

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan, Berdasarkan Undang-Undang No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1V, Pasal 3 yang berbunyi “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya 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 bertanggungjawab”. Maka dari itu pendidikan di Indonesia harus mampu menciptakan anak-anak yang berkualitas tinggi sehingga dapat mencerdaskan kehidupan bangsa.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah dalam Depdiknas (2008:162) menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diharapkan dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Gunawan (2013:18) menyatakan bahwa “tujuan pendidikan IPS adalah untuk membentuk manusia

pembangunan yang ber-Pancasila membentuk manusia yang sehat jasmani dan rohaninya, meliputi pengetahuan dan keterampilan, dapat mengembangkan kreativitas dan tanggung jawab, dan dapat menyuburkan sikap demokrasi dan penuh rasa tanggung jawab, dapat mengembangkan kecerdasan yang tinggi dan disertai budi luhur, mencintai bangsanya, dan mencintai sesama manusia sesuai ketentuan yang termaksud dalam UUD 1945.

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SD. Bahan belajar IPS ini diangkat dari masyarakat. Masyarakat itu sangat kompleks, sehingga IPS harus bisa menggambarkan keseluruhan masyarakat dan perkembangan masyarakat. Gunawan (2013:18) menyebutkan bahwa IPS mengajarkan konsep-konsep sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah dan kewarganegaraan, pedagogis. Dan psikologis. Mengingat pentingnya IPS di sekolah dasar, diperlukan keterampilan seorang guru dalam kegiatan proses belajar mengajar, agar hasil belajar siswa lebih optimal. Namun, pada kenyataannya pembelajaran IPS di SD lebih menekankan pada hafalan yang berujung pada rendahnya hasil pembelajaran. Tidak dapat dipungkiri bahwa materi didalam IPS luas dan kompleks. Hal itulah membuat IPS menuntut untuk dihafal dan diingat.

Kegiatan pembelajaran di kelas mata pelajaran IPS dengan materi yang sifatnya hafalan sudah dipastikan menggunakan otak kiri. Otak kanan seperti gambar, warna, irama, dan imajinasi hampir tidak bisa ditemukan dalam kegiatan belajar. Jika siswa sudah kelebihan beban otak kirinya saat belajar di kelas, otak

kanan juga tentu akan menyeimbangkannya dengan menggambar atau corat-coret kertas, melamun, bosan bahkan mengantuk. Fenomena seperti ini sering terjadi pada kegiatan belajar sehari-sehari.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti dengan guru kelas V di SD Negeri 5 Jekulo pada tanggal 7 September 2018 bahwa Guru masih menerapkan pembelajaran konvensional yaitu guru selalu menggunakan metode ceramah. Pembelajaran seperti ini membuat siswa kurang berani untuk menyampaikan pendapat, hanya diam, dan ragu-ragu, dan membuat hasil belajar siswa kurang dari KKM. Metode ceramah kurang membentuk sikap aktif pada diri siswa karena ceramah berpusat pada 1 guru, sehingga menciptakan kejenuhan dalam lingkungan. Hasil wawancara dengan siswa menyatakan, bahwa siswa kurang senang dengan pelajaran IPS dikarenakan materi banyak. Siswa kurang jelas ketika guru menerangkan. Hasil observasi keterampilan mengajar mata pelajaran IPS, guru dalam mengajar cukup tetapi tingkat keberhasilan pembelajaran tidak berhasil, ini disebabkan karena guru belum menggunakan media pembelajaran dan guru belum menerapkan model pembelajaran yang lebih menumbuhkan minat belajar siswa. Ulangan harian IPS yaitu, tuntas = 43% , tidak tuntas = 57% , ketuntasan klasikal = 63%, KKM 70.

Berdasarkan kenyataan itu, untuk lebih meningkatkan hasil belajar siswa diperlukan sebuah strategi yang dapat membuat siswa aktif dan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Siswa dapat terlibat secara langsung memperoleh informasi dan menyatakan kembali hasil rekaman informasi yang diperolehnya sesuai kemampuan individu siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut,

peneliti menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* (peta pikiran). *Mind Mapping* atau peta pikiran adalah metode mempelajari konsep yang ditemukan oleh Tony Buzan seorang kepala *Brain Foundation* tahun 1970. Konsep ini didasarkan pada cara kerja otak kita menyimpan informasi atau dapat disebut sebuah teknik pencatatan yang didasarkan pada riset tentang cara otak yang sebenarnya. Berikut ini adalah petunjuk atau langkah-langkah membuat peta pikiran yang dikemukakan oleh Soimin (2014 : 106) :

