

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia dan pendidikan berjalan beriringan karena di zaman sekarang ini pendidikan dijadikan sebagai tolok ukur untuk menilai seseorang. Seiring dengan kemajuan zaman dari tahun ke tahun, semakin banyak terjadi perubahan dan kemajuan dalam kehidupan manusia, termasuk kemajuan dalam bidang pendidikan. Pendidikan sebagai proses untuk membangun kecerdasan dan membentuk kepribadian serta karakter suatu bangsa. Menurut Ardiyanti dkk (2021) mengemukakan bahwa kualitas sumber daya manusia suatu negara memiliki dampak yang signifikan terhadap pembangunannya, dan kualitas sumber daya tersebut dipengaruhi oleh tingkat pendidikan yang tersedia. Selain itu, Menurut Ermawati dkk (2023) Pendidikan merupakan kebutuhan yang tidak dapat dipungkiri sebagai sarana untuk mengembangkan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan dan kecerdasan berpikir logis, kritis, kreatif, proaktif dan adaptif terhadap pertumbuhan dan perkembangan zaman dalam segala tahapan kehidupan. Pendidikan memegang peranan penting dalam proses pembangunan bangsa, dan proses dalam pendidikan saat ini membutuhkan pemahaman yang kuat dari siswa.

Selain pemahaman yang kuat pendidikan juga berkaitan dengan pengembangan kurikulum. Kurikulum merupakan perwujudan nyata zaman namun tetap disesuaikan dengan karakter bangsa. Sesuai dengan pembaharuan kurikulum, seluruh satuan pendidikan menerapkan kurikulum 2013 secara bersamaan pada tahun ajaran 2014–2015. Kurikulum 2013 berupaya mempersiapkan siswa untuk hidup sebagai individu dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan efektif yang berkontribusi pada masyarakat dan negaranya. Menurut Puskurbuk dalam (Retnawati, 2016) Kurikulum 2013 diperlukan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang produktif, kreatif, inventif, dan

afektif dengan meningkatkan kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Menurut Nadiroh dkk (2023) Guru sangat penting untuk pelaksanaan pembelajaran dalam pendidikan karena mereka tidak hanya memberikan pengetahuan kepada siswa selama kelas, tetapi juga membantu mereka tumbuh sebagai manusia sesuai dengan kurikulum yang relevan. Ada empat keterampilan berpikir siswa yang menonjol pada bidang keterampilan, antara lain *Critical Thinking* (berpikir kritis), *Communication* (komunikasi), *Collaboration* (kolaborasi) dan *Creative Thinking* (berpikir kreatif). Menurut Yuniar (2017) Salah satu keterampilan yang harus ditingkatkan dalam pembelajaran kurikulum 2013 adalah keterampilan berpikir kreatif.

Uno (2010:187–196) mengemukakan Berpikir kreatif dapat di pahami sebagai suatu proses mental yang digunakan untuk menghasilkan ide atau gagasan yang baru. Selain itu, peka terhadap suatu situasi, tetap berpikiran terbuka saat memeriksa informasi baru, dan mampu menemukan koneksi adalah semua aspek berpikir kreatif. Siswa di sekolah dasar masih mengembangkan kapasitas mereka untuk berpikir kreatif. Namun, keterampilan berpikir kreatif siswa tidak sepenuhnya terbentuk sebaliknya, mereka membutuhkan arahan eksternal untuk mengembangkan kapasitas fleksibilitas, orisinalitas, dan perhatian terhadap detail. Akibatnya, guru di pendidikan dasar formal harus dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan berpikir kreatifnya. Unsur guru dan unsur siswa merupakan dua komponen upaya untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif tersebut. Guru dan siswa perlu berbicara satu sama lain..

