

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu usaha untuk mewujudkan terciptanya proses pembelajaran yang dapat mengembangkan potensi seseorang. Pendidikan diberikan untuk mengembangkan kemampuan dan kekuatan individu. pendidikan diharapkan mampu mendewasakan seseorang melalui proses pembelajaran. Kualitas sebuah bangsa juga dapat ditentukan dari kualitas pendidikannya. Pemerintah Indonesia senantiasa berupaya untuk melakukan pengembangan dan pembaharuan berbagai komponen yang terlibat dalam proses pendidikan demi tercapainya tujuan pendidikan nasional.

Berdasarkan Undang- Undang Nomor 20 Tahun 2003 menjelaskan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah 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 di Indonesia dikatakan berhasil apabila tujuan pendidikan nasional dapat tercapai. Guru, siswa dan proses pembelajaran di sekolah menjadi komponen yang penting untuk mendukung keberhasilan pendidikan.

Pemerintah Indonesia mencanangkan serta mengimplementasikan berbagai perancangan pelaksanaan pendidikan, salah satunya adalah kurikulum. Karena pendidikan terkait dengan perkembangan kurikulum. Kurikulum pendidikan di Indonesia terus diperbaiki dan disempurnakan dari masa ke masa. Berkaitan dengan pembaharuan kurikulum, perlu diterapkan kurikulum berbasis kompetensi dan karakter diharapkan mampu membekali siswa dengan berbagai kemampuan serta mampu mengatasi berbagai permasalahan pendidikan terutama dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran secara menyeluruh. Oleh karena itu, pengembangan Kurikulum 2013 oleh pemerintah merupakan langkah tepat untuk memperbaiki berbagai komponen pendidikan.

Hingga saat ini, dunia pendidikan di Indonesia telah mengenal dan menggunakan Kurikulum 2013 dalam pembelajaran baik di tingkat sekolah dasar maupun ditingkat sekolah menengah. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum baru yang lebih menekankan pendekatan pembelajaran saintifik integratif 5M (Mengamati, menanya, mencoba, menalar, mengkomunikasikan), karena dalam Kurikulum 2013 berbasis kegiatan, jadi pintar-pintarnya guru untuk mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran. Karena kurikulum yang sebelumnya KTSP pembelajaran berpusat pada guru, sedangkan Kurikulum 2013 berpusat pada siswa. Sehingga guru harus beradaptasi untuk menggunakan strategi dan model dalam setiap tema yang diajarkan oleh guru.

Sedangkan pembelajaran tematik integratif disusun dengan menggabungkan beberapa mata pelajaran yang memiliki tema yang sama untuk dipadukan. Mata pelajaran pada kurikulum ini tidak jauh beda dengan kurikulum sebelumnya. Yaitu, mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, IPS, IPA, PPKn, Pendidikan Agama, PJOK serta Seni Budaya dan Keterampilan (SBdP). Kurikulum 2013 menggunakan pendekatan saintifik dengan pembelajaran yang tematik (saling berkaitan dengan muatan yang lain), terkecuali untuk muatan Matematika dan PJOK pada kelas tinggi. Kedua muatan tersebut diajarkan secara terpisah, walaupun sudah banyak SD yang menggunakan Kurikulum 2013 tetapi belum keseluruhan hanya kelas tertentu yaitu kelas 1, dan 4 yang sekarang setiap SD diwajibkan untuk menerapkan Kurikulum 2013, jikalau menggunakan Kurikulum 2013 secara keseluruhan itu hanya beberapa SD yang menggunakan Kurikulum 2013 secara keseluruhan.

Pada Kurikulum 2013 guru hanya sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Namun, dalam pelaksanaan Kurikulum 2013 masih ada guru yang merasa kesulitan. Perubahan pada kurikulum harus diimbangi dengan perubahan proses pembelajaran. Adanya perbaikan pada Kurikulum 2013, diharapkan dalam proses pembelajaran para pendidik mampu menyempurnakan kegiatan belajar mengajar dengan menciptakan inovasi baru sehingga proses pembelajaran akan berlangsung lebih menarik, sehingga siswa dapat berperan aktif serta mudah dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan. Oleh karena itu,

pembelajaran tematik adalah suatu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai, atau sikap pembelajaran, serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema.

