

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

Dalam bab I Pendahuluan ini peneliti akan membahas mengenai hal-hal sebagai berikut: 1) Latar Belakang Masalah, 2) Identifikasi Masalah, 3) Cakupan Masalah, 4) Rumusan Masalah, 5) Tujuan Penelitian, 6) Manfaat Hasil Penelitian, dan 7) Spesifikasi model yang dikembangkan.

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Kegiatan pembelajaran merupakan suatu kondisi yang dengan sengaja diciptakan oleh guru untuk memberi ilmu dan pengalaman kepada anak didik. Di dalam pembelajaran semua komponen pendidikan diperankan secara optimal guna mencapai tujuan pendidikan sebagaimana tercantum dalam Undang Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu:

Pendidikan membuat watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa 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 dan bertanggung jawab.

Guru harus sudah menyadari apa yang sebaiknya dilakukan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang dapat menghantarkan anak didik ke tujuan pendidikan. Di sini tentu saja tugas guru berusaha menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi semua anak didik. Suasana belajar yang tidak menyenangkan bagi anak didik biasanya lebih banyak mendatangkan kegiatan pembelajaran yang kurang harmonis. Anak didik gelisah duduk berlama-lama di kursi mereka masing-masing. Kondisi ini tentu menjadi kendala yang serius bagi tercapainya tujuan pendidikan.

Di era sekarang kita telah memasuki abad ke 21 di mana teknologi semakin berkembang dan menggandrungi dunia anak didik kita, sehingga banyak tantangan dan hambatan yang akan kita hadapi dalam menyampaikan pelajaran, sehingga potensi tidak mengenal budaya/tradisi lingkungan sekitar sangat kuat karena masuknya budaya-budaya lain yang kurang pas. Menurut Mukminan (2014: 5), terdapat sejumlah kompetensi dan atau keahlian yang harus dimiliki oleh Sumber Daya Manusia (SDM) di abad-21, yaitu: (1) Kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah (*Critical Thinking and Problem Solving Skills*); mampu berfikir secara kritis, lateral, dan sistemik, terutama dalam konteks pemecahan masalah, (2) Kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama (*Communication and Collaboration Skills*); mampu berkomunikasi dan berkolaborasi secara efektif dengan berbagai pihak, (3) Kemampuan mencipta dan membarui; (*Creativity and Innovation Skills*) mampu mengembangkan kreativitas yang dimilikinya untuk menghasilkan berbagai terobosan yang inovatif, (4) Literasi teknologi informasi dan komunikasi (*Information and Communications Technology Literacy*); mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan kinerja dan aktivitas sehari-hari, (5) Kemampuan belajar kontekstual (*Contextual Learning Skills*); mampu menjalani aktivitas pembelajaran mandiri yang kontekstual sebagai bagian dari pengembangan pribadi, (6) Kemampuan informasi dan literasi media (*Information and Media Literacy Skills*); mampu memahami dan menggunakan berbagai media komunikasi untuk menyampaikan beragam gagasan dan melaksanakan aktivitas kolaborasi serta interaksi dengan beragam pihak.

Komponen dunia pendidikan tidak terlepas dari kurikulum, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) mulai menetapkan kurikulum 2013 sebagai penyempurna dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Salah satu tujuannya adalah untuk melestarikan kebudayaan bangsa dan Negara melalui pendidikan. Pada kurikulum 2013 dibuat model pembelajaran tematik dengan menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa muatan pelajaran. Pembelajaran tematik diharapkan dapat mengeksplor pengetahuan, ketrampilan, dan sikap. Hal ini sejalan dengan amanat Undang Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional sebagaimana tersurat dalam penjelasan Pasal 35 yaitu kompetensi lulusan merupakan kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Dengan adanya pembelajaran terpadu siswa akan lebih mudah memahami pembelajaran, sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi siswa.

