

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses untuk mengembangkan semua aspek kepribadian manusia yang mencakup pengetahuan, sikap dan keterampilannya. Sejalan dengan perkembangan pendidikan yang semakin global peningkatan pengetahuan dan kualitas sumber daya manusia harus terus diupayakan. Di Negara Indonesia setiap jenjang pendidikan memiliki pedoman untuk dapat di patuhi dan dilaksanakan, hal ini dikenal dengan istilah kurikulum. Kurikulum 2013 menekankan pada pembelajaran tematik terpadu. Majid (2017:80) menyatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu yaitu suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individu maupun kelompok aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan otentik.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kurikulum 2013 adalah suatu pembelajaran terpadu yang melibatkan peran aktif siswa dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dituntun untuk lebih berpikir aktif dan kreatif dalam mencari tahu informasi serta membuat kesimpulan di akhir pembelajaran.

Pembelajaran pada kelas IV tema 6 Cita-citaku didalamnya terdapat 3 subtema dan 6 pembelajaran. Peneliti akan memilih subtema 1 dan 2 pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam dan Bahasa Indonesia. Muatan Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Alam adalah muatan pelajaran yang integratif atau saling berkaitan sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Muatan Bahasa Indonesia menurut Susanto (2016: 245) pada hakikatnya, pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa Indonesia baik secara lisan maupun tulisan. Tujuan pelajaran bahasa Indonesia di SD antara lain, bertujuan agar siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan

kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa. Muatan Ilmu Pengetahuan Alam menurut Susanto (2016:165) menjelaskan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam adalah salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang Sekolah Dasar. Sedangkan Samatowa (dalam Ardiansyah, 2018:3) mengemukakan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan suatu pengetahuan dengan alam atau bersangkutan pautan dengan alam serta ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam ini. Dengan adanya pelajaran IPA pada Sekolah Dasar diharapkan anak dapat memahami alam sekitar dan dirinya sendiri.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada guru dan siswa kelas IV di SD 1 Jojo pada hari Jum'at tanggal 11 Oktober 2019 terdapat masalah dari guru dan siswa. Hasil yang diperoleh saat melakukan wawancara dengan guru antara lain: 1. Dalam melaksanakan proses pembelajaran guru jarang menggunakan media pembelajaran; 2. Guru jarang menggunakan model pembelajaran; 3. Guru cenderung bepedoman pada buku guru; 4. Guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan pembelajaran karena siswa lambat jika diajak untuk mengejar materi; 4. Materi pembelajaran yang dirasa sulit oleh siswa yaitu Bahasa Indonesia dan IPA, sedangkan kendala yang dihadapi oleh siswa antara lain: 1. Siswa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran; 2. Siswa malas mengerjakan tugas karena kurang memahami materi; 3. Siswa berbicara sendiri dengan teman sebelahnya saat guru menerangkan materi pembelajaran; 4. Siswa mengalami kesulitan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPA karena mereka berpendapat bahwa materi IPA sulit dan materi Bahasa Indonesia teks bacaannya terlalu banyak; 5. Sebagian siswa tidak berani menjawab pertanyaan ketika ditunjuk guru, hanya ada beberapa siswa yang berani menjawab. Selain itu rendahnya berpikir kreatif siswa juga dapat dilihat dari hasil pra siklus yang dilakukan oleh peneliti pada hari Selasa tanggal 15 Oktober 2019. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil penilaian dari soal prasiklus aspek pengetahuan siswa yang menunjukkan 6 siswa tuntas KKM dengan presentase 40% dan 9 siswa tidak tuntas KKM dengan presentase 60%.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di kelas IV SDN 1 Jojo pada hari Jumat, 11 Oktober 2019 mendapatkan hasil bahwa dalam proses pembelajaran terlihat siswa tidak memperhatikan penjelasan guru ketika mengajar, banyak siswa yang asik sendiri bermain dengan teman sebelahny bahkan ada siswa yang berjalan ke bangku temannya, ada juga siswa yang pasif dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini dilatarbelakangi karakteristik siswa yang berbeda-beda seperti kemampuan umum, tingkat kecerdasan, gaya belajar, dan motivasi. Oleh karena itu, seorang guru harus cerdas dalam memilih metode pembelajaran agar keberagaman karakteristik siswa mampu mencapai kompetensi yang diharapkan.