Namun yang sering terjadi saat ini adalah sistem pembelajaran yang masih mengandalkan pembelajaran yang berpusat pada guru *Teacher Center*. Siswa cenderung ragu-ragu dan takut untuk mengungkapkan pendapatnya. Siswa menganggap bahwa apa yang dikatakan guru itu benar. Guru juga menggunakan model pembelajaran yang kurang tepat. Guru masih menggunakan pembelajaran metode ceramah dan tidak

memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir, sehingga siswa menjadi minder dan pasif. Pembelajaran ini tidak efektif karena dapat membatasi potensi anak yang seharusnya bisa lebih banyak bertindak. Padahal usia sekolah dasar (6–12 tahun) merupakan masa dimana anak memiliki imajinasi dan kreativitas yang harus disalurkan, namun guru hanya memperhatikan nilai yang baik dalam pembelajaran tetapi tidak melihat potensi yang ada pada anak dalam hal kemampuan berpikir mereka. Akibatnya, selama ini kemampuan berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah kurang mendapat perhatian dari guru. Hal ini berdampak pada kemampuan berpikir siswa yang monoton saat memecahkan masalah. Siswa harus dapat memiliki berbagai cara untuk memecahkan masalah yang dihadapinya.

Kegiatan pembelajaran saat ini hanya terdiri dari siswa mendengarkan penjelasan guru kemudian menjawab soal-soal latihan, sehingga banyak siswa yang tidak memahami dengan benar materi yang diberikan. Selama ini masih banyak siswa yang bermain sendiri, tidak mau mendengarkan penjelasan guru, atau mengobrol dengan temannya. Sikap siswa yang bermain sendiri atau berbicara dengan temannya selama pembelajaran dapat menimbulkan sikap tidak peduli terhadap lingkungan sekitar. Kepedulian yang rendah terhadap lingkungan sekitar dapat menimbulkan perilaku yang tidak harmonis antar warga sekolah. Maka untuk meningkatkan kesadaran siswa dan membina kerukunan antar warga sekolah, peneliti memadukan pembelajaran IPS dan pembelajaran PKn. Sikap peduli terhadap lingkungan sekitar dapat menumbuhkan perilaku hidup yang harmonis. Melalui perilaku hidup rukun yang diwujudkan di kalangan siswa akan mempererat persatuan dan kesatuan di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada 16 Januari 2023 di SDN 1 Padurenan, peneliti melihat bahwa dalam kemampuan berpikir kreatif siswa cenderung rendah. Dilihat ketika siswa memberikan jawaban yang sama semua tidak ada jawaban yang berasal dari pengembangan ide-

ide mereka. Serta nilai yang didapatkan dibawah nilai KKM. Kemudian, Siswa cenderung bosan dengan pembelajaran yang hanya mendengarkan penjelasan guru atau ceramah yang menempatkan guru sebagai pusat informasi. Akibatnya, pembelajaran pasif mengurangi semangat belajar dan minat belajar siswa. Kurangnya variasi model pembelajaran dalam proses belajar mengajar mengakibatkan siswa kurang aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri. Sedangkan dari hasil wawancara dan observasi terhadap guru kelas dan siswa didapatkan beberapa siswa pada nilai Ulangan Harian (UH) masih dibawah nilai 75 atau KKM. Siswa SDN 1 Padurenan kelas V yang berjumlah 19 siswa yang terdiri dari jumlah laki-laki 10 siswa dan perempuan sebanyak 9 siswa. Hasil nilai ulangan yang diperoleh terdapat 10 siswa yang nilainya di bawah nilai 75 atau KKM dengan presentase 53% dan yang lain siswa nilai ulangannya diatas nilai 75 atau KKM dengan presentase 47%

Hal ini terjadi akibat model pembelajaran yang kurang tepat. Selama ini dalam kegiatan pembelajaran metode ceramah yang menyebabkan siswa seringkali pasif. Agar siswa dapat berpartisipasi aktif di kelas, guru perlu memiliki model pembelajaran yang sesuai. Agar siswa tidak lagi diam dan ragu untuk berbicara, guru harus mencari model pembelajaran yang sangat menekankan pada anak. Model pembelajaran yang tepat nantinya akan menghasilkan siswa yang mampu mengeksplorasi konsep dan menemukan solusi inovatif terhadap suatu masalah. Sementara itu, guru tidak lagi berperan sebagai fasilitator utama pembelajaran di kelas tetapi hanya berperan sebagai motivator.