Ada beberapa permasalahan di dalam pendidikan selama ini yang mungkin di anggap sangat sepele yaitu model pembelajaran yang sangat biasa dan kurang menarik bagi siswa. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tidak terstruktur di tiga sekolah yang akan diteliti diperoleh informasi bahwa; 1) guru belum menggunakan model pembelajaran secara maksimal, 2) guru dalam mengajar kurang menarik perhatian siswa, sehingga siswa sebagian tidak fokus, 3) kurangnya pengenalan kearifan lokal Kudus terhadap siswa, 4) motivasi siswa untuk belajar kurang bergairah, dan 5) kurang tersedianya buku model pembelajaran sebagai bahan referensi guru dalam mengajar.

Adapun kondisi ideal yang seharusnya tercipta dalam pembelajaran yaitu: 1) terciptanya pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan; 2) harus sesuai amanat yang ditetapkan oleh Kemendikbud; 3) pembelajaran yang bersifat kontekstual sesuai daerah tempat tinggal siswa; dan 4) terkelolanya daya pikir anak yang maju dan dapat memecahkan masalah secara terstruktur.

Pembelajaran tematik yang bermakna dapat diwujudkan dengan mengaitkan materi pembelajaran dengan dunia terdekat siswa atau biasa dikenal dengan pembelajaran kontekstual (secara langsung). Untuk mengaplikasikan pembelajaran tematik bisa dilakukan melalui penanaman nilai-nilai kearifan lokal dimana siswa berada. Hal ini bermanfaat untuk mempertahankan dan melestarikan kebudayaan lokal sekaligus membantu siswa dalam menghadapi tantangan abad ke 21 yang semakin berkembang pesat.

Untuk itu peneliti bermaksud akan menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* berbasis kearifan lokal Gusjigang di kabupaten Kudus untuk meningkatkan kualitas guru dan hasil belajar. *Mind Mapping* sendiri merupakan strategi pembelajaran yang dikembangkan sebagai metode efektif untuk mengembangkan gagasan-gagasan melalui rangkaian peta-peta konsep. Sintak model *Mind Mapping* menurut (Jamal, 2014:44) adalah: (1) guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai, (2) guru mengemukakan konsep/permasalahan yang akan ditanggapi oleh siswa dan sebaiknya permasalahan yang mempunyai alternatif jawaban, (3) siswa mencatat point penting dari paparan guru atau kata kunci, (4) membentuk kelompok yang masing-masing kelompok beranggotakan 2-3 orang siswa, (5) tiap kelompok menginventaris/mencatat alternatif jawaban

hasil diskusi, (6) tiap kelompok membacakan hasil diskusinya sementara guru mencatat point-point penting di papan tulis, (7) dari data-data di papan tulis, siswa diminta untuk membuat kesimpulan.

*Mind mapping* bisa disebut sebagai sebuah peta rute yang menggunakan seluruh potensi otak agar optimum. *Mind mapping* melatih otak untuk melihat secara menyeluruh sekaligus secara terperinci dan dengan mengintegrasikan antara logika dan imajinasi. Bentuk *mind map* seperti peta sebuah jalan di kota yang mempunyai banyak cabang sehingga bisa membuat pandangan secara menyeluruh tentang pokok masalah dalam suatu area yang sangat luas, merencanakan sebuah rute yang tercepat dan tepat serta mengetahui kemana kita akan pergi dan dimana kita berada. Selain itu, *mind mapping* juga melibatkan kedua belahan otak dengan cara mengintegrasikan antara logika dan imajinasi sehingga akan memudahkan seseorang untuk mengatur dan mengingat segala bentuk informasi, baik secara tertulis maupun secara verbal. Selain itu, adanya kombinasi warna, simbol, bentuk, dan sebagainya memudahkan otak untuk menyerap informasi yang diterima. Implementasi *mind mapping* dalam kegiatan pembelajaran diharapkan mampu mengoptimalkan kemampuan otak anak, melatih untuk berpikir kritis dan inovatif, serta menumbuh kembangkan nilai-nilai karakter positif dalam diri seorang anak.

