

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sekolah sesuai UU no. 20 Tahun 2003 adalah suatu pekerjaan yang disadari dan disusun untuk menciptakan lingkungan belajar dan pengalaman pendidikan dengan tujuan agar siswa secara efektif dapat mengembangkan kemampuan mereka untuk memiliki kekuatan duniawi, kebijaksanaan, orang terhormat, pengetahuan, dan kemampuan yang diperlukan tanpa bantuan dari orang lain, masyarakat, negara dan bangsa. Pendidikan merupakan salah satu faktor terpenting dalam pembangunan dan kualitas sumber daya manusia, maka kualitas sumber daya manusia tergantung pada kualitas pendidikan. Maju mundurnya suatu bangsa sebagian besar diidentifikasi oleh maju mundurnya suatu pendidikan. Pendidikan di Indonesia masih terbelakang, dan jika pendidikan di Indonesia ingin maju, sekolah harus membutuhkan guru yang berkualitas (Purnomo, P.2016)

Persekolahan di abad 21 menuntut pengenalan usia yang tak tertandingi yang berpikir imajinatif, oleh karena itu pendidik harus memiliki pilihan untuk membangun iklim belajar yang dapat menumbuhkan kemampuan penalaran inventif. Pernyataan tersebut menurut (Aulia Febrianti, S.dkk.2021.p.2) yang menyatakan bahwa kemampuan berpikir imajinatif/kreatif diperlukan dalam perkembangan dalam pendidikan, dengan alasan bahwa dalam abad ke-21 terjadi suatu perubahan dari struktur tenaga kerja dan karakter menuntut untuk lebih

kreatif dalam menciptakan cara dalam menemukan suatu prinsip baru serta menyampaikan gagasan dalam kelompok untuk memecahkan masalah dan menghasilkan jasa maupun produk baru. Pendidikan sekolah dasar (SD) merupakan pendidikan permulaan bagi seorang pelajar. Diikat di sekolah dasar adalah suatu bagan atau perkumpulan yang dibina dan diarahkan oleh badan publik yang dibentuk di bidang kepelatihan yang diselesaikan secara resmi dengan waktu yang lama dari kelas 1 sampai dengan kelas 6 untuk anak-anak atau pelajar yang ada di seluruh Indonesia, dengan maksud dan tujuan agar anak-anak Indonesia menjadi orang yang diminta atau dicari dalam UUD 1945.

Kemampuan meningkatkan kreativitas dapat dikembangkan melalui proses pendidikan di mana siswa terlibat secara aktif. Kemajuan belajar yang dilakukan oleh pendidik dapat diperkirakan dari hasil belajar siswa yang mengikuti latihan pembelajaran tersebut dipengaruhi beberapa faktor antara lain: faktor guru, lingkungan, model dan metode pembelajaran, materi pembelajaran, Selain itu, orang lain, termasuk siswa yang sebenarnya. Selain itu, prestasi ini juga dapat dilihat dari banyak hal yang dapat bekerja dengan akurat, sehingga pemahaman dan tugas siswa dalam mencontoh dan menciptakan berbagai hal yang seharusnya dapat dilakukan secara akurat diharapkan semakin tinggi derajat hasil belajarnya. (Sudjana, 2010, p. 92).

Sifat pelatihan adalah bagian tak terpisahkan dari upaya kami untuk bekerja pada sifat orang-orang mengenai peningkatan kapasitas, karakter dan kewajiban. Salah satu bidang ilmu yang dapat lebih mengembangkan bagian dari kemampuan mahasiswa adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Ilmu pengetahuan Alam (IPA) harus diterapkan dengan hati-hati untuk melindungi dan memelihara pemeliharaan alami dan daya tahan manusia. Sains memiliki ide-ide penalaran dan pemahaman yang dimasukkan ke dalam kemajuan penalaran yang efisien dan kemampuan logis. Ilmu-Ilmu Bawaan (IPA) pada hakikatnya adalah ilmu yang berkonsentrasi pada habitat biasa manusia. Materi IPA di sekolah dasar umumnya jumlahnya cukup banyak. Beberapa materi sains tersedia secara efektif untuk dipelajari siswa melalui latihan langsung (praktik, persepsi, coba-coba, dan sebagainya) namun ada juga yang tidak. Melalui latihan-latihan yang terlibat, mereka hanya bergantung pada pembicaraan pendidik, memaksa siswa untuk mengingat materi. Gerakan belajar ini membuat siswa menyendiri, yang membuat mereka kurang tertarik untuk belajar.

Adapun masalah yang ditemukan pada saat observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di SD Negeri 23 Palembang ditemukan data hasil nilai harian pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) siswa kelas IV masih rendah dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal untuk mata pelajaran IPA. yang telah ditentukan yaitu 70. Dari 30 siswa yang tidak mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan

Minimal), ada 12 siswa yang tidak mencapai KKM. Dan penerapannya masih banyak guru yang belum menggunakan model pembelajaran kreatif, dan kemampuan penalaran imajinatif siswa masih terkesan rendah. Model pembelajarannya digunakan guru kurang beragam, dan guru harus mampu memperkenalkan model pembelajaran yang menarik untuk merangsang dan mengembangkan kreativitas.