Pembelajaran yang tematik digunakan sebagai model pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

Pada dasarnya, sekolah adalah lingkungan tempat siswa memperoleh pendidikan dan pengajaran secara formal. Dari lingkungan sekolah siswa akan tumbuh berkembang sesuai dengan apa yang dia peroleh. Disamping itu setiap individu dari manusia yang lahir juga mempunyai kreativitas. Kreativitas ini merupakan anugerah dari tuhan sebagai manusia dalam melangsungkan kehidupannya. Kreativitas yang ada dalam setiap individu itu berbeda-beda antara satu dengan yang lain. Dari pendidikan yang diberikan di sekolah maka kreativitas siswa akan dapat terlihat.

Kreativitas siswa perlu di pupuk dalam diri siswa agar ia dapat mewujudkan dirinya. Mewujudkan diri ini merupakan salah satu kebutuhan pokok dalam kehidupan manusia. Kreativitas dartikan sebagai kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk ciri-ciri aptitude maupun non-aptitude, baik dalam bentuk karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada, yang semuanya ini relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Supriadi (Susanto 2011:114). Kreativitas ini merupakan suatu bentuk pikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan secara formal. Disekolah, biasanya menekankan pengetahuan, ingatan, dan penalaran tentang berpikir logis yang hanya mempunyai satu jawaban yang paling tepat. Kebiasaan seperti inilah yang menghambat kreativitas seorang siswa. Oleh karena itu, diperlukan peranan guru di lingkungan sekolah.

Kreativitas sangat diperlukan dalam hidup ini karena kreativitas memungkinkan orang dapat menemukan berbagai alternatif dalam pemecahan masalah. Dari segi positifnya kreativitas dapat memberikan kepuasan hidup, dan kreativitas memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Dari segi

kognitifnya (*aptitude*) kreativitas merupakan kemampuan berfikir yang memiliki kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), perincian (*elaboration*), dan orisinalitas (*originality*). Sedangkan dari segi afektifnya (*non aptitude*) kreativitas ditandai dengan rasa ingin tahu, bersifat imajinatif, tertarik dengan tugas majemuk, berani menghadapi resiko, serta menghargai diri sendiri dan orang lain.

Pada tema 7 indahny keragaman di negeriku subtema 1 dan 2 peneliti memlih muatan IPS dan Bahasa Indonesia. Udin (2008:7), mendefinisikan Ilmu Pengetahuan Sosial yang di singkat IPS merupakan mata pelajaran pada jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah sifat terpadu yang di integrasikan dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, dan Ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya. Sedangkan pada muatan Bahasa Indonesia Kanzunudin (2010:5), menyatakan bahwa Bahasa Indonesia merupakan alat komunikasi oleh masyarakat pemakai bahasa khususnya di negara Indonesia, karena tujuan utama disepakatinya susunan lambang-lambang bunyi yang tersistem dan bermakna tersebut, untuk komunikasi. Oleh sebab itu, bahasa merupakan media atau alat yang memiliki fungsi utama sebagai alat komunikasi antarmasyarakat pemakai bahasa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah di lakukan peneliti dengan guru kelas dan salah satu siswa kelas IV di SDN 2 Sadang, Permasalahan yang didapat oleh peneliti yang dilakukan pada hari jumat tanggal 14 Desember 2018, menunjukkan bahwa siswa masih kurag aktif dalam mencari referensi materi yang akan di pelajari karena kelas IV sudah masuk kurikulum 2013. Dalam pembelajaran nilai yang di dapat siswa cukup menggembirakan artinya ada yang di atas KKM dan juga masih ada di bawah KKM. Siswa tidak dapat memberikan penjelasan yang luwes yang memungkinkan jawaban tersebut merupakan salah satu alternatif pemecahan masalah yang ada. Selain itu, hal ini dapat dilihat dari kegiatan sehari-hari siswa yang masih menunggu arahan dari guru, siswa masih bergantung dengan guru, tidak mempunyai ide sendiri, belum bisa mengungkapkan idenya sendiri kalau tidak dibantu oleh guru, masih meniru hasil pekerjaan temannya sendiri dan belum ada pembelajaran penugasan proyek yang menekankan pada kegiatan unjuk kerja berdasarkan suatu tema atau topik yang