Wulandari dkk (2019) mengemukakan Permasalahan pembelajaran tersebut diperlukan tindakan agar masalah yang terjadi di kelas dapat segera dipecahkan. Menurut Murni dkk (2022) proses pembelajaran harus bisa mengubah kerangka kerja konseptual siswa. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran harus secara aktif melibatkan proses kognitif siswa di samping sekadar mentransfer pengetahuan dari guru ke siswa. Berdasarkan permasalahan di kelas diharapkan guru mampu

mengimplementasikan kurikulum 2013 dengan menggunakan model yang sesuai untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa yang rendah. Menurut Kalosi (2021) berpendapat Dengan pembelajaran yang dapat menumbuhkan lingkungan di mana siswa dapat berpikir kritis, terhubung satu sama lain, berkomunikasi, dan bekerja sama untuk memahami dan meneliti topik yang sedang dibahas. Salah satu model pembelajaran yang sesuai adalah dengan menggunakan model *Mind Mapping*.

Buzan (2005) Menyatakan *Mind Mapping* adalah teknik berpikir seluruh otak yang melingkupi pemikiran linier. *Mind Mapping* menjangkau ke segala arah dan menangkap pikiran dari semua sudut. *Mind Mapping* merupakan cara termudah untuk memasukkan informasi ke dalam otak dan mengeluarkan informasi dari otak. *Mind Mapping* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan memetakan pikiran-pikiran kita, *Mind Mapping* juga sangat sederhana.

Salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan di sekolah dasar adalah *Mind Mapping*. Menurut Ananda (2019) Praktik *Mind Mapping* telah dimodifikasi agar sesuai dengan salah satu sifat siswa sekolah dasar yang senang bermain dan bersenang-senang. Siswa diminta untuk merekam atau meringkas menggunakan kata kunci dan gambar saat menggunakan teknik mencatat yang dikenal sebagai pemetaan pikiran. Pikiran siswa menciptakan asosiasi berdasarkan kombinasi ini. Agar siswa dapat dengan cepat mengingat informasi yang terkait dengan gambar ketika mereka melihat gambar atau kata kunci.

Sebelumnya sudah ada penelitian yang menunjukkan bahwa Penerapan Model Pembelajaran *Mind Mapping* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pada siswa. Penelitian pertama dilakukan oleh Wulandari, dkk (2019) Dengan hasil adanya peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa pada kegiatan pembelajaran siklus I dan siklus II dan penerapan model *Mind Mapping*. Hal ini dapat diketahui adanya peningkatan keterampilan berpikir kreatif dari prasiklus sampai siklus 2.

Dengan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada kegiatan pembelajaran siklus I dan II dalam penerapan model *Mind Mapping*. Terlihat adanya peningkatan keterampilan berpikir kreatif dari pra siklus ke siklus 2. Hasil penelitian mengungkapkan adanya peningkatan keterampilan berpikir kreatif yang ditempuh melalui model pembelajaran *Mind Mapping* antar siklus yaitu prasiklus 28,6% pada kategori sangat kreatif, pada siklus I terjadi peningkatan menjadi 33,3% pada kategori sangat kreatif, dan pada siklus 2 terjadi peningkatan menjadi 61,9% pada kategori sangat kreatif.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Wulandari dkk dengan penelitian yang akan dilakukan yakni pada variabel berpikir kreatif dan penelitian yang dilakukan di sekolah dasar kelas V. Selain itu model pembelajaran juga sama yaitu *Mind Mapping*. Perbedaan pada penelitian ini adalah mata pelajaran yang tidak disebutkan sedangkan peneliti yang akan dilakukan akan mengambil mata pelajaran IPS.