Model pembelajaran adalah sarana terpenting untuk berinteraksi antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan materi pembelajaran yang akan diajarkan. Pemahaman materi pembelajaran dan penguasaan metode pengajaran akan berdampak terhadap hasil yang dicapai siswa, kesalahan dalam menggunakan model pembelajaran akan membuat siswa merasa bosan, tidak memahami materi dan bersikap acuh dalam proses pembelajaran. Dari permasalahan yang timbul, peneliti memberikan solusi dengan menggunakan model *Mind Mapping* yang berbantuan media Roda Putar, dengan menerapkan model pembelajaran *Mind Mapping* ini diharapkan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan siswa menjadi lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Model pembelajaran *Mind Mapping* merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang melibatkan peran aktif peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Silberman (dalam Shoimin 2017:105), model pembelajaran *Mind Mapping* atau pemetaan pikiran merupakan cara kreatif bagi tiap pembelajar untuk menghasilkan gagasan, mencatat apa yang dipelajari, atau merencanakan tugas baru. Penerapan model pembelajaran *Mind Mapping* dalam kegiatan pembelajaran diharapkan dapat menimbulkan interaksi yang tinggi antara pendidik dan peserta didik. Hal ini akan mengakibatkan suasana kelas menjadi aktif serta kondusif. Aktivitas yang timbul dari siswa akan mengakibatkan pula terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan

mengarah pada peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam proses pembelajaran. Model *Mind Mapping* atau pemetaan pikiran dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah pembelajaran, siswa dapat membuat lebih dari satu jawaban dan dapat menghasilkan gagasan-gagasan yang baru yang terkait dengan materi pembelajaran.

Hal ini dapat dibuktikan dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Ananda (2019), menunjukkan bahwa penggunaan metode *Mind Mapping* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik di kelas V SDN 018 Langgini Bangkinang Kota. Presentase pencapaian dari proses pembelajaran pada siklus I yaitu 81%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 100%. Dengan demikian penelitian yang dilakukan dengan menerapkan metode *Mind Mapping* dinyatakan berhasil karena dapat meningkatkan berpikir kreatif peserta didik.

Selain menggunakan model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, media pembelajaran juga berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Media pembelajaran adalah sarana penyalur pesan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga peserta didik lebih mudah memahaminya. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. Roda Putar merupakan media inovatif yang dikembangkan oleh peneliti dalam penelitian ini. Pemilihan media Roda Putar ini sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, karena media ini merupakan media permainan yang dapat merangsang anak untuk berfikir secara kreatif.

Roda Putar akan dikaitkan dengan materi Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Alam Pada Tema 6 “Cita-citaku”. Pada muatan Bahasa Indonesia siswa dapat menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tertulis. Selanjutnya pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam siswa dapat membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta upaya pelestariannya. Penggunaan model *Mind Mapping* atau pemetaan pikiran diharapkan dapat membuat siswa menjadi lebih kreatif dalam memecahkan masalah pembelajaran, seperti pengamatan terhadap siklus hidup beberapa jenis

mahluk hidup dan cara menggali isi dan amanat puisi. Oleh sebab itu, penggunaan media Roda Putar diharapkan mampu mendukung tercapainya pembelajaran yang aktif dan mampu membuat siswa menjadi lebih kreatif.

Dari hasil penelitian terdahulu menurut Ardiansyah (2018) hasil penelitian yang diperoleh setelah melalui uji validasi kelayakan media dengan menggunakan instrumen angket kepada ahli materi dan ahli media, media Roda Putar mendapat skor 100% oleh ahli materi dan 90% oleh ahli media. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan Roda Putar efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Lakarsantri III Surabaya.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Model *Mind Mapping* Berbantuan Media Roda Putar Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Pada Tema 6 Cita-citaku Kelas IV SD 1 Jojo Mejobo Kudus”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang identifikasi masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana penerapan model *Mind Mapping* berbantuan media Roda Putar dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV di SDN 1 Jojo Pada tema 6 Cita-citaku?
2. Bagaimana penerapan model *Mind Mapping* berbantuan media Roda Putar dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV di SDN 1 Jojo Pada tema 6 Cita-citaku?
3. Bagaimana penerapan model *Mind Mapping* berbantuan media Roda Putar untuk meningkatkan keterampilan guru dalam proses pembelajaran pada Tema Cita-citaku muatan IPA dan bahasa Indonesia di kelas IV SDN 1 Jojo?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pemecahan masalah yang dikemukakan diatas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan media Roda Putar dalam meningkatkan berpikir kreatif siswa kelas IV di SDN 1 Jojo
2. Mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan media Roda Putar dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV di SDN 1 Jojo
3. Mendeskripsikan keterampilan guru melalui penerapan model pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan media Roda Putar pada tema Cita-citaku muatan IPA dan Bahasa Indonesia kelas IV di SDN 1 Jojo

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya meningkatkan kualitas pembelajaran pada muatan Bahasa Indonesia dan IPA di sekolah dasar.