telah ditentukan dalam pembelajaran, serta siswa belum terlatih untuk mengeluarkan pendapat karena guru belum membiasakan membentuk kelompok belajar. Serta siswa tidak tahu tentang media pembelajaran. Hal tersebut di dukung adanya jawaban siswa saat di tanya mengenai media pembelajaran, siswa tidak paham apa itu media pembelajaran karena guru tidak pernah menggunakan media saat pembelajaran.

Berdasarkan masalah diatas, diduga adanya kemungkinan bahwa guru masih cenderung menggunakan metode ceramah dalam kegiatan belajar mengajar sehingga menyebabkan kemampuan kreativitas siswa dalam berpikir cenderung tidak berkembang. Kegiatan pembelajaran di sekolah akan berlangsung dengan baik apabila ada komunikasi timbal balik antara guru dengan siswa. Oleh karena itu, siswa dituntut untuk bersikap kreatif dan inovatif dalam menanggapi setiap pelajaran yang diajarkan sehingga pesan yang disampaikan dalam bentuk materi pelajaran dapat diterima oleh siswa. Untuk menumbuhkan sikap kreatif siswa tidaklah mudah.

Fakta rendahnya kreativitas siswa didukung oleh dokumentasi yang peneliti peroleh dalam kegiatan nilai ujian akhir semester 1. Dengan nilai siswa SDN 2 Sadang pada semester 1 tahun pelajaran 2018/2019 masih di bawah KKM yang ditetapkan di sekolah yaitu 70 untuk muatan IPS dan Bahasa Indonesia. Hal itu dapat dilihat dari nilai ujian akhir semester 1 dari semua tema yang peneliti peroleh. Dari dokumentasi tersebut tercatat siswa kelas IV SDN 2 Sadang yang berjumlah 25 siswa pada tahun pelajaran 2018/2019 pada muatan IPS siswa kelas IV yang sudah memenuhi KKM dalam aspek keterampilan atau nilai yang sudah tuntas berjumlah 7 siswa, dan yang belum tuntas 18 siswa. Sedangkan untuk muatan Bahasa Indonesia yang sudah tuntas berjumlah 8 siswa, dan yang belum tuntas 17 siswa. Dengan demikian, artinya presentase siswa yang tuntas dalam muatan IPS sebanyak 28%, dan yang belum tuntas sebanyak 72%. Sedangkan presentase siswa yang tuntas dalam muatan Bahasa Indonesia sebanyak 32% dan yang belum tuntas sebanyak 68%.

Dari kondisi yang terjadi adalah guru di anggap sebagai sumber belajar yang paling benar, sedangkan posisi siswa sebagai pendengar ceramah dari guru.

Akibatnya proses belajar mengajar cenderung akan membosankan dan menjadikan siswa malas belajar. Sikap siswa yang pasif tersebut tidak hanya terjadi pada mata pelajaran tertentu saja, tetapi pada hampir semua mata pelajaran termasuk IPS dan Bahasa Indonesia. Selain itu, kreativitas siswa juga terhambat karena tidak ada pengalaman belajar pada unjuk kerja pada setiap mata pelajaran yang di dalamnya memungkinkan kegiatan proyek. Semua itu akan menghambat kreativitas siswa karena tidak ada dorongan yang membantu mereka.