Penelitian yang kedua dilakukan oleh Ananda (2019) Dengan hasil keterampilan berpikir kreatif siswa kelas V SDN 018 Langgini mengalami peningkatan yang signifikan pada siklus II, pada awal pelaksanaan siklus I terdapat beberapa siswa dalam kelompok yang belum menunjukkan kemampuan berpikir kreatifnya pada diskusi kelompok. Namun pada siklus II, semua siswa dalam kelompok menunjukkan kemampuan berpikir kreatifnya selama diskusi kelompok.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Ananda dengan penelitian yang akan dilakukan yakni pada variabel berpikir kreatif dan penelitian yang dilakukan di sekolah dasar kelas V serta mata pelajaran yang diambil yakni IPS. Selain itu model pembelajaran juga sama yaitu *Mind Mapping*. Perbedaan pada penelitian yakni peneliti akan melakukan penelitian di SDN 1 Padurenan sedangkan dalam penelitian tersebut dilakukan di SDN 018 LangginiBangkinang Kota.

Penelitian yang ketiga dilakukan oleh Hadihabibi dkk (2021) dengan hasil pada nilai dari post test kemampuan siswa dalam berpikir

kreatif kelas yang menerapkan yaitu 82,3 dengan standar deviasi 12,35 dan varian 151,7. Sedangkan rata-rata pada nilai dari post test kemampuan siswa dalam berpikir kreatif kelas yang menggunakan model yang konvensional yaitu 70,2 dengan standar deviasi 12,65 dan varian 160,1. Hal ini berarti kemampuan anak didik dalam berpikir kreatif kelas yang menerapkan model pemetaan pikiran lebih besar dibandingkan dengan kelas yang menerapkan model yang konvensional atau mengalami peningkatan pada model pembelajaran *Mind Mapping*.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Hadihabibi dkk dengan penelitian yang akan dilakukan yakni pada variabel berpikir kreatif dan mata pelajaran yang diambil yakni IPS. Selain itu model pembelajaran juga sama yaitu *Mind Mapping*. Perbedaan pada penelitian yakni peneliti akan melakukan penelitian di SDN 1 Padurenan sedangkan dalam penelitian tersebut dilakukan di SMPN 1 Pagelaran kelas VII.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang penerapan Model Pembelajaran *Mind Mapping* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Oleh karena itu, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran *Mind Mapping* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Siswa Kelas V SDN 1 Padurenan”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang terjadi di SDN 1 Padurenan sebagai berikut.

1. Bagaimana peningkatan keterampilan mengajar guru dengan diterapkannya model *Mind Mapping* pada siswa SDN 1 Padurenan?
2. Bagaimana peningkatan aktivitas siswa kelas V SDN 1 Padurenan dengan diterapkannya model *Mind Mapping* ?

3. Bagaimana peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SDN 1 Padurenan dengan diterapkannya model *Mind Mapping* ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan peningkatan keterampilan mengajar guru dengan diterapkannya model *Mind Mapping* pada siswa SDN 1 Padurenan
2. Untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas siswa kelas V SDN 1 Padurenan dengan diterapkannya model *Mind Mapping*
3. Untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V SDN 1 Padurenan dengan diterapkannya model *Mind Mapping*

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis dalam penelitian ini yakni diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dalam peningkatan kualitas pengajaran disekolahan. Khususnya dalam muatan IPS dan PPKn untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif melalui model *Mind Mapping* pada siswa sekolah dasar,

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa
Penelitian ini memberikan alternatif pembelajaran lain dengan membuat rangkuman yang menarik dan mendorong anak untuk belajar IPS dan PPKn Hasilnya, temuan penelitian ini diharapkan dapat menginspirasi siswa untuk lebih bersemangat dalam belajar.
2. Bagi Guru
Penelitian ini, sebagai informasi tentang penerapan model pembelajaran *Mind Mapping* yang dapat meningkatkan

kemampuan berpikir kreatif siswa serta menumbuhkan wawasan berpikir ilmiah dan juga dapat meningkatkan proses pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

