

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Di era globalisasi saat ini menuntut manusia untuk mengembangkan fitrah dan potensi. Manusia dituntut menjadi pribadi yang berkualitas, professional dan berkompeten di dalam berbagai bidang kehidupan, salah satunya dalam bidang pendidikan. Pendidikan merupakan usaha kompleks untuk menyesuaikan kebudayaan dengan kebutuhan anggotanya dan menyesuaikan anggotanya dengan cara mengetahui kebutuhan kebudayaan.² Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam menentukan perubahan sosial dalam masyarakat. Pelaksanaan pendidikan di Indonesia telah dikembangkan sedemikian rupa dengan menganut dan mengembangkan asas demokrasi dalam pendidikan. Pelaksanaan tersebut telah diatur dalam perundang-undangan yang berlaku di Indonesia.³

Pendidikan itu sendiri adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Jelaslah bahwa belajar bukan hanya mengembangkan salah satu aspek saja. Belajar merupakan suatu usaha

² Didi Supardie dan Deni Darmawan, *Komunikasi Pembelajaran*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya. 2012), hal.3-4

³ Binti Maunah, *Landasan Pendidikan*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hal.219

perubahan tingkah laku dalam segi pengetahuan, sikap dan keterampilannya untuk mempelajari sesuatu dari yang tidak tahu menjadi tahu.

Pendidikan sangat penting dalam mewujudkan suatu negara yang maju, maka dari itu orang-orang yang ada didalamnya, baik pemerintah itu sendiri atau masyarakatnya harus memiliki pendidikan yang baik. Sebagaimana tujuan pendidikan di negara Indonesia yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia seutuhnya, yaitu beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. Seperti Rowahu bukhari wa muslim:

مَنْ أَرَادَ الدُّنْيَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ وَ مَنْ أَرَادَ الْآخِرَةَ فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ وَ مَنْ أَرَادَ هُمَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ (رواه الطبراني)

Artinya : “Barangsiapa yang menghendaki kebaikan di dunia maka dengan ilmu. Barangsiapa yang menghendaki kebaikan di akhirat maka dengan ilmu. Barangsiapa yang menghendaki keduanya maka dengan ilmu.” (Rowahu thabrani).

Dalam mencapai tujuan pendidikan nasional, pemerintah telah melakukan berbagai standarisasi dan profesionalisasi pendidikan seperti yang tertuang dalam Peraturan Pemerintah No. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (SNP), yang telah dirubah dalam peraturan pemerintah No. 32 tahun 2013. Standar Nasional Pendidikan meliputi delapan standar. Salah satu diantaranya

adalah standar kompetensi lulusan, yaitu kriteria mengenai kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan dan keterampilan.⁴

Pendidikan adalah pengajaran yang diselenggarakan di sekolah sebagai lembaga pendidikan formal. Pendidikan adalah segala pengaruh yang diupayakan sekolah terhadap anak dan remaja yang diserahkan kepadanya agar mempunyai kemampuan yang sempurna dan kesadaran penuh terhadap hubungan-hubungan dan tugas-tugas sosial mereka.⁵

Sebagaimana yang tercantum dalam Taksonomi Bloom, terdapat tiga domain belajar yaitu *cognitive domain* (kawasan kognitif), *affective domain* (kawasan afektif), dan *psychomotor domain* (kawasan psikomotor). Ketiga domain tersebut seyogyanya harus dimunculkan dalam pembelajaran. Selain itu proses pembelajaran haruslah merupakan suatu interaksi positif antara guru dengan siswa, posisi siswa tidak hanya menerima ilmu pengetahuan dari guru saja, melainkan siswa diajak untuk membangun sendiri ilmu pengetahuannya pada saat belajar.

Hal tersebut didasarkan pada kecenderungan belajar anak usia sekolah dasar (SD/MI) yang memiliki tiga ciri, yaitu kongkret, terpadu, dan hierarki. Kongkret mengandung makna proses belajar beranjak dari hal-hal yang kongkret (dapat dilihat oleh panca indra), dan diotak-atik dengan titik penekanan pada pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar yang dapat dioptimalkan untuk pencapaian proses dan hasil belajar yang berkualitas bagi anak usia sekolah dasar (SD/MI).