Berkaitan dengan permasalahan-permasalahan tersebut, perlu di upayakan adanya suatu bentuk pembelajaran yang mampu menumbuhkan kreativitas siswa di dalam proses pembelajaran. Adapun cara untuk mengatasi hal tersebut yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan permasalahan siswa kelas IV di SDN 2 Sadang. Salah satu model yang dapat digunakan adalah dengan menerapkan model *PjBL* yang memperkenankan peserta didik untuk bekerja secara mandiri maupun kelompok yang bersumber dari masalah nyata dalam kehidupan sehari-hari. Pada *PjBL* siswa terlibat secara aktif dalam memecahkan masalah yang ditugaskan oleh guru dalam bentuk suatu proyek. Siswa aktif mengelola pembelajarannya dengan bekerja secara nyata yang menghasilkan produk riil. Adapun (dalam Depdiknas, 2014:34) dijelaskan langkah-langkah penerapan *PjBL* yang terdiri dari: 1) Penentuan pertanyaan mendasar; 2) Menyusun perencanaan proyek; 3) Menyusun jadwal; 4) Monitoring; 5) Penilaian hasil; 6) Evaluasi Pengalaman.

Penerapan model *PjBL* terbukti dapat meningkatkan kreativitas siswa. Hal tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Ardianti, dkk (2017) yang berjudul Implementasi *Project Based Learning (PjBL)* Berpendekatan Science Edutainment terhadap Kreativitas peserta didik. Dari penelitian yang telah dilakukan diketahui adanya peningkatan kreativitas siswa. Menunjukkan bahwa terdapat peningkatan antara sebelum diberikan perlakuan (pre-test) dengan sesudah diberikan perlakuan (post-test) yakni kelas yang menggunakan pembelajaran berbasis proyek rata-rata skor kreativitas peserta didik pada kelompok eksperimen adalah 7,52 dan 6,78 untuk kelompok kontrol. Hasil uji-t

menunjukkan terdapat perbedaan signifikansi pada kreativitas peserta didik antara kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol.

Selain melibatkan siswa untuk menemukan pengetahuannya sendiri dan menghasilkan proyek riil, pembelajaran juga harus dilakukan dengan melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran dengan model *PjBL* perlu didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang dapat melibatkan siswa merancang sendiri pembelajarannya. Salah satunya adalah media *Mind Mapping* atau peta pikiran yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah dimana siswa mudah lupa untuk mengingat suatu konsep-konsep atau kata kunci- kata kunci dalam materi pembelajaran. Media ini dianggap paling mudah dipahami siswa karena dapat menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi itu ketika dibutuhkan. Sehingga pembelajaran yang dilakukan akan menjadi lebih hidup, variatif, dan membiasakan siswa memecahkan permasalahan dengan cara memaksimalkan daya pikir dan kreativitas.

Dengan membuat peta konsep, siswa secara tidak langsung membangun konsep pengetahuan mereka secara tematik. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengaplikasikan penggunaan model pembelajaran *PjBL* dengan berbantu media *Mind Mapping* sebagai salah satu alternatif dalam muatan pembelajaran IPS dan Bahasa Indonesia dengan diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang bermakna dan menyenangkan sehingga dapat membantu siswa dalam mengembangkan kreativitas belajar yang membawa siswa dalam suasana belajar yang lebih menarik. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil tema 7 indahny keragaman di negeriku pada subtema 1 dan 2 dengan muatan IPS dan Bahasa Indonesia. Adapun materi yang akan dibahas yaitu mengenai keragaman suku, bahasa, dan budaya di Indonesia dalam IPS sedangkan teks nonfiksi dalam Bahasa Indonesia.