1.4.1 Manfaat Teoretis

Berkaitan dengan manfaat teoritis, secara umum hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menambah sumber referensi penelitian yang relevan khususnya pada muatan Bahasa Indonesia dan IPA. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam dunia pendidikan dengan adanya penerapan model pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan media Roda putar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada muatan IPA dan bahasa Indonesia.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru, siswa, sekolah dan peneliti.

1.4.2.1 Manfaat Bagi Guru

- 1) Untuk meningkatkan kinerja guru secara professional.
- 2) Untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menyusun, merencanakan, dan melaksanakan metode pembelajaran yang tepat

dan sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran yang akan diajarkan.

- 3) Untuk membantu guru dalam mengevaluasi proses pembelajaran pada muatan Bahasa Indonesia dan IPA.

1.4.2.2 Manfaat Bagi Siswa

- 1) Untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa sekolah dasar.
- 2) Untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran pada muatan Bahasa Indonesia dan IPA.
- 3) Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa terhadap muatan pembelajaran Bahasa Indonesia dan IPA.

1.4.2.3 Manfaat Bagi Sekolah

- 1) Untuk meningkatkan mutu di sekolah dengan tenaga profesional yang berkompentensi dalam meningkatkan berpikir kreatif siswa.
- 2) Untuk bahan referensi dalam meningkatkan mutu pendidikan, khususnya di sekolah dasar.

1.4.2.4 Manfaat Bagi Peneliti

- 1) Untuk mengembangkan keilmuan bagi diri sendiri, selain itu juga sebagai syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar sarjana.
- 2) Untuk bahan pertimbangan peneliti yang lain dengan tema yang sama atau penggunaan variabel dan model yang sama.

1.5 Ruang Lingkup

Peneliti melakukan penelitian tindakan kelas di SDN 1 Jojo kelas IV semester 2 pada Tema 6 Cita-citaku SubTema 1 yaitu Aku dan Cita-citaku dan Sub Tema 2 Hebatnya Cita-citaku. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV dengan jumlah siswa sebanyak 15 siswa yang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan siswa perempuan. Permasalahan yang menjadi bahan penelitian ini adalah rendahnya berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran tematik khususnya ada muatan Bahasa Indonesia dan IPA. Hal ini disebabkan oleh model pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan kurang efektif . salah satu alternatif untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran *mind mapping* serta menggunakan media pembelajaran

yang menarik perhatian siswa. Penerapan model *mind mapping* berbantuan media roda putar diharapkan dapat meningkatkan berpikir kreatif siswa dalam tema cita-citaku pada siswa kelas IV SD 1 Jojo. Kompetensi inti dan kompetensi dasar tema 6 cita-citaku pada kelas IV yaitu sebagai berikut:

1.5.1 Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
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.
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.

1.5.2 Kompetensi Dasar

• Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar

- 3.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.
- 4.6 Melisankan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri.

• IPA

Kompetensi Dasar

- 3.2 Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya.
- 4.2 Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitarnya, dan slogan upaya pelestariannya.

1.6 Definisi Operasional

Agar memiliki gambaran dan arah dalam mengartikan penelitian tindakan kelas ini, maka akan diberikan penjelasan dari variabel-variabel yang diteliti sebagai berikut.

1.6.1 Model *Mind Mapping*

Model *Mind Mapping* merupakan cara kreatif bagi peserta didik untuk membuat pemetaan pikiran dengan menghasilkan gagasan serta ide-ide yang telah dipelajari dalam suatu pembelajaran. Pemetaan pikiran dapat membantu peserta didik mengatasi kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, mengetahui apa yang hendak ditulis, dan bagaimana mengorganisasikan gagasan. Selain itu pemetaan pikiran juga dapat membangkitkan ide-ide orisinal dan memicu ingatan siswa dengan mudah, sehingga model ini dapat diterapkan di sekolah dasar untuk membuat pembelajaran menjadi lebih kreatif dan menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

1.6.2 Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif merupakan suatu proses berpikir dengan membangun ide-ide kreatif yang dapat menghubungkan sesuatu dari sudut pandang baru, sehingga mampu memperkaya cara berpikir dengan alternatif yang beragam.