⁴ E. Mulyasa, *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), hal. 22-23

⁵ Binti Ma'unah, *Ilmu Pendidikan*, (Yogyakarta : Teras, 2009), hal. 1

Pemanfaatan lingkungan akan menghasilkan proses dan hasil belajar lebih bermakna, sebab peserta didik dihadapkan dengan peristiwa dan keadaan yang sebenarnya, keadaan yang alami, lebih faktual, lebih bermakna, dan kebenarannya lebih dapat dipertanggung jawabkan. Hampir setiap tema atau topik pembelajaran dapat dipelajari dari lingkungan.

Dengan demikian hal tersebut akan membuat siswa belajar lebih aktif karena mereka menggali sendiri informasi yang diperoleh dengan mengaktifkan ketiga aspek domain tersebut. Seperti yang dikemukakan oleh Gagne (Siregar & Nara, 2010) yang mendefinisikan pembelajaran sebagai “Pengaturan peristiwa secara seksama dengan maksud agar terjadi belajar dan membuatnya berhasil guna”, dapat dikatakan pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara sengaja, terencana, dan terkendali dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelum proses dilaksanakan agar terjadi proses belajar pada diri siswa yang bermanfaat untuk siswa dan guru.

Upaya yang dilakukan seorang guru untuk meningkatkan kualitas pendidikan merupakan hal yang sangat penting. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi-inovasi baru bagi guru dalam hal pengajaran, sehingga pembelajaran yang dilakukan dapat lebih bermakna. Proses pembelajaran dapat berlangsung optimal melalui peran aktif seorang guru. Rusman (2014) berpendapat bahwa guru adalah seorang pendidik, pembimbing, pelatih, dan pengembang kurikulum yang dapat menciptakan kondisi dan suasana belajar yang kondusif, yaitu suasana belajar menyenangkan, menarik dan efektif untuk siswa dalam mengeksplorasi dan mengelaborasi kemampuannya. Guru memiliki kewajiban untuk menciptakan

kondisi belajar yang kondusif melalui berbagai, model, metode, dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, lingkungan belajar serta rumpun mata pelajaran.

Pembelajaran yang ideal merupakan interaksi yang memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar dalam rangka menumbuh kembangkan potensinya, mental intelektual, emosional, fisik yang meliputi ranah kognitif, efektif, dan psikomotor. Proses ini menunjukkan adanya peristiwa yang memungkinkan terjadinya aktifitas, motivasi siswa dalam mewujudkan tujuan yang ingin dicapai dan guru perlu membantu siswa memperoleh informasi, ide, keterampilan, cara berfikir, memahami nilai dan sarana mengeksplorasi kemampuannya. Dalam proses pembelajaran diperlukan peran guru sebagai pengelola yang bertanggung jawab merencanakan program pembelajaran berdasarkan pedoman yang berlaku, menetapkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai siswa, melaksanakan kegiatan pembelajaran sekaligus mengorganisasikan sumber-sumber belajar yang memungkinkan sehingga tercapainya tujuan secara efektif dan efisien.

Proses belajar dan mengajar atau sering di sebut dengan pembelajaran adalah suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan transfer ilmu yang dilakukan pendidik kepada peserta didik, tidak hanya transfer ilmu saja tetapi juga pengetahuan, penguasaan kemahiran, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain pembelajaran adalah suatu proses untuk membenatu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Menurut Saiful Bahri Djamarah, guru adalah tenaga pendidik yang memberikan sejumlah ilmu pengetahuan kepada peserta didik di sekolah. Selain itu guru juga bertugas menanamkan nilai-nilai dan sikap kepada peserta didik agar memiliki kepribadian yang baik. Dengan keilmuan yang dimilikinya, guru membimbing anak didik dalam mengembangkan kompetensinya.⁶

Metode mengajar merupakan salah satu cara yang dilakukan guru dalam menyampaikan pembelajaran. Penggunaan metode yang tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran maka akan menjadi kendala tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Guru harus menggunakan metode yang tidak hanya membuat proses pembelajaran menarik, akan tetapi juga memberikan ruang bagi peserta didik untuk berkreaitivitas dan terlibat langsung secara aktif selama proses pembelajaran.