- a. Memberikan masukan bagi sekolah dalam usahan perbaikan proses pembelajaran sehingga berdampak pada mutu sekolah
- b. Dapat dijadikan sebagai bahan rujukan untuk perbaikan proses belajar mengajar guru melalui kegiatan supervise kepala sekolah

4. Bagi Peneliti

- a. Sebagai bahan perbandingan penggunaan model model dan media pembelajaran
- b. Sebagai bahan kajian terhadap pembelajaran IPS dan PPKn di sekolah dasar.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V dan guru di SDN 1 Padurenan
2. Objek penelitian ini adalah muatan pelajaran IPS yang dipadukan dengan PPKn tema 9 “Benda-Benda di sekitar kita” pada semester II
3. Fokus penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Mind Mapping* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif

1.6 Definisi Operasional

Judul penelitian ini adalah “Penerapan Model Pembelajaran *Mind Mapping* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Siswa Kelas V SDN 1 Padurenan”. Penelitian ini dilaksanakan di desa Padurenan serta didefinisikan terlebih dahulu istilah-istilah dalam penelitian yang digunakan sebagai berikut.

1. Model Pembelajaran *Mind Mapping* merupakan suatu kerangka pembelajaran yang dilakukan untuk membantu siswa dalam belajar dengan model membuat peta pikiran untuk mempermudah siswa dalam memahami sesuatu dengan pembuatan adanya symbol gambar atau ilustrasi.
2. Berpikir Kreatif merupakan cara berpikir atau pemikiran yang dimiliki oleh seseorang dengan tujuan untuk menciptakan ide-ide atau hal-hal yang baru atau berbeda dari yang lain. serangkaian prosedur yang membentuk pemikiran kreatif itu sendiri yaitu memahami masalah, membuat tebakan dan hipotesis tentang masalah, mencari jawaban, mengusulkan bukti dan melaporkan hasilnya. Bergantung pada keterampilan yang kita miliki, Berpikir kreatif dapat dikembangkan. Dengan berpikir kreatif berarti kita sudah menunjukkan cara untuk menyelesaikan suatu masalah. Selain itu, kita dapat mengembangkan kemampuan kita untuk menghasilkan ide-ide original. Ide-de ini akan membantu kita mengembangkan kebiasaan berpikir kreatif secara efektif dan efisien.
3. Pembelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang mencakup ilmu-ilmu sosial serta kehidupan masyarakat. Ilmu sosial ini dimaksudkan untuk membekali siswa dengan wawasan tentang berbagai aspek ilmu sosial dan kemanusiaan. Ilmu sosial bukan hanya tentang memberikan informasi hafalan, mereka juga diharapkan untuk mengembangkan proses berpikir siswa. Hal ini dimaksudkan agar siswa dapat mengkaji berbagai permasalahan yang ada di masyarakat. Pembelajaran IPS dalam penelitian ini adalah tentang kenampakan alam dan kegiatan ekonomi masyarakat Indonesia.
4. Pembelajaran PPKn di sekolah dasar dan mencakup topik-topik seperti pemerintahan, kepedulian, dan bagaimana menjadi warga negara yang demokratis dan partisipatif. Jika kita mampu menjadi

warga negara yang baik dengan mau, mengetahui, dan sadar akan hak dan kewajiban kita sebagai warga negara, maka bangsa kita akan menjadi bangsa yang demokratis. Pelajaran dalam penelitian ini adalah tentang nilai persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia.

5. Keterampilan Guru, keterampilan guru adalah keterampilan yang harus dikuasai oleh guru. Guru perlu mempunyai keterampilan yang mumpuni sehingga siswa dapat belajar dan terlibat serta tujuan pada pembelajaran tercapai.
6. Aktivitas Siswa, aktivitas siswa merupakan semua kegiatan yang dilakukan di dalam maupun diluar kelas yang menghasilkan tingkah laku yang mempengaruhi hasil belajar siswa.