

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu rencana untuk membentuk generasi penerus bangsa dalam suasana pembelajaran dengan memberikan ilmu pengetahuan, spiritual keagamaan, kecerdasan, kepribadian, akhlak mulia, serta pengendalian diri. Semakin baik sistem pendidikan suatu negara, maka semakin baik pula sumber daya manusiannya. Hal ini sejalan dengan bunyi pasal 3 UU No. 22 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional dimana fungsi dan tujuan pendidikan nasional adalah sebagai berikut : Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan yang berkualitas perlu diwujudkan untuk mencapai tujuan pendidikan. Mengenai hal tersebut, pemerintah membuat kurikulum sebagai acuan untuk tercapainya tujuan pendidikan. Saat ini kurikulum yang di terapkan di Indonesia adalah Kurikulum 2013. Tujuan penerapan kurikulum 2013 saat ini mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, berinovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang dikembangkan dari kurikulum 2006 (KTSP) yang dilandasi pemikiran tentang masa depan, presepsi masyarakat, perkembangan pengetahuan dan pedagogi, kompetensi masa

depan, dan fenomena negatif yang mengemuka (Pedoman Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013, 2013:4). Dalam kurikulum 2013 menerapkan sistem pembelajaran berbasis tematik integratif yang memadukan berbagai mata pelajaran yang memiliki tema sama. Diterapkannya sistem ini pada kurikulum 2013 karena menyesuaikan karakteristik peserta didik SD yang di anggap masih memandang sesuatu secara holistik. Bukan saja dianggap belum mampu memilih konsep dari berbagai disiplin ilmu, peserta didik SD juga dikenal dengan cara berfikirnya yang deduktif. Oleh karena itu, pembelajaran tematik integratif diyakini menjadi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mereka. Komponen mata pelajaran dalam Kurikulum 2013 terdiri dari Pendidikan Agama dan Budi Pekerti, PPKn, Bahasa Indonesia, IPA, IPS, Seni Budaya dan Prakarya, dan Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan, sedangkan mata pelajaran yang ditambahkan adalah Matematika. Mata pelajaran tersebut disesuaikan dengan materi pembelajaran Standar Nasional sehingga pemerintah berharap dapat menyeimbangkan pendidikan di dalam negeri dengan pendidikan di luar negeri.

Penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada kelas empat (IV) SD. Patta Bundu (2006: 9) menyatakan bahwa : IPA adalah proses kegiatan yang dilakukan para saintis dalam memperoleh pengetahuan dan sikap terhadap proses kegiatan tersebut. Sains secara garis besar memiliki tiga komponen, yaitu 1) proses ilmiah, misalnya mengamati, mengklasifikasi, memprediksi, merancang, dan melaksanakan eksperimen 2) produk ilmiah, misalnya prinsip, konsep, hukum, teori, dan 3) sikap ilmiah, misalnya ingin tahu, objektif, hati-hati, jujur. Menurut Paolo dan Marten (dalam Srini M. Iskandar, 1996: 15) Ilmu Pengetahuan Alam untuk anak-anak didefinisikan menjadi mengamati apa yang terjadi, mencoba memahami apa yang terjadi, mempergunakan pengetahuan baru untuk meramalkan apa yang akan terjadi, menguji ramalan-ramalan dibawah kondisi-kondisi untuk melihat apakah ramalan tersebut benar. Sejalan dengan hal tersebut Sri Sulistyorini (2007: 8-9) mengemukakan bahwa

konsep pendidikan dalam pembelajaran IPA yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Pendekatan atau metode pembelajaran harus memberi kemungkinan agar anak dapat menunjukkan keaktifan penuh dalam belajar (*active learning*);
2. Proses pendidikan yang diciptakan dari suatu metode harus menciptakan suasana menyenangkan bagi anak sehingga ia dapat belajar secara nyaman dan gembira (*joyful learning*);
3. Proses pendidikan yang dirancang harus memberikan kemudahan bagi anak untuk mengeksplorasi lingkungan dan segala sumber belajar lainnya.

Pada kenyataannya tidak semua proses pembelajaran membuat siswa merasa nyaman dan sesuai. Dalam prosesnya masih ada peserta didik yang sibuk dengan dirinya sendiri. Peserta didik merasa bosan di dalam kelas dengan mendengarkan pendidik berceramah sehingga melakukan hal-hal untuk menghilangkan rasa bosan seperti berbincang dengan temannya, ada yang membuat mainan dari kertas, ada pula yang keluar masuk izin ke kamar mandi. Peserta didik kurang menaruh atensi pada proses pembelajaran bersama pendidik. Saat di kelas peserta didik cenderung pasif tidak berani bertanya jika menghadapi kesulitan malah takut menjawab ketika diberi pertanyaan sehingga mengakibatkan kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Peserta didik juga masih kurang merespon perintah yang diberikan pendidik. Saat pendidik meminta peserta didik untuk maju mengemukakan hasil pekerjaannya di depan kelas, kurang adanya inisiatif dari diri sendiri untuk berani tampil. Pendidik masih harus menunjuk peserta didik untuk maju ke depan bukan atas kemauannya sendiri. Selain itu banyak peserta didik yang tidak menyelesaikan tugas yang diberikan pendidik dengan tepat waktu sehingga mengakibatkan penurunan hasil belajar.