Berdasarkan beberapa uraian permasalahan di atas, penerapan pembelajaran *PjBL* berbantu media *Mind Mapping* diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang meliputi keterampilan guru, maupun kreativitas siswa. Peneliti akan mengkaji masalah tersebut dengan melakukan penelitian berjudul:

“Penerapan Model *PjBL (Project Based Learning)* Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV Berbantu Media *Mind Mapping* Tema 7 indahnya keragaman di negeriku Di SDN 2 Sadang”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil analisis latar belakang permasalahan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah peningkatan keterampilan mengajar guru melalui penerapan model *PjBL* berbantu media *mind mapping* pada kelas IV SDN 2 Sadang tema indahnya keragaman di negeriku muatan IPS dan Bahasa Indonesia?
2. Bagaimanakah peningkatan kreativitas siswa kelas IV SDN 2 Sadang melalui model *PjBL* berbantu media *mind mapping* tema indahnya keragaman di negeriku muatan IPS dan Bahasa Indonesia?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan peningkatan keterampilan mengajar guru melalui penerapan model *PjBL* pada kelas IV berbantu media *mind mapping* tema indahnya keragaman di negeriku muatan bahasa IPS dan Bahasa Indonesia di SDN 2 Sadang Jekulo Kudus.
2. Mendeskripsikan peningkatan kreativitas siswa kelas IV dengan model *PjBL* berbantu media *mind mapping* tema pahlawanku muatan IPS dan Bahasa Indonesia di SDN 2 Sadang Jekulo Kudus.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini bermanfaat bagi perkembangan pendidikan dengan menerapkan model pembelajaran yang variatif dan inovatif pada jenjang pendidikan dasar. Selain itu juga memberikan gambaran tentang penerapan pembelajaran dengan model *project based learning* berbantuan media *mind mapping* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada tema pahlawanku muatan IPS dan bahasa Indonesia kelas IV di SDN 2 Sadang Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Guru

Penerapan model pembelajaran *PjBL* berbantuan media mind mapping diharapkan dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola kelas, memberikan pertanyaan, dan memberikan variasi serta meningkatkan kreativitas guru SD dalam merancang pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

1.4.2.2 Bagi Siswa

Penerapan model pembelajaran *PjBL* berbantuan media mind mapping diharapkan dapat memberikan ruang lebih bagi aktivitas siswa selama pembelajaran, menumbuhkan motivasi siswa melalui belajar sambil bermain dan menyalurkan ide barunya untuk menghasilkan kegiatan yang bermakna dalam pembelajaran, serta menguji kemampuan kreativitas dan pemahaman siswa.

1.4.2.3 Bagi pihak sekolah

Hasil penelitian tindakan kelas ini, dapat memberikan informasi mengenai kualitas proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah serta meningkatkan kredibilitas sekolah yang bersangkutan.

1.4.2.4 Bagi Peneliti

Bagi peneliti, diharapkan hasil penelitian ini dapat membantu peneliti dalam mengatasi sifat pasif siswa dan sebagai alternatif dalam media belajar yang lebih menarik dengan mendapatkan pengalaman nyata dalam menerapkan model pembelajaran *PjBL* pada tema indahny keragaman di negeriku muatan IPS dan Bahasa Indonesia.

1.5 Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Subyek pada penelitian adalah siswa kelas IV yang berjumlah 25 siswa (12 siswa perempuan, dan 13 siswa laki-laki) dan guru SDN 2 Sadang.
2. Obyek Penelitian ini di fokuskan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran melalui model *PjBL (Project Based Learning)* berbantu *Mind Mapping*.
3. Lokasi Penelitian di SDN 2 Sadang.

4. Variabel dalam penelitian ini adalah kreativitas siswa dan model *PjBL* (*Project Based Learning*).

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Penelitian ini diterapkan pada tema 7 indahny keragaman di negeiku subtema 1 keragaman suku bangsa dan agama di negeriku dan subtema 2 indahny keragaman budaya negeriku, terfokus pada muatan IPS dan Bahasa Indonesia. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang digunakan sebagai berikut.

1.5.1 Kompetensi Inti

KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya.

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah, sekolah.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan periaku anak beriman dan berakhlak mulia.

1.5.2 Kompetensi Dasar

IPS

3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia, serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

Bahasa Indonesia

3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi.

4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.

1.6 Definisi Operasional

Guna memberikan gambaran dan arah yang jelas tentang maksud judul penelitian, maka diberikan penjelasan definisi operasional dari variabel-variabel yang diteliti sebagai berikut.