Ada beberapa tahapan yang perlu diperhatikan dalam model *Mind Mapping* antara lain: (1) letakkan gagasan/tema/ poin utama di tengah-tengah halaman kertas, akan lebih mudah jika posisi kertas terbentang (*landscape*), (2) gunakan garis, tanda panah, cabang-cabang, dan warna yang berbeda-beda untuk

menunjukkan hubungan antara tema utama dan gagasan pendukung lain (3) *Mind Mapping* harus dibuat secara cepat tanpa ada jeda dan *editing* yang menyita waktu. Untuk itu sangat penting mempertimbangkan yang harus dan tidak harus dimasukkan dalam peta tersebut, (4) pilihlah warna-warna yang berbeda untuk mensymbolisasi sesuatu yang berbeda pula, misalnya, warna biru untuk sesuatu yang wajib muncul dalam peta tersebut, hitam untuk gagasan lain yang bagus, dan merah untuk sesuatu yang masih perlu diteliti lebih lanjut, (5) biarkan beberapa ruang kosong dalam kertas, dimaksudkan agar dalam penambahan gagasan baru bisa ditulis di kertas tersebut. Selain itu menurut pengakuan (Hernowo, 2005), metode ini mampu mengoptimalkan keseimbangan antara otak kanan dengan otak kiri secara sinergis dan komplementer. Hal ini terlihat dari penggunaan gambar, warna, serta imajinasi yang bersamaan dengan penggunaan kata, angka, serta penggunaan logika.

Sedangkan pendidikan berbasis kearifan lokal adalah pendidikan yang mengajarkan siswa untuk selalu dekat dengan situasi nyata yang mereka hadapi sehari-hari. Model pendidikan berbasis kearifan lokal merupakan sebuah contoh pendidikan yang mempunyai relevansi tinggi bagi kecakapan pengembangan hidup, dengan berpijak pada pemberdayaan ketrampilan serta potensi lokal pada tiap-tiap daerah. Menurut Setiawan (2008:30) dengan pendidikan berbasis *local wisdom* (kearifan lokal) akan membuat seseorang merasa optimis akan terciptanya pendidikan yang mampu memberikan makna bagi kehidupan manusia di Indonesia itu artinya pendidikan kemudian akan mampu menjadi spirit yang bisa mewarnai dinamika Indonesia ke depan.

Mengingat sumber belajar tematik integrated kurikulum 2013 dari Kemendikbud yang berupa buku guru dan buku siswa cakupannya masih bersifat umum karena diperuntukkan bagi seluruh siswa di Indonesia. Sedangkan proses pembelajaran yang baik yaitu siswa belajar dari lingkungan yang terdekat, yaitu belajar dari daerahnya, kemudian belajar daerah keseluruhan. Dengan permasalahan ini, menuntut guru agar mampu mengembangkan model pembelajaran seperti *Mind Mapping* yang bisa merangsang kreatifitas siswa, tentunya dengan bantuan materi berbasis kearifan lokal.

Mengapa harus berbasis kearifan lokal Gusjigang?, menurut peneliti model pembelajaran *Mind Mapping* saja belum cukup untuk bisa mengembangkan kreatifitas anak dan nilai-nilai pendidikan, maka peneliti menyisipkan nilai-nilai gusjigang dan beberapa materi kearifan lokal di dalam pembelajara. Pengembangan model pembelajaran ini terfokus pada pengembangan model *Mind Mapping* berbasis Kearifan Lokal Gusjigang dengan produk buku panduan model pembelajaran yang didalamnya berisi (1) sintak pengembangan model *Mind Mapping* berbasis kearifan lokal Gusjigang, (2) Nilai-nilai karakter pendidikan dalam konsep Gusjigang, (3) dan perangkat pembelajaran meliputi Silabus, RPP, penilaian, bahan ajar kearifan lokal, dan LKS.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti akan mengambil judul dalam penelitian ini adalah “Pengembangan Model Pembelajaran *Mind Mapping* Berbasis Kearifan Lokal Gusjigang Kudus Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar di Kabupaten Kudus”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti memberikan identifikasi masalah yang akan dijadikan bahan penelitian sebagai berikut:

1. guru belum menggunakan model pembelajaran secara maksimal;
2. guru dalam mengajar kurang menarik perhatian siswa, sehingga siswa sebagian tidak fokus;
3. kurangnya pengenalan kearifan lokal kabupaten Kudus terhadap siswa;
4. motivasi siswa untuk belajar kurang bergairah, dan;
5. kurang tersedianya buku model pembelajaran sebagai bahan referensi guru dalam mengajar.