- Tulis gagasan utamanya di tengah-tengah kertas dan lingkupilah dengan lingkaran, persegi, atau bentuk lain,
- Tambahkan sebuah cabang yang keluar dari pusatnya untuk setiap poin atau gagasan utama. Jumlah cabang cabangnya akan bervariasi, tergantung dari jumlah gagasan atau segmen. Gunakan warna yang berbeda pada setiap cabang,
- Tuliskan kata kunci atau frasa pada tiap-tiap cabang yang dikembangkan untuk detail. Kata kunci adalah kata-kata yang menyampaikan inti sebuah gagasan dan memicu ingatan pembelajar,
- Tambahkan simbol-simbol dan ilustrasi-ilustrasi untuk mendapatkan ingatan yang lebih baik.

Shoimin (dalam Andika: 2015) Sangat membantu siswa untuk lebih tertarik dalam belajar, dengan *Mind Mapping* siswa dapat membuat catatan yang tidak membosankan, dengan *mind map* dapat menolong siswa untuk lebih baik dalam mengingat, mendapatkan ide brilian, menghemat waktu, dan memanfaatkan waktu yang dimiliki sebaik-baiknya, sehingga keberhasilan dalam proses belajarpun dapat tercapai. Dengan model *Mind Mapping*, materi IPS yang padat dan banyak menekankan hafalan dapat diatasi, dikarenakan dapat membantu memahami materi melalui catatan-catatan kecil. Selain model yang menunjang pembelajaran, media sangat diperlukan.

peneliti menggunakan media *Audio Visual*. Media ini sangat berpengaruh terhadap pembelajaran IPS, karena Media *Audio Visual* dapat menarik dan memotivasi siswa untuk mempelajari materi lebih banyak. Mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia dirasa sangat banyak karena memiliki beberapa sub bab seperti jenis – jenis usaha yang dikelola sendiri maupun kelompok kemudian ada tiga kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, dan konsumsi) dan cara menghargai usaha dan kegiatan ekonomi orang lain. Maka dari itu dengan adanya Model *Mind Mapping* lebih mudah memahami materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia yaitu dengan menuliskan catatan-catatan dan memberi cabang sehingga materi ini dapat terstruktur dengan baik dan mudah di pahami siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Natriani Syam dan Ramlah tahun 2015 dengan judul “PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *MIND MAPPING* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL SISWA KELAS IV SDN 54 KOTA PAREPARE” menunjukkan bahwa siklus dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan. Pada siklus I hasil belajar masih dalam kategori cukup. Pada siklus II hasil belajar telah mencapai indikator keberhasilan dengan kategori baik. Kesimpulan hasil penelitian yaitu terjadi peningkatan hasil belajar IPS melalui penerapan model pembelajaran *MindMapping* pada siswa kelas IV SDN 54 Kota Parepare.

Pembelajaran IPS di SD bersifat teoritis, terutama pada materi kelas V yang memiliki bab atau sub materi yang menuntut siswa untuk menghafal materi,

tanpa membuat catatan kecil untuk meningkatkan daya ingat siswa. Dengan menerapkan model *Mind Mapping* memberi kesempatan siswa untuk memahami materi melalui catatan kecil atau kata kunci untuk menambah daya ingat. Berdasarkan pemaparan tersebut maka peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Model *Mind Mapping* berbantuan Media *Audio Visual* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN 5 Jekulo

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dirumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah peningkatan keterampilan mengajar guru pada mata Pelajaran IPS dengan diterapkan model *Mind Mapping* berbantuan media *Audio Visual* pada siswa kelas V SDN 5 Jekulo?
2. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar IPS ranah kognitif, afektif dan psikomotorik siswa kelas V SDN 5 Jekulo dengan di terapkan model *Mind Mapping* berbantuan media *Audio Visual*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan peningkatan keterampilan mengajar guru pada mata pelajaran IPS dengan diterapkan model *Mind Mapping* pada siswa kelas V SD 5 Jekulo
2. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar IPS ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa kelas V SDN 5 Jekulo dengan di terapkan model *Mind Mapping*

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberi sumbangan khasanah ilmu pengetahuan, terutama dalam bidang IPS yang berkenaan dengan penerapan Model *Mind Mapping* berbantuan media *Audio Visual*

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa memahami pelajaran IPS dengan suasana menyenangkan melalui model *Mind Mapping* berbantuan media *Audio Visual*