1.6.1 Model Pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)*

Model pembelajaran *PjBL* adalah model pembelajaran berbasis proyek yang memberikan kesempatan guru untuk mengelola pembelajaran di kelas yang melibatkan siswa secara aktif dalam kerja proyek serta merancang tujuan pembelajaran untuk menghasilkan produk atau proyek yang nyata. *PjBL* meningkatkan kebiasaan belajar siswa yang khas serta praktik pembelajaran yang baru. Para siswa harus berpikir secara orisinal sampai akhirnya mereka dapat memecahkan suatu masalah dalam kehidupan nyata.

1.6.2 Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan gagasan baru yang imajinatif dan juga kemampuan mengadaptasi gagasan baru dengan gagasan yang sudah ada agar menjadi lebih inovatif dan imajinatif. Serta kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan yang telah ada sebelumnya.

1.6.3 Media *Mind Mapping*

Media *mind mapping* atau peta konsep adalah suatu gambar yang memaparkan struktur konsep yaitu keterkaitan antar konsep dari suatu gambaran yang menyatakan hubungan yang bermakna antara konsep-konsep dari suatu materi pelajaran yang dihubungkan dengan suatu kata penghubung. Karena itu, peta konsep akan mendorong siswa menghubungkan konsep-konsep selama belajar, sehingga siswa akan lebih mudah memahami pelajaran. Salah satu tujuan peta konsep yaitu untuk melatih siswa menyimpulkan konsep dari materi yang dipelajari.

1.6.4 Keterampilan Mengajar Guru

Kedudukan guru mempunyai arti penting dalam pendidikan. arti penting itu bertolak dari tugas dan tanggung jawab guru yang cukup berat untuk mencerdaskan anak didiknya. Kerangka berpikir yang demikian menghendaki seorang guru untuk melengkapi dirinya dengan berbagai keterampilan yang diharapkan dapat membantu dalam menjalankan tugasnya dalam interaksi edukatif. Keterampilan mengajar guru adalah keterampilan yang mutlak harus guru punyai dalam hal ini. Dengan pemilikan keterampilan mengajar ini diharapkan guru dapat mengoptimalkan peranannya dikelas.

1.6.5 Muatan Bahasa Indonesia dan IPS

Tema Indahnya Keragaman di Negeriku subtema 1 keragaman suku bangsa dan agama di negeriku dan subtema 2 indahnya keragaman budaya negeriku yang terfokus mengenai keragaman suku bangsa, agama dan budaya di Indonesia yang dilakukan pada pembelajaran 3 dan 4 dengan muatan pelajaran Bahasa Indonesia dan IPS.

Materi IPS pada tema 7 dalam penelitian ini yaitu, keragaman suku, agama dan budaya. Keragaman adalah suatu perbedaan kondisi pada kehidupan masyarakat yang mempunyai ciri khas. Perbedaan seperti ini ada pada suku bangsa, ras, agama, budaya, dan gender. Keberagaman dalam suku dan budaya mempunyai sifat yang universal. Hal ini berarti ada berbagai sifat umum yang melekat dan menyatu pada setiap budaya yang ada dan yang dihasilkan tiap daerah. Dari keragaman dalam agama di pengaruhi oleh letak geografis di jalur perdagangan internasional. Berbagai agama diterima oleh bangsa Indonesia sebab sebelumnya masyarakat Indonesia telah mengenal kepercayaan animisme dan dinamisme. Juga sikap bangsa Indonesia yang sangat terbuka pada budaya lain.

Materi Bahasa Indonesia pada tema indahnya keragaman di negeriku dalam penelitian ini yaitu, menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi dengan mencari ide pokok dan menulis informasi dengan bahasa sendiri. Teks nonfiksi merupakan sebuah karangan cerita yang berisikan kebenaran fakta, atau hal-hal yang benar-benar terjadi dalam kehidupan sehari-hari yang dituangkan dalam bentuk tulisan sehingga siswa tergugah nalar (pikirannya).