## 1.3 Cakupan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilakukan lebih fokus, jelas, sempurna, dan mendalam maka penulis membuat cakupan masalah pada variabelnya. Penelitian ini mencakup masalah yang berkaitan dengan model pembelajaran *Mind Mapping* berbasis kearifan lokal Kudus Gusjigang untuk siswa kelas IV sekolah dasar di kabupaten Kudus.

## 1.4 Rumusan Masalah

Masalah yang diidentifikasi berdasarkan latar belakang dan studi pendahuluan penelitian adalah:

1. Bagaimana pengembangan model pembelajaran *Mind Mapping* berbasis kearifan lokal Gusjigang di kelas IV pada sekolah dasar di Kabupaten Kudus ?



2. Bagaimana keefektifan model pembelajaran *Mind Mapping* berbasis kearifan lokal Gusjigang di Kudus pada kelas IV Sekolah Dasar di Kabupaten Kudus ?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini untuk:

1. Mengetahui pengembangan model pembelajaran *Mind Mapping* berbasis kearifan lokal Gusjigang di kelas IV pada sekolah dasar di Kabupaten Kudus.
2. Mengetahui keefektifan model pembelajaran *Mind Mapping* berbasis kearifan lokal Gusjigang di Kudus pada kelas IV Sekolah Dasar di Kabupaten Kudus.

### **1.6 Manfaat Penelitian Pengembangan**

Pengembangan model pembelajaran berbasis kearifan lokal ini dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran agar dapat mencapai tujuan yang maksimal. Berdasarkan hal tersebut, maka pentingnya penelitian pengembangan ini adalah :

#### **1. Secara Teoritik**

Secara teoritik pengembangan model pembelajaran ini perlu dilakukan karena untuk mencapai pembelajaran yang bermakna, maka pembelajaran perlu diarahkan pada pembelajaran yang berbasis aktivitas serta sesuai dengan lingkungan tempat tinggalnya. Tempat tinggal siswa tentunya sangat berkaitan

erat dengan kearifan lokal di daerah tersebut sehingga menjadi pendukung terhadap materi pembelajaran.

## 2. Secara Praktik

### a. Bagi Siswa

- 1) Kegiatan Pembelajaran akan lebih menarik dan berkesan.
- 2) Kreativitas siswa terbangun dengan model *Mind Mapping*.
- 3) Siswa mengenal dan memahami makna kearifan lokal Gusjigang serta mengetahui budaya lokal, potensi keunggulan lokal yang berada di kabupaten Kudus dengan materi berbasis kearifan lokal.

### b. Bagi Guru

- 1) Sebagai referensi guru untuk menggunakan model *Mind Mapping* berbasis Gusjigang dalam melaksanakan pembelajaran.
- 2) Sebagai acuan bagi guru untuk terus menggali model-model pembelajaran yang lebih menarik dan berkesan bagi siswa.

### c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi salah satu program sekolah dalam menggerakkan guru dalam menggunakan model pembelajaran yang menarik dengan basis kearifan lokal.

### d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan informasi tentang pengembangan model pembelajaran dengan basis kearifan lokal Gusjigang di kabupaten Kudus.

## 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan adalah model pembelajaran *Mind Mapping* berbasis Kearifan Lokal Gusjigang pada siswa kelas IV Sekolah Dasar di Kabupaten Kudus. Model ini dibuat untuk membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Adapun spesifikasi adalah sebagai berikut:

### 1.7.1 Model Pembelajaran *Mind Mapping* berbasis Kearifan Lokal Gusjigang pada siswa kelas IV Sekolah Dasar di Kabupaten Kudus