Dengan cara ini, untuk mengatasi permasalahan tersebut sebagai salah satu cara untuk membangkitkan semangat belajar serta menggunakan strategi yang lebih tepat dengan mengelola keterlibatan anak seefektif mungkin dengan menggunakan model atau strategi yang baik serta menerapkan pembelajaran inovatif. Salah satu dari bentuk pembelajaran yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *mind mapping*. Dimana peserta didik merangkum materi yang mereka pelajari dan memproyeksikan masalah yang mereka hadapi dalam bentuk peta sehingga siswa mudah untuk memahaminya. Hal ini juga dapat digunakan untuk menyajikan hal-hal yang terkait dan ditempatkan di sekitar kata kunci ide utama seperti mempresentasikan kreativitas, kata-kata, ide dan tugas. Ini sangat berguna dalam aplikasi.

Model pembelajaran *mind mapping* jarang digunakan oleh guru, dilihat dari salah satu keunggulan model *mind mapping* yaitu model pembelajaran yang memanfaatkan inovasi mencatat yang kreatif serta dapat meningkatkan kemampuan penalaran imajinatif siswa atau kreativitas dan menguasai materi dalam pembelajaran. Hal ini sesuai

dengan rencana peneliti untuk melakukan eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran mind mapping pada siswa sekolah dasar (SD).

Peneliti oleh G.A.Kdk. Dwi Purnamiati, I.W. Lasmanan, I.B.P. Arnyana (2017) dengan Judul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Mind Mapping Terhadap Kreativitas dan Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas VI SD No. 3 Benoa Kabupaten Badung. Ini ditunjukkan oleh efek samping dari pemeriksaan sebagai berikut(1) siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran bermanfaat tipe brain planning dengan siswa yang mengikuti pembelajaran model reguler pada siswa kelas 4 SD No. 3 Benoa ($p < 0,05$). (2) terdapat perbedaan yang sangat besar dalam prestasi belajar logika antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran cooperative brain planning dan siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model kelas IV konvensional SD No. 3 Benoa khususnya ($p < 0,05$). (3) Secara simultan imajinasi dan IPA antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe psyche planning dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model reguler Kelas VI SD No. 3 Terdapat perbedaan hasil yang cukup besar. Benoa ($p < 0,05$).

Tinjauan ini bertujuan untuk memutuskan perbedaan hasil belajar logika antara siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran mind planing dan siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran tradisional dengan ceramah, tanya jawab dan tugas kepada siswa kelas 4

SD. Mengingat klarifikasi dari yayasan di atas, spesialis akan memeriksa masalah tersebut menjadi ulasan dengan judul” **Pengaruh Model Pembelajaran *Mind Mapping* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Di SD Negeri 23 Palembang**” untuk mengevaluasi seberapa besar pengaruh model pembelajaran *mind mapping* terhadap kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran IPA kelas IV SD.

1.2 Masalah Penelitian

Berdasarkan dengan latar belakang diatas, maka masalah dari penelitian ini adalah model pembelajaran *mind mapping* belum diterapkan oleh guru kelas 4 di SD Negeri 23 Palembang sehingga mempengaruhi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPA. Masalah lainnya adalah siswa menjadi pasif karena hanya mendengarkan informasi yang diberikan guru tanpa mempelajari keterampilan belajar dalam pembelajaran IPA dengan cara pengamatan objek gambar sebagai media pembelajaran.

1.2.1 Pembatasan Lingkup Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti akan membatasi permasalahan sehingga penelitian yang dilakukan akan lebih spesifik dan terfokus. Penelitian ini terbatas pada pengaruh model pembelajaran *mind mapping* terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian yaitu, apakah terdapat pengaruh pembelajaran model *mind mapping* terhadap kreativitas belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas IV di SD Negeri 23 Palembang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat apakah ada pengaruh model pembelajaran *mind mapping* terhadap kreativitas pembelajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD Negeri 23 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

1) Manfaat Teori

Dapat berkontribusi pemikiran secara keilmuan bagi bidang pendidikan dasar.

2) Manfaat Praktisi

Keuntungan dari eksplorasi ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

Bermanfaat memberikan pengalaman kepada siswa khususnya siswa SD Negeri 23 Palembang memiliki pilihan untuk mengikuti contoh dengan baik dan bisa meningkatkan kreativitas.

b. Bagi Guru

Ujian ini hendaknya dapat dimanfaatkan sebagai bahan untuk terus membina sifat pendidik dalam mengajar siswa dengan

memanfaatkan model pembelajaran yang sesuai agar pembelajaran berjalan dengan lebih sukses.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat meningkatkan kemajuan pendidikan dan usaha untuk memperbaiki kualitas pembelajaran yang ada di sekolah khususnya pada mata pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil peneliti bahwa pemeriksaan ini dapat digunakan sebagai sumber perspektif dan memperluas cakrawala eksplorasi tambahan mengenai model pembelajaran *mind mapping*.