Menurut Sudjana (2009:35-37) kriteria keberhasilan pembelajaran dari sudut prosesnya meliputi :

1. Pembelajaran direncanakan dan dipersiapkan terlebih dahulu oleh pendidik dengan melibatkan peserta didik secara sistematis, ataukah suatu proses yang bersifat otomatis dari pendidik di sebabkan telah menjadi pekerjaan rutin.
2. Kegiatan peserta didik belajar dimotivasi pendidik sehingga ia melakukan kegiatan belajar dengan penuh kesadaran, kesungguhan, dan tanpa paksaan untuk memperoleh tingkat penguasaan pengetahuan, kemampuan serta sikap yang dikehendaki dari pembelajaran itu sendiri.
3. Peserta didik menempuh beberapa kegiatan belajar sebagai akibat penggunaan multi metode dan multimedia yang dipakai pendidik ataukah terbatas kepada satu kegiatan belajar saja.
4. Peserta didik mempunyai kesempatan untuk mengontrol dan menilai sendiri hasil belajar yang dicapainya ataukah ia tidak mengetahui apakah yang ia lakukan itu benar atau salah.
5. Proses pembelajaran dapat melibatkan semua peserta didik dalam kelas tertentu yang aktif belajar.
6. Suasana pembelajaran atau proses belajar-mengajar cukup menyenangkan dan merangsang peserta didik belajar ataukah suasana yang mencemaskan dan menakutkan
7. Kelas memiliki sarana belajar yang cukup kaya, sehingga menjadi laboratorium belajar ataukah kelas yang hampa dan miskin dengan sarana belajar sehingga tidak memungkinkan peserta didik melakukan kegiatan belajar yang optimal.

Hasil belajar menurut Bloom dalam Purwanto (2007; 45), menggolongkan kedalam tiga ranah yang perlu diperhatikan dalam setiap proses belajar mengajar. Tiga ranah tersebut adalah ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam pembelajaran, ranah kognitif mencakup hasil belajar yang berhubungan dengan ingatan, pengetahuan, dan kemampuan intelektual. Ranah afektif mencakup sikap, nilai-nilai, perasaan, dan minat. Ranah psikomotor mencakup keterampilan fisik atau gerak yang ditunjang oleh kemampuan psikis.

Berdasarkan teori di atas maka metode pembelajaran yang digunakan pendidik harus dapat membantu peserta didik aktif

dalam belajar, menciptakan rasa nyaman, dan mengembangkan kemampuan kerja otak peserta didik. Oleh karena itu peneliti memilih menggunakan metode *Mind Mapping* dalam penerapannya di pembelajaran IPA Sekolah Dasar.

Mind Mapping ditemukan dan dikembangkan oleh Tony Buzan seorang peneliti Inggris yang mengaplikasikan pengetahuan tentang otak dan proses berfikir dalam berbagai bidang kehidupan. *Mind mapping* merupakan cara termudah menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi keluar dari otak, cara mencatat kreatif, efektif, secara harfiah memetakan pikiran-pikiran sederhana.

Metode *Mind Mapping* dapat dijadikan alternatif solusi untuk meningkatkan fokus dan hasil belajar khususnya pada pembelajaran IPA karena menurut Michael Muchalko (dalam Buzan, 2007: 6) tujuan *Mind Mapping* adalah: 1) mengaktifkan seluruh otak, 2) membereskan akal dari kekusutan mental, 3) memungkinkan kita berfokus untuk pokok bahasan, 4) membantu menunjukkan hubungan antara bagian-bagian informasi yang saling terpisah. 5) memberi gambaran yang jelas pada keseluruhan dan perincian, 6) memungkinkan kita mengelompokkan konsep dan membantu membandingkannya, 7) mensyaratkan kita untuk memusatkan pada pokok bahasan yang membantu mengalihkan informasi tentangnya dari ingatan jangka pendek ke jangka panjang.

Berdasarkan kondisi tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian dengan judul “Pengaruh Metode *Mind Mapping* terhadap Hasil Belajar Peserda Didik Kelas IV SDN Menanggal 601 Surabaya.

B. Batasan Masalah

Untuk menghindari penafsiran yang terlalu luas dan karena keterbatasan waktu dalam penelitian, maka batasan masalah yang peneliti ajukan dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini menggunakan metode *Mind Mapping*
2. Penelitian ini difokuskan pada hasil belajar kognitif peserta didik

3. Kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas IV SDN Menanggal 601 Surabaya
4. Penelitian ini hanya terbatas pada pembelajaran IPA Tema 3 Peduli Terhadap MakhluK Hidup Subtema 3 Ayo Cinta Lingkungan PB 1 materi Pelestarian Sumber Daya Alam dan Lingkungan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana keterlaksanaan metode *Mind Mapping* pada kelas IV SDN Menanggal 601 Surabaya?
2. Adakah pengaruh metode *Mind Mapping* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Menanggal 601 Surabaya?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah hasil yang ingin dicapai dalam penelitian yang merujuk pada rumusan masalah. Tujuan penelitian harus ditulis dengan jelas dan spesifik serta dapat diukur.

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Secara umum
Menciptakan proses belajar yang aktif, kreatif, efektif, serta menyenangkan untuk memperoleh hasil belajar yang optimal.
1. Secara khusus
 - a) Mengkaji adanya pengaruh metode *Mind Mapping* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Menanggal 601 Surabaya.
 - b) Mengkaji keterlaksanaan pembelajaran dengan metode *mind mapping* di SDN Menanggal 601 Surabaya.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat bagi pendidikan khususnya memberikan solusi atas permasalahan

yang dihadapi dalam dunia pendidikan dengan menggunakan metode *Mind Mapping*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Menambah wawasan peneliti agar kedepannya mampu menerapkan metode pembelajaran yang relevan.

a. Bagi Pendidik

Sebagai bahan pemikiran bagaimana mengelola kelas pada saat proses pembelajaran dan sebagai langkah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b. Bagi Peserta Didik

Membantu peserta didik dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan dan hasil belajar yang optimal.

c. Bagi Sekolah

Untuk mengkaji sejauh mana keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas dan masukan yang positif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.