Ada beberapa komponen model *Mind Mapping* yang dikembangkan. Pengembangan ini dilengkapi dengan perangkat pembelajaran yang meliputi silabus, RPP, materi ajar, media pembelajaran, LKS, dan lembar penilaian berbasis kearifan lokal. Model yang dikembangkan dalam penelitian ini dikaitkan dengan kearifan lokal Kudus Gusjigang. Pengaitan kearifan lokal Kudus Gusjigang ke dalam kegiatan pembelajaran ini bertujuan agar kegiatan pembelajaran yang diberikan dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari. Selain itu pengaitan kearifan lokal Kabupaten Kudus juga ke dalam materi, dimaksudkan juga agar siswa mengenal potensi-potensi yang ada di Kabupaten Kudus sebelum mengenal daerah lain. Beberapa komponen yang ada dalam model pembelajaran *Mind Mapping* berbasis kearifan lokal Gusjigang yaitu:

- 1) **Sintak**, sintak pengembangan model pembelajaran *Mind Mapping* berbasis kearifan lokal Gusjigang dalam penelitian ini adalah: 1) menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai; 2) membaca materi sebelum guru mengemukakan konsep (nilai dari Gusjigang “**Ji**” **Ngaji**); 3) guru dan siswa saling tanya jawab dengan bahasa yang baik dan santun (nilai dari Gusjigang **bagus** “**Gus**”); 4) menyampaikan konsep dengan menggunakan media gambar,

video, atau asli ; 5) membentuk kelompok diskusi berjumlah 3-4 siswa (menyesuaikan jumlah siswa dalam satu kelas); 6) berdiskusi sesuai submateri yang dibagikan oleh guru dengan mencatat alternatif jawaban hasil diskusi; 7) membentuk kelompok baru dengan kelompok submateri yang berbeda; salah satu nilai Gusjigang (**“Gang” dagang**) yaitu mencari partner kerja; 8) membagi kertas dan pensil warna untuk mulai membuat *Mind Mapping* dari kumpulan submateri tersebut; 9) presentasi secara bergantian; termasuk dalam nilai **“ngaji/Ji”** karena membaca hasil kelompoknya; dan 10) menyimpulkan hasil diskusi dan presentasi.

- 2) **Sistem sosial**, yaitu peran peserta didik dan guru, serta norma yang diperlukan;
- 3) **Prinsip reaksi**, yaitu memberikan gambaran kepada guru tentang cara memandang dan merespon apa yang dilakukan peserta didik
- 4) **Sistem pendukung**, yaitu kondisi atau syarat yang diperlukan untuk terlaksananya suatu model, seperti setting kelas, perangkat pembelajaran; dan
- 5) **Dampak instruksional dan dampak pengiring**, dampak instruksional adalah hasil belajar yang dicapai langsung dengan cara mengarahkan para pelajar pada tujuan yang diharapkan. Sedangkan dampak pengiring adalah hasil belajar lainnya yang dihasilkan oleh suatu proses belajar mengajar, sebagai akibat terciptanya suasana belajar yang dialami langsung oleh para pelajar tanpa arahan langsung dari guru.

### 1.7.2 Panduan Model Pembelajaran *Mind Mapping* berbasis kearifan lokal Gusjigang pada siswa kelas IV Sekolah Dasar di Kabupaten Kudus

Produk dari pengembangan model pembelajaran *Mind Mapping* berbasis Kearifan Lokal Gusjigang di kabupaten Kudus adalah sebuah buku panduan mengajar menggunakan model *Mind Mapping* berbasis kearifan lokal Gusjigang, yaitu sebagai berikut: 1) Cover, berisi sampul bagian depan dan belakang, bagian depan di beri gambar *Mind Mapping* dan lambang gusjigang yang menarik dan diberi judul Model Pembelajaran *Mind Mapping* berbasis kearifan lokal Gusjigang. Sedangkan bagian dalam berisi kata pengantar, 2) daftar isi, 3) landasan teori, 4) konsep model *mind mapping* berbasis kearifan lokal Gusjigang, 5) petunjuk pelaksanaan pembelajaran dengan model *mind mapping* berbasis kearifan lokal Gusjigang dan 6) perangkat pembelajaran (silabus, RPP, materi, LKS, dan penilaian berbasis kearifan lokal).