Dan Pengertian model pembelajaran itu sendiri yaitu kerangka konseptual dan operasional pembelajaran yang memiliki nama, ciri, urutan logis, pengaturan, dan budaya. Hal ini sesuai dengan Permendikbud No.103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, Pasal 2. Secara umumnya, model pembelajaran adalah cara atau teknik penyajian sistematis yang digunakan oleh guru dalam mengorganisasikan pengalaman proses pembelajaran agar tercapai tujuan dari sebuah pembelajaran. Definisi singkat lainnya yaitu suatu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Model pembelajaran bisa juga diartikan sebagai seluruh rangkaian penyajian materi yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah

⁶ Fathurrohman, dkk. *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung : PT. Refika Edittama, 2009) hal. 43

pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar. Model pembelajaran sendiri memiliki makna yang lebih luas dari pada strategi, metode atau sekedar prosedur pembelajaran. Menurut Yovan (dalam Setyowati, 2013), “pembelajaran melibatkan pemikiran yang bekerja secara asosiatif, sehingga dalam setiap pembelajaran terjadi penghubungan antara satu informasi dengan informasi yang lain”. Pembelajaran sangat erat kaitannya dengan penggunaan otak sebagai pusat aktivitas mental mulai dari pengambilan, pemrosesan hingga penyimpulan informasi. Untuk mengoptimalkan hasil pembelajaran, maka proses pembelajaran harus menggunakan pendekatan keseluruhan otak. Fakta yang harus disadari juga, bahwa dunia pembelajaran bagi anak saat ini dibanjiri dengan informasi yang *up to date* setiap saat. Ketidakmampuan memproses informasi secara optimal ditengah arus informasi menyebabkan banyak individu yang mengalami hambatan dalam belajar ataupun bekerja. Hambatan pemrosesan informasi terletak pada dua hal utama, yaitu proses pencatatan dan proses penyajian kembali. Keduanya merupakan proses yang saling berhubungan satu sama lain.⁷

Windura (2008) menyatakan “Sesuatu yang bersifat monoton dan terpola akan menyebabkan kebosanan otak”. Kegiatan pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan otak sebagai suatu alat untuk melakukan proses berpikir, sehingga tidak menutup kemungkinan dapat membuat daya kreativitas siswa kurang terasah bahkan dapat menimbulkan permasalahan ketika belajar.

⁷ Sidi Muhammad Muadz-dzin Asis Hawaya Sugeng Hadi Utomo, “Penerapan Pembelajaran dengan Model Mind Mapping untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Modern Al-Rifa’ie Gondanglegi Kabupaten Malang” JPE Vol. 9, No. 2 , 2016

Kebosanan otak dapat menjadi suatu permasalahan dalam kegiatan belajar, jika terus-menerus dibiarkan dapat memberikan dampak yang negatif pada daya serap siswa dalam memahami materi.⁸

Mengenai permasalahan belajar, Windura (2008) memandang terdapat empat permasalahan dalam belajar yaitu “Tidak bisa konsentrasi, tidak paham apa yang dipelajarinya, mudah lupa apa yang sudah diingat sebelumnya, otak merasa “penuh” sehingga tidak bisa belajar lebih banyak lagi”. Merasa penuhnya otak, merupakan suatu hal yang kurang baik, karena dengan demikian informasi yang baru tidak bisa diserap dengan baik. Padahal siswa harus memiliki kemampuan untuk menyerap informasi untuk dipahami dan diaplikasikan dalam kegiatan belajar. Selain pemahaman hal penting lain yang perlu ditingkatkan dalam pembelajaran yaitu kreativitas.

Dalam sebuah penelitian di Harvard University, ditemukan bahwa kesuksesan seseorang tidak ditentukan semata-mata oleh pengetahuan dan keterampilan teknis (*hard skill*) saja, akan tetapi juga ditentukan oleh kemampuan mengolah diri dan orang lain (*soft skill*). Bahkan kesuksesan hanya ditentukan 20% dari *hard skill* dan sisanya 80% dari *soft skill*.⁹ Oleh karena itu, dalam kurikulum terbaru proses pembelajaran dengan pendekatan tematik terpadu akan menumbuh kembangkan aspek kreativitas peserta didik, sehingga dapat berkembang secara optimal.

