dan guru menerangkan didepan kelas saja, namun diperlukan keaktifan siswa didalam proses belajar mengajar. Melalui usaha pendidikan diharapkan kualitas generasi muda yang cerdas, aktif, dan mandiri dapat terwujud. Namun kenyataannya keaktifan siswa sekarang ini berkembang lambat dan disiplin belajar siswa yang kurang.

Menurut Sujanto (1996:53): Pelaksanaan pengajaran sering hanya si guru mendikte dan si anak yang mencatat dan kemudian menghafalkannya persis seperti bunyi catatan dan sama sekali tidak ada kaitan dengan pengertian ataupun perubahan anak perbuatan anak karenanya. Selanjutnya untuk mengimplementasikan suatu

strategi pembelajaran tentunya membutuhkan cara untuk mencapai tujuan yang dinamakan metode, dengan demikian strategi dan metode itu tidak bisa dipisahkan. Menurut Wina Sanjaya satu hal yang perlu diperhatikan dalam menentukan strategi dan metode pembelajaran adalah bahwa: strategi dan metode itu harus dapat mendorong siswa untuk beraktifitas sesuai dengan gaya belajarnya.

### **B. Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini batas masalahnya adalah implementasi model *Mind Mapping* untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran PPKn kelas x SMA Wachid Hasyim 5 Surabaya

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan alasan dan latar belakang masalah, maka rumusan masalah penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah implementasi model *Mind Mapping* pada mata pelajaran PPKn kelas X di SMA Wachid Hasyim 5 Surabaya?
2. Apakah model *Mind Mapping* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas X di SMA Wachid Hasyim 5 Surabaya?

### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui implementasi model *Mind Mapping* pada mata pelajaran PPKn kelas X SMA Wahid Hasyim 5 Surabaya
2. Untuk mengetahui peningkatan keaktifan siswa kelas X dengan model *Mind Mapping*

### **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis
  - a. Diharapkan penelitian ini dapat memberi kontribusi bagi pengembangan ilmu kependidikan khususnya tentang praktik belajar mengajar atau strategi belajar mengajar.
  - b. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi salah satu variasi Model pembelajaran yang sesuai dalam penerapan
  - c. Diharapkan penelitian ini akan memperkaya khasanah pengetahuan mengenai model pembelajaran yang inovatif.
  
2. Secara praktis
  - a. Memberi masukan positif pada guru untuk meningkatkan kreatifitas guru agar siswa selalu aktif dalam proses pembelajaran.
  - b. Guru diharapkan mampu mengembangkan Model Pembelajaran Mind Mapping dengan kartu pancasila dalam rangka peningkatan mutu pembelajaran dan dapat menambah wawasan dalam pengembangan pembelajaran PPKn.
  - c. Meningkatkan aspek-aspek kompetensi kewarganegaraan yang mencakup kompetensi pengetahuan kewarganegaraan (civic knowledge), keterampilan kewarganegaraan (civic skills), dan watak atau karakter kewarganegaraan (civic disposition).
  - d. Memberikan masukan atau sumbangan yang baik pada sekolah, khususnya SMA Wachid Hasyim 5 Surabaya dalam upaya mengembangkan model pembelajaran yang inovatif, kreatif dan disukai siswa.
  - e. Memberi alternative lain untuk mempelajari suatu pelajaran dengan cara membuat ringkasan yang menarik dan anak terdorong untuk belajar PPKn.
  - f. Memberi masukan berupa informasi ilmiah tentang pentingnya metode penyampaian materi yang menarik pada siswa agar siswa aktif belajar dalam pembelajaran PPKn

- g. Sebagai bahan kajian guru dalam memberikan atau menyampaikan materi (model *Mind Mapping* dan keaktifan belajar PPKn) untuk meningkatkan prestasi belajar dalam pembelajaran PPKn.