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan guru sebagai rujukan dalam proses pembelajaran yaitu Model *Mind Mapping* berbantuan media *Audio Visual* yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS, memberikan pengalaman bagi Guru serta memberikan dorongan bagi guru untuk meningkatkan keterampilan dalam pembelajaran dengan menggunakan model *Mind Mapping* berbantuan media *Audio Visual*

c. Bagi Sekolah

Peneitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan di SDN 5 Jekulo,

dan dapat memberikan hasil yang baik dalam proses pembelajaran pada semua kelas

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti Untuk mengembangkan keilmuan, sebagai syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan dan sebagai bahan pertimbangan/ acuan bagi tema yang serupa.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

1. Lokasi penelitian

Ruang lingkup penelitian ini dilakukan di SDN 5 Jekulo, Kudus

2. Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas V di SDN 5 Jekulo, Kudus yang berjumlah 21 siswa terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan

3. Objek penelitian

Objek penelitian ini pada materi mengenal Jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi. pada Kompetensi Dasar 1.5 mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia. Kompetensi dasar tersebut terdapat pada semester 2. Variabel yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPS, model *Mind Mapping* berbantuan media *Audio Visual*. Hasil belajar difokuskan pada ranah kognitif, afektif dan psikomotorik siswa serta keterampilan mengajar guru.

1.6 Definisi Operasional

Berikut merupakan definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini.

a. *Mind Mapping*

Mind Mapping atau peta pikiran adalah metode mempelajari konsep. Yang didasarkan pada cara kerja otak kita menyimpan informasi atau dapat disebut sebuah teknik pencatatan yang didasarkan pada riset tentang cara otak yang sebenarnya. Berikut ini adalah petunjuk atau langkah-langkah membuat peta pikiran : a. Mulailah dengan menulis topik utama di tengah kertas, b. Gunakan ilustrasi gambar, simbol-simbol, kode-kode pada keseluruhan peta pikiran, c. Pilih kata-kata kunci pada tiap-tiap cabang yang dikembangkan, d. Setiap kata/gambar harus berdiri sendiri pada setiap garis/cabangnya, e. Cabang-cabang yang dibuat harus terkait dengan topik utama di tengah kertas. Garis cabang utama lebih tebal dan menjadi lebih tipis ketika semakin menjauh dari cabang utama, f. Buat garis/cabang yang sama panjangnya dengan kata-katanya, g. Gunakan warna-warni dalam peta pikiran paling tidak tiga warna, sesuai selera. h. Kembangkan bentuk peta pikiran yang sesuai dengan gaya atau kreativitas masing-masing, i. Sisakan ruang untuk penambahan tema berikutnya.

b. *Audio Visual*

Media *Audio Visual* yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya

kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik sebab mengandung kedua unsur jenis media yang audio dan suara. Contoh lain dari Media *Audio Visual* yaitu Videoscribe. Videoscribe berupa teks yang berisi rangkuman materi pembelajaran, gambar yang merupakan visualisasi dari materi pembelajaran, dan suara berupa dubbing untuk membacakan materi agar anak lebih tertarik mempelajarinya.

c. Hasil belajar

Hasil belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat di amati dan di ukur bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat di artikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu.

d. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diharapkan dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN

2.1 Kajian Pustaka

Kajian Pustaka pada penelitian ini membahas tentang model *Mind Mapping*, media *Audio Visual*, hasil belajar, Keterampilan mengajar guru, ilmu pengetahuan sosial, pembelajaran IPS tentang mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia dan penerapan model *Mind Mapping* berbantu media permainan *Audio Visual* dalam pembelajaran IPS. Adapun penjelasan masing-masing teori sebagai berikut.

2.1.1 Model pembelajaran *Mind Mapping*

Pembahasan pada model pembelajaran *Mind Mapping* ini membahas tentang hakikat model pembelajaran *Mind Mapping*, langkah-langkah model pembelajaran *Mind Mapping*, dan kelebihan model pembelajaran *Mind Mapping*. Adapun penjelasan masing-masing teori sebagai berikut

2.1.1.1 Hakikat model pembelajaran *Mind Mapping*

Trianto (2007 : 1) Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Model Pembelajaran sangat penting diterapkan dalam proses pembelajaran untuk mengetahui strategi guru dalam melakukan proses belajar mengajar dengan keterampilan mengajar yang tidak membosankan untuk menghasilkan hasil belajar yang baik bagi siswa. Guru harus