⁹ Hardi Utomo, “Kontribusi *soft skill* dalam Menumbuhkan Jiwa Kewirausahaan”, dalam Jurnal Among Makarti, Vol. 3 No. 5, (Juli, 2010), hal. 95

Kreativitas menurut Semiawan, Conny (1990) adalah kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menetakannya dalam pemecahan masalah. Kreativitas meliputi baik ciri-ciri kognitif (*aptitude*) seperti kelancaran, keluwesan, (*fleksibilitas*) dan keaslian (*orisinalitas*) dalam pemikiran maupun ciri-ciri afektif (*non-aptitude*) seperti rasa ingin tahu, senang mengajukan pertanyaan dan selalu ingin mencari pengalaman baru. Menurut Clark Moustakas sebagaimana dikutip oleh Utami Munandar (2002) dalam bukunya membangun bakat dan kreativitas anak sekolah menyatakan bahwa “kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam dan orang lain.”¹⁰ Kreativitas adalah kemampuan membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, dan unsur-unsur yang ada. Biasanya orang mengartikan kreativitas sebagai daya cipta, sebagai kemampuan untuk menciptakan hal-hal yang baru sama sekali tetapi merupakan gabungan (kombinasi) dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya.

Kreativitas merupakan suatu tuntutan pendidikan dan kehidupan yang sangat penting pada era saat ini. Kreativitas akan menghasilkan berbagai inovasi dan perkembangan baru dalam suatu kehidupan. Individu dan organisasi yang kreatif akan selalu dibutuhkan oleh lingkungannya karena mereka dapat mampu memenuhi kebutuhan lingkungan yang terus berubah dan mampu untuk bertahan dalam kompetisi global yang dinamis dan ketat.

¹⁰ Utami Munandar, ”Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah (Jakarta : Geramedia Widia Sarana 2002), hal. 24

Kreativitas anak yang tinggi mendorong anak belajar dan berkarya lebih banyak sehingga suatu hari mereka dapat menciptakan hal-hal baru diluar dugaan. Seseorang yang memiliki kreativitas selalu berpikir luas dalam mengembangkan gagasannya. Potensi kreativitas yang dimiliki seseorang dapat membantu menciptakan hasil karya, baik dalam bentuk ide atau gagasan yang bermakna dan berkualitas.

Kreativitas belajar merupakan salah satu hal yang penting dalam suatu proses pembelajaran. Karena, kreativitas belajar dapat melatih peserta didik untuk tidak bergantung pada orang lain. Jika seseorang itu mempunyai kreativitas yang tinggi cenderung orang tersebut akan lebih kreatif dan menghasilkan sesuatu yang positif. Kreativitas seorang peserta didik dalam belajar akan sangat mempengaruhi peserta didik tersebut untuk memperoleh suatu keberhasilan. Peserta didik yang mempunyai kreativitas yang tinggi maka peserta didik itu akan mempunyai pandangan yang luas dalam belajarnya, sehingga hal tersebut akan berdampak pada tinggi rendahnya mutu pembelajaran peserta didik. Selain itu, kreativitas juga dapat menumbuhkan rasa ingin tahu yang besar.

Bila demikian adanya, apa ciri utama dari kreativitas peserta didik itu? Untuk menjawab pertanyaan ini, saya mengawalinya dari definisi itu sendiri. Kreativitas berasal dari kata *'to create'* artinya membuat. Dengan kata lain, kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk membuat sesuatu, apakah itu dalam bentuk ide, langkah atau gagasan. Pada saat akan membuat (*to create*) sesuatu, ada beberapa aspek penting yang menyertainya. Pertama, dia mampu menemukan ide untuk membuat sesuatu. Kedua, dia mampu menemukan bahan

yang akan digunakan. Ketiga dia mampu melaksanakannya dan terakhir mampu menghasilkan sesuatu.¹¹ Ide kreatif juga bisa dikatakan ide yang mampu merangsang orang lain untuk bisa mudah memahami maksud dan juga malah tercerahkan pikirannya.

Individu yang poyensi dapat dikenal melalui pengalaman ciri-ciri sebagai berikut : (a) Hasrat keinginan yang cukup. (b) Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru. (c) Keinginan untuk menemukan,meneliti. (e) Cenderung lebih menyukai lebih menyukai tugas yang berat dan sulit. (f) Cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan. (g) Memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam memaksimalkan tugas . (h) Bersikap Fleksibel. (i) Menanggapi pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dan cenderung mencari jawaban lebih banyak. (j) Kemampuan membuat analisis dan sinetis. (k) Memiliki semnagat bertanya dan meneliti. (i) Memiliki daya abstraksi yang cukup baik. (m) Memiliki latar belakang membaca yang luas.