Indikator-indikator berfikir kreatif adalah sebagai berikut:

a. *Fluency* (keterampilan berpikir lancar)

Keterampilan berpikir lancar yaitu keterampilan untuk mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah, memberikan banyak cara untuk melakukan berbagai hal, dan selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.

b. *Flexibility* (keterampilan berpikir luwes)

Keterampilan berpikir luwes yaitu keterampilan untuk menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang lebih bervariasi, dapat melihat masalah dari sudut pandang yang berbeda, mencari banyak alternatif pemecahan masalah serta mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.

c. *Originality* (keterampilanberpikir orisinal)

Keterampilan berpikir orisinal yaitu keterampilan yang memiliki kemampuan untuk mengungkapkan hal yang baru dan unik, memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri.

d. *Elaboration* (keterampilan memerinci)

Keterampilan memerinci yaitu keterampilan untuk memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk, menambah atau memerinci secara detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik. Aspek yang diukur dalam penelitian ini adalah aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Aspek tersebut dapat diukur dengan cara observasi.

1.6.3 Media Roda Putar

Media Roda Putar merupakan media Media pembelajaran Roda Putar adalah media pembelajaran jenis visual yang akan dikembangkan oleh peneliti sendiri. Media ini mempunyai arti suatu media yang melatih pola pikir anak dalam memecahkan kunci soal yang disediakan oleh guru, kunci soal akan berupa kartu sesuai dengan gambar papan Roda Putar. Media Roda Putar terbuat dari kayu (papan triplek). Roda Putar disini berbentuk lingkaran yang diberi stiker gambar terkait dengan materi pembelajaran dan terdapat beberapa soal-soal yang dapat dikerjakan secara berkelompok. Dalam permainan Roda Putar kelompok yang dapat menjawab soal lebih dengan benar akan mendapatkan poin, kelompok yang mendapatkan poin paling banyak adalah pemenangnya.

1.6.4 Keterampilan Mengajar Guru

Keterampilan dasar merupakan karakteristik umum bagi seseorang yang berhubungan dengan pengetahuan dan keterampilan yang dapat diwujudkan melalui sebuah tindakan. Keterampilan mengajar pada dasarnya adalah bentuk-bentuk perilaku bersifat mendasar dan khusus yang harus dimiliki oleh guru sebagai modal awal untuk melaksanakan tugas-tugas dalam menyampaikan pembelajaran secara profesional dan terencana. Indikator-indikator keterampilan mengajar adalah sebagai berikut: 1. Keterampilan membuka pelajaran (*Set Induction skills*); 2. Keterampilan menjelaskan (*Explaining Skills*); 3. Keterampilan bertanya (*Questioning Skills*); 4. Keterampilan memberi

penguatan (*Rainforcement Skills*); 5. Keterampilan mengadakan variasi (*Variation Skills*); 6. Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil; 7. Keterampilan mengelola kelas; 8. Keterampilan pembelajaran perseorangan; 9. Keterampilan menutup pelajaran (*Closure Skills*). Keterampilan mengajar guru akan diukur ketika pembelajaran berlangsung dengan menggunakan alat ukur berupa lembar observasi keterampilan mengajar guru.

1.6.5 Aktivitas Siswa

Siswa adalah pelaku (subjek) dalam kegiatan pembelajaran dikelas. Oleh sebab itu, siswa diminta untuk dapat menguasai materi-materi pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Tingkah laku yang dilakukan siswa dalam kegiatan sehari-hari pada proses pembelajaran disebut dengan aktivitas siswa. Indikator-indikator keterampilan mengajar adalah sebagai berikut: 1) *Visual activities*, 2) *Oral activities*, 3) *Listening activities*, 4) *Writing activities*, 5) *Drawing activities*, 6) *Motor activities*, 7) *Mental activities*, 8) *Emotional activities* yang akan diukur ketika pembelajaran berlangsung dengan menggunakan alat ukur berupa lembar observasi aktivitas belajar siswa.