

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Memasuki era globalisasi, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami perkembangan pesat. Tuntutan masyarakat semakin kompleks dan persaingan sangat ketat. Hal ini harus didukung dengan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas. Untuk meningkatkan SDM dilakukan melalui jalur pendidikan. Pendidikan merupakan faktor pendukung utama terbentuknya manusia yang produktif dan kreatif guna terciptanya masyarakat yang sejahtera dan makmur serta memajukan bangsa dan negara. Dalam arti luasnya, pendidikan mengandung pengertian mendidik, membimbing, mengajar, dan melatih setiap individu.

Tujuan pendidikan nasional berdasarkan UU RI no. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu Pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Tujuan pendidikan yang hendak dicapai pemerintah Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa.

Untuk mewujudkan hal tersebut, kurikulum merupakan salah satu faktor penting. Maka dalam pengembangan kurikulum harus memperhatikan peran kurikulum itu sendiri karena kurikulum sebagai salah satu tolak ukur kualitas

pendidikan di Indonesia. Jika kurikulum berkualitas maka akan membentuk pendidikan yang berkualitas, begitu juga sebaliknya. Perkembangan pendidikan tidak bisa terlepas dari perkembangan kurikulum. Kurikulum merupakan sejumlah mata pelajaran yang harus diselesaikan oleh siswa serta rencana pembelajaran yang dibuat oleh guru dan sejumlah pengalaman belajar yang harus dilakukan oleh siswa.

Kurikulum yang terbaru sekarang adalah Kurikulum 2013 (K13) atau Kurtilas. Kurikulum yang diterbitkan oleh Departemen Pendidikan Nasional mulai bulan Juli tahun 2013 ini sebagai bentuk pengembangan dari kurikulum sebelumnya yaitu kurikulum 2006 (KTSP). Inti dari Kurikulum 2013 adalah upaya penyederhanaan materi melalui tematik-integratif. Pada Kurikulum K13 terdapat 6 mata pelajaran yaitu empat mata pelajaran utama (PKN, agama, Bahasa Indonesia, dan Matematika) dan dua muatan mata pelajaran lokal (Seni Budaya dan PJORK). Sementara untuk mata pelajaran seperti IPA dan IPS tidak akan dihapus begitu saja melainkan akan diintegrasikan dengan mata pelajaran lain. Seperti pada mata pelajaran IPS yang diintegrasikan dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Melibatkan peserta didik untuk belajar melalui aktivitas merupakan pilar penting dalam mengkonstruksi pengetahuan, perasaan, kemauan dan keterampilan. Pilar-pilar pendidikan sebagaimana yang diamanahkan oleh UNESCO sejak tahun 1998, bahwa dalam membangun pendidikan yang bermartabat harus diletakkan dalam empat pilar yaitu belajar mengetahui (*learning to know*), belajar melakukan pekerjaan (*learning to do*), belajar untuk hidup bersama satu sama lain secara

kolaboratif, rukun dan damai (*learning live together*), dan belajar menjadi diri sendiri (*learning to be*). Para pakar pendidikan di Indonesia menambahkan satu pilar yakni belajar untuk mengabdikan (*learning to workship*) kepada Yang Mahakuasa. (Muhammad Yaumi 2013 : 4). Keempat pilar *plus* satu pilar tersebut merupakan modal sosial untuk membangun manusia Indonesia seutuhnya yang secara kualitatif memiliki kecerdasan yang tinggi dan berkepribadian luhur sehingga mampu memabangun dirinya sendiri dan masyarakat Indonesia yang berperadaban, demokratis, dan menghargai totalitas keragaman bangsa yang ber-*Bhineka Tunggal Ika*.

Pendidikan merupakan kebutuhan pokok masyarakat yang harus dipenuhi, sesuai dengan tuntutan kemajuan ilmu pengetahuan yang sekaligus merupakan tuntutan kemajuan jaman. Dengan adanya kemajuan perkembangan jaman seseorang dituntut untuk kreatif. Begitupun dengan di sekolah, siswa-siswi ditanamkan berpikir kreatif melalui proses pembelajaran sehari-hari, agar jika nanti terjun ke masyarakat mereka dapat bersaing dalam perkembangan jaman. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Utami Munandar (2009: 31) ada empat alasan mengapa berpikir kreatif perlu dipupuk sejak dini, antara lain: (1) karena dengan berkreasi orang dapat mewujudkan (mengaktualisasikan) dirinya. Berpikir kreatif merupakan manifestasi dari diri individu yang berfungsi sepenuhnya. (2) berpikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat berbagai penyelesaian dari sebuah masalah, merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini kurang mendapat perhatian dalam dunia pendidikan (Guilford dalam Utami Munandar, 2009: 31). Di sekolah yang terutama dilatih adalah penerimaan pengetahuan,

ingatan, dan penalaran. (3) bersibuk diri dengan berpikir kreatif bukan hanya akan bermanfaat bagi diri sendiri dan lingkungan, namun juga memberi kepuasan kepada individu. (4), dengan berpikir kreatif memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era pembangunan ini dibutuhkan pemikiran-pemikiran baru, penemuan-penemuan baru, dan teknologi baru. Untuk mencapai hal tersebut perlu dipupuk sikap, pemikiran, dan perilaku kreatif sejak dini.

Dalam mengembangkan berpikir kreatif siswa diperlukan peran guru sebagai pendidik. Lingkungan belajar yang kondusif sangat diperlukan, hal ini dapat diwujudkan dengan perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran yang efektif. Guru memiliki peran penting dalam menciptakan lingkungan kelas yang merangsang berpikir kreatif siswa untuk belajar kreatif sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

Menurut Utami Munandar (2009: 70) terdapat empat aspek untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif, antara lain kelancaran (*fluency*), kelenturan (*flexibilitas*), orisinalitas (*orisinality*), dan elaborasi (*elaboration*). Keempat aspek tersebut dapat digunakan dalam mengukur kreativitas siswa. Adapun ciri-ciri berpikir kreatif yang dimiliki seseorang, menurut Utami Munandar (2009: 71) terdapat sepuluh ciri-ciri berpikir kreatif, antara lain: rasa ingin tahu yang luas, sering mengajukan pertanyaan yang baik, memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah, bebas dalam menyatakan pendapat, mempunyai rasa keindahan yang dalam, menonjol dalam salah satu bidang seni, mampu melihat masalah dari berbagai sudut pandang, mempunyai rasa humor yang luas, memiliki

daya imajinasi, dan orisinal dalam ungkapan gagasan dan dalam pemecahan masalah. Kesepuluh ciri tersebut dapat digali dan dikembangkan melalui pembelajaran di sekolah.

Dalam proses pembelajaran di dalam kelas tidak dapat dilepaskan dengan penerapan metode pembelajaran. Meskipun guru memahami materi yang akan diajarkan, jika tidak dapat memilih metode yang tepat maka materi yang diajarkan tidak akan sampai kepada siswa. Pemilihan metode yang tepat menjadikan materi yang disampaikan menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Menurut Dewi Utama Faizah (2003: 9) guru yang baik dapat memilih metode yang tepat sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, mengasyikkan, mencerdaskan, dan menguatkan. Siswa sebaiknya dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran. Peran aktif siswa akan membuat pembelajaran menjadi semakin bermakna.

Berdasarkan observasi dan wawancara pada tanggal 25 Maret 2019 dengan Bp. Suyoto, S.Pd selaku guru kelas IV SD 1 Prambatan Lor, dalam pembelajaran tematik pada tema 1 Indahnya Kebersamaan muatan Bahasa Indonesia yang diintegrasikan dengan muatan IPS pada materi sumber energi serta pemanfaatan energi melalui identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatannya, siswa masih mengalami kesulitan dalam penggunaan bahasa dan kata-kata dalam berbagai bentuk yang berbeda untuk mengekspresikan gagasan-gagasannya. Siswa kurang bisa mengembangkan ide daya imajinasi untuk dituangkan dalam kalimat deskripsi berbentuk peta pikiran.

Hasil wawancara kepada beberapa siswa yang masuk dalam kategori siswa ranking satu, siswa ranking tengah-tengah, dan ranking paling bawah hampir semua jawaban sama, yakni mereka masih kesulitan dalam membuat suatu gagasan deskripsi berbentuk peta pikiran karena tidak ada media yang dapat dijadikan objek sebagai penyalur imajinasi mereka, sehingga membuat siswa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Hasil nilai siswa pada pembelajaran tematik Bahasa Indonesia dan IPS masih banyak siswa yang belum lulus KKM. hanya 15 siswa dari 25 siswa yang dapat mencapai KKM 75. Keadaan ini membuat siswa menjadi kesulitan untuk mengembangkan ide-ide kreatifnya karena guru dalam menyampaikan pembelajaran kurang berinovasi dalam menerapkan model dan media pembelajaran. Pembelajaran masih berpusat pada guru (*Teacher senter learning*) membuat siswa mudah bosan dan kurang aktif.

Dari permasalahan di atas, perlu adanya suatu tindakan dalam membantu siswa untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa agar mereka dapat mengekspresikan pikiran dan gagasannya dalam proses pembelajaran, sehingga indikator pencapaian berpikir kreatif siswa dapat berhasil secara efektif dan efisien. Menanggapi permasalahan tersebut, diperlukan model dan media pembelajaran yang bervariasi dan sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Dalam penelitian ini, peneliti memilih model pembelajaran *Mind Mapping* dengan berbantuan media pembelajaran *Pop Up Book*.

Shoimin (2014: 105) mengemukakan pengertian peta pikiran atau *Mind Mapping* bahwa: Pemetaan pikiran adalah teknik pemanfaatan seluruh otak

dengan menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya untuk membentuk kesan. Otak sering kali mengingat informasi dalam bentuk gambar, simbol, suara, bentuk-bentuk, dan perasaan. Peta ini dapat membangkitkan ide-ide orisinal dan memicu ingatan yang mudah. Ini jauh lebih mudah daripada metode pencatatan tradisional karena ia mengaktifkan kedua belahan otak. Cara ini menyenangkan, menenangkan dan kreatif.

Selain penggunaan model pembelajaran, penggunaan media pembelajaran juga dibutuhkan untuk menunjang keberhasilan dalam sebuah pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media *Pop Up Book*. Media ini sudah dirancang sesuai dengan tema dan tujuan dalam pembelajaran. Penggunaan media *Pop Up Book* adalah untuk menjembatani siswa dalam mengembangkan daya imajinasi dan berpikir kreatif siswa melalui bentuk wujud gambaran objek yang nyata. Dengan penerapan model dan media pembelajaran tersebut, diharapkan dapat membantu meningkatkan berpikir kreatif siswa.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Berpikir Kreatif Siswa Dengan Model *Mind Mapping* Berbantuan Media *Pop Up Book* Tema Indahnya Kebersamaan Kelas IV SD 1 Prambatan Lor”.

B. Rumusan Masalah

Hal yang menjadi permasalahan pokok dalam penelitian ini dapat dijabarkan pada rumusan masalah yang merujuk pada paparan di atas antara lain :

1. Bagaimana penggunaan model *Mind Mapping* berbantuan media *Pop Up Book* dapat meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran di kelas IV SD 1 Prambatan Lor pada Tema 1 Indahny Kebersamaan?
2. Bagaimana penggunaan model *Mind Mapping* berbantuan media *Pop Up Book* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran di kelas IV SD 1 Prambatan Lor pada Tema 1 Indahny Kebersamaan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan penggunaan model *Mind Mapping* berbantuan media *Pop Up Book* dapat meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran di kelas IV SD 1 Prambatan Lor pada Tema 1 Indahny Kebersamaan.
2. Penggunaan model *Mind Mapping* berbantuan media *Pop Up Book* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran di kelas IV SD 1 Prambatan Lor pada Tema 1 Indahny Kebersamaan?

D. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah terhadap penggalian dan pengembangan peningkatan kecerdasan linguistik siswa, khususnya pada jenjang sekolah dasar.
- b. Memberikan kontribusi dalam dunia pendidikan dalam penggunaan model pembelajaran *Mind Mapping* yang dapat digunakan dalam pengembangan pembelajaran tematik Bahasa Indonesia dan IPS.
- c. Sebagai sumber informasi, bahan bacaan, maupun referensi untuk mengembangkan penelitian relevan yang sejenis di masa yang akan datang.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

1. Meningkatkan kemampuan pendidik dalam mengenali, dan mengembangkan berpikir kreatif siswa pada masing-masing siswa yang diajarinya.
2. Menambah keterampilan guru dalam mengelola kelas melalui model pembelajaran yang tidak konvensional.
3. Menambah ide-ide pembelajaran yang lebih menarik untuk dikemas dalam suatu pembelajaran yang menyenangkan.
4. Memberikan referensi untuk membuat media pembelajaran yang lebih inovatif dan sarat akan ilmu.

b. Bagi Siswa

1. Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.
2. Mendapat layanan dan perlakuan pembelajaran sesuai dengan kemampuan berpikir kreatif yang dimilikinya.
3. Merasakan kegiatan pembelajaran yang partisipasif, aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.
4. Meningkatkan kerjasama antar siswa dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

1. Memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan mutu pendidikan di SD 1 Prambatan Lor.
2. Memberikan motivasi agar program sekolah mendukung kecerdasan linguistik-verbal sehingga potensi setiap siswa dapat terealisasi secara maksimal.
3. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat membantu guru dalam mengajarkan materi, sehingga diharapkan sekolah turut serta dalam pengadaan media pembelajaran di sekolah.

d. Bagi Peneliti

1. Memberikan pemahaman dan pengetahuan tentang cara mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa siswa.
2. Sebagai sarana pengembangan wawasan pengetahuan tentang penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan media *Pop Up Book*.
3. Menyelesaikan tugas akhir strata 1.

E. Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian tindakan kelas ini berfokus pada:

1. Tempat penelitian dilaksanakan di SD 1 Prambatan Lor, Kecamatan Kaliwungu, Kabupaten Kudus.
2. Subjek penelitiannya yaitu guru dan siswa kelas IV dengan jumlah 25 siswa, yang terdiri dari 11 siswa putra dan 14 siswa putri.
3. Penelitian ini dilaksanakan pada semester 1.
4. Penelitian tindakan kelas ini dibatasi pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia dan IPS.

Tema : Tema 1 Indahnnya Kebersamaan

Subtema : 1. Keberagaman Budaya Bangsaku
2. Kebersamaan dalam Keberagaman

Pembelajaran : Siklus I Subtema 1 pembelajaran 1, 4 dan 5
Siklus II Subtema 2 pembelajaran 1, 4 dan 5

a. Kompetensi Inti

KI 1 :Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.

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

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 di rumah dan di sekolah.

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

b. Kompetensi Dasar

1) Bahasa Indonesia

3.2 Mencermati keterhubungan antar gagasan yang di dapat dari teks lisan, tulis, atau visual.

4.2 Menyajikan hasil pengamatan tentang keterhubungan antar gagasan ke dalam tulisan.

2) 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 Indonesia.

F. Definisi Operasional

Agar memperoleh kejelasan pada setiap variabel yang diteliti, istilah yang terdapat di dalamnya perlu ditegaskan pengertiannya. Adapun batasan istilah yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Model *Mind Mapping*

Mind Mapping (peta pikiran) adalah model yang dirancang untuk membantu siswa dalam proses belajar, menyimpan informasi berupa materi pelajaran yang diterima oleh siswa pada saat pembelajaran, dan membantu siswa menyusun inti-inti yang penting dari materi pelajaran ke dalam bentuk peta, grafik maupun penggunaan simbol sehingga siswa lebih mudah mengingat pelajaran tersebut. Melalui model pembelajaran *Mind Mapping*, siswa tidak lagi dituntut untuk selalu mencatat tulisan yang ada di papan tulis atau yang didiktekan oleh guru secara keseluruhan. Siswa akan mengetahui inti masalah, kemudian membuat peta pikirannya masing-masing sesuai dengan kreativitas mereka.

Langkah- langkah yang diterapkan dalam metode *mind mapping* sebagai berikut : (a) siswa membaca kembali sekilas materi yang telah dijelaskan guru pada awal kegiatan pembelajaran. (b) tanya jawab materi secara garis besar. (c) setiap siswa menganalisis materi yang akan dibuat *mind mapping*. (d) siswa dibimbing, dimotivasi, dan diawasi guru selama membuat *mind mapping*. (e) siswa mempresentasikan *mind mapping* untuk mendapat tanggapan, masukan dari siswa lain dan guru. (f) siswa dan guru menyamakan persepsi dari hasil presentasi dan tanggapan siswa. (g) guru mereview materi dan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan secara garis besar dengan bantuan *mind mapping*. (h)

siswa diberi penguatan dan motivasi agar lebih kreatif membuat *mind mapping* materi pembelajaran.

2. Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif adalah pemikiran seseorang yang tiba-tiba muncul tanpa dugaan diluar kebiasaan seseorang tersebut. Selain itu juga bisa menemukan dan menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan matematika secara langsung yang merupakan hasil dari pemikiran diri sendiri serta dapat juga menghasilkan produk baru yang belum pernah ada. Indikator kemampuan berpikir kreatif, meliputi: kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*) dan elaborasi (*elaboration*).

3. Media *Pop Up Book*

Media *Pop Up Book* merupakan media pembelajaran yang membentuk layar tiga dimensi ketika halaman dibuka, dimana didalamnya terdapat gambar tentang berbagai jenis keaneka ragaman sosial budaya Indonesia. Media *pop Up Book* dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas karena media ini mengandung unsur-unsur gambar, warna dan gerak yang akan mengingatkan daya imajinasi peserta didik terhadap materi yang disampaikan. *Pop Up Book* ini dapat menjembatani peserta didik dalam berfikir dan menuangkan ide-ide kreatif melalui visualisasi nyata pada pembelajaran.