Kreativitas juga berkenaan dengan kepribadian. Seorang yang kreatif adalah orang yang memiliki ciri-ciri kepribadian tertentu seperti : mandiri, bertanggung jawab, bekerja keras, motivasi tinggi, punya rasa ingin tahu yang besar, percaya diri, terbuka, memiliki toleransi, dan kaya akan pemikiran.¹²

Berfikir kritis anak-anak atau orang dewasa dapat dinilai dari kemampuan yang digunakan : *The Test Of Creative Thinking* (TTCT). Tiga komponen kunci yang dinilai dalam kreativitas menggunakan TTCT adalah kefasihan, fleksibilitas

¹¹ Momon sudarma, *Mengembangkan keterampilan berpikir kreatif* (Jakarta : PT. Rajagrafindo Persada 2013) hal. 9

¹² Nana syaodih, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan. 2009* (Bandung. PT Remaja Rosdakarya), hal. 104-105

dan baruan. Kefasihan mengacu pada banyak ide-ide yang dibuat dalam merespon sebuah perintah. Fleksibilitas tampak pada perubahan-perubahan pendekatan Ketika merespon perintah. Kebaruan merupakan keaslian ide yang dibuat dalam merespon perintah. Dalam masing-masing komponen, apabila respon perintah diisyaratkan harus sesuai, tepat atau berguna dengan perintah yang diinginkan, maka indikator kelayakan, kegunaan atau merupakan bagian dari kebaruan. Jadi indikator atau komponen berfikir itu dapat meliputi kefasihan, fleksibilitas dan baruan.

Peserta didik yang kreatif selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas dan mempunyai kegemaran serta aktifitas yang kreatif. Mereka lebih berani mengambil resiko daripada peserta didik pada umumnya. Mereka yang kreatif selalu bersifat positif terhadap pemecahan masalah, menganggap masalah sebagai suatu tantangan untuk mendapatkan pengalaman baru dan pengalaman belajar, serta orang yang kreatif tidak lari dari masalah karena mereka menganggap pemecahan masalah sebagai petualangan intelektual dan emosional. Kreativitas memiliki 3 aspek yaitu kelancaran, keluwesan dan orisinalitas.

Tapi fenomena yang ada selama ini kreativitas yang dimiliki oleh masyarakat pada umumnya masih rendah. Hal tersebut diperkuat dari sumber data yang dikemukakan oleh Kompas yang menyebutkan bahwa sejumlah penilaian internasional, nasional, dan daerah tentang pembelajaran siswa Indonesia di jenjang pendidikan dasar belum menggembirakan. Imajinasi tumpul karena metode hafalan. Padahal, jam pelajaran siswa di Indonesia lebih banyak daripada negara-negara maju. Indonesia memiliki 1.095 jam pelajaran per tahun.

Bandingkan dengan Korea Selatan yang punya 903 jam pelajaran per tahun dan Jepang yang memberlakukan 712 jam pelajaran per tahun berada di peringkat atas dunia.

Kenyataan dilapangan sangat banyak guru dan peserta didik yang pasif dan kurang inisiatif. Hanya sedikit yang tergolong aktif dan dinamis serta berusaha kreatif. Apalagi jika melihat pentingnya kreativitas sebagai motor bagi pendidik. Oleh karena itu upaya untuk menumbuhkan semangat berkreasi perlu digalakkan. Hal tersebut diperkuat dari pernyataan kepala Puspendik Nizam sebagai berikut:

Kepala Puspendik Nizam mengatakan, siswa Indonesia bagus dalam mengerjakan soal yang sifatnya hafalan. Namun, dalam mengaplikasi dan menalar masih rendah. "Pembelajaran di sekolah, yang dimulai dari ulangan harian dan ujian sekolah, tidak mengasah menalar. Ujian nasional juga terlalu banyak ditemplei beban," ujar Nizam. Menurut Nizam, pembelajaran lewat mata pelajaran bukan untuk menguasai pengetahuan, melainkan membangun kompetensi. Dalam abad XXI, literasi dasar (Sains, Matematika, membaca, dan teknologi) harus dikuasai. Demikian pula kecakapan berpikir kritis, kreatif, komunikasi, kolaborasi, dan karakter.¹³

Dalam sebuah jurnal yang ditulis oleh Budiarti (2015), "dalam dunia Pendidikan kreativitas merupakan hal yang sangat penting dalam memahami suatu pelajaran atau memaknai dari semua kegiatan yang akan dilakukan. Dengan demikian, pengembangan kreativitas sebaiknya dilakukan sejak dari usia dini atau dari Sekolah Dasar (SD)". Begitu pun yang dikemukakan Agustian, Sujana, & Kurniadi (2015) bahwa "menjadi seorang yang kreatif, tentu tidak bisa dibentuk begitu saja secara instan, tetapi harus melalui suatu proses yang panjang. Artinya

¹³ Krisiandi, "*Daya Imajinasi Siswa Lemah*", Diakses dari <http://nasional.kompas.com/read/2016/12/15/23091361/daya.imajinasi.siswa.lemah> diakses pada 19 Oktober 2019 pukul 10.44 WIB

jika seseorang ingin kreatif maka harus dibentuk sedini mungkin, minimal sejak Sekolah Dasar”, sehingga peningkatan dalam sebuah jurnal yang ditulis oleh Budiarti (2015), “dalam dunia Pendidikan kreativitas merupakan hal yang sangat penting dalam memahami suatu pelajaran atau memaknai dari semua kegiatan yang akan dilakukan.

Berdasarkan hasil observasi dari Magang I dan Magang II pada tanggal 18 Maret 2019 dan 2 September 2019 yang dilakukan di SDI Al-Hidayah Samir Ngunut Tulungagung diperoleh informasi bahwa beberapa hasil peserta didik belum mencapai standart yang diinginkan. Hal ini disebabkan karena suasana kelas yang cenderung berpusat pada guru (*teacher centered*). Selain itu, meskipun guru sudah memakai media dalam pembelajaran namun guru kurang optimal dalam mengadakan variasi metode pembelajaran, sehingga menyebabkan siswa kurang aktif dan suasana belajar cenderung membosankan dalam setiap pertemuan.

Dengan demikian, perlu adanya suatu perbaikan dari proses pembelajaran baik dari siswa dalam mengikuti pembelajaran maupun dari cara guru dalam memberikan sebuah inovasi ketika melakukan proses pembelajaran. Salah satu alternatif yang dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kreativitas dan pemahaman siswa pada pelajaran yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Mind Map*. *Mind Map* merupakan salah satu metode pembelajaran yang mampu membuat pembelajaran di kelas menjadi kreatif dalam menghasilkan gagasan, mencatat apa yang harus dipelajari, atau merencanakan tugas baru dengan menyenangkan. Pemilihan metode harus disesuaikan dengan materi yang

diajarkan, kondisi sekolah, dan juga kondisi peserta didik yang akan diajarkan, dan juga penyesuaian-penyesuaian lainnya. Karena sebegus apapun pemilihan metode jika tidak disesuaikan dengan sarana dan prasarana yang ada disekolah maka hasilnya akan kurang maksimal.¹⁴

Mind mapping sendiri artinya suatu teknik visual yang dapat menyelaraskan proses belajar dengan cara kerja alami otak. *Mind mapping* juga dapat menambah kreativitas siswa melalui proses penggambaran *mind map*. Sebab, dengan menggunakan metode *mind mapping* yang menggunakan bahasa gambar dapat membantu peserta didik dalam menyusun, mengembangkan, dan mengingat informasi yang telah dipelajari sehingga proses pembelajaran di kelas akan lebih menyenangkan.

Buzan (2013) menyatakan bahwa “*Mind Map* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan (memetakan) pikiran-pikiran kita”.¹⁵ Model *Mind Map* merupakan model pembelajaran yang memiliki pengaruh untuk meningkatkan kreativitas dan pemahaman siswa dimana model ini dapat menjadi solusi dalam melatih kreativitas dan memahami materi pelajaran.¹⁶ Dalam bentuk *Mind Map* dapat membantu ketercapaiannya tujuan pembelajaran, siswa dalam pembelajarannya bukan hanya mencatat atau merangkum materi yang disampaikan oleh guru seperti biasa, melainkan dibuat menarik dengan

¹⁴ Syilfia Febriana Rosyida, *Penerapan Metode Mind Map Terhadap Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MAN 2 Lamongan*, (Malang : Universitas Negeri Malang, 2018) hal. 4-5

¹⁵ Buzan, T. *Buku Pintar Mind Map*.(Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2013)

penggunaan gambar dan ilustrasi dalam belajar, penggunaan warna, gambar dan cara mencatat yang sesuai dengan konsep otak dalam menangkap atau merekam informasi karena melibatkan kedua belah otak secara aktif, sehingga diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami keseluruhan informasi yang disampaikan oleh guru.

Sehingga perlu diciptakan kondisi pembelajaran di SD/MI yang dapat mendorong peserta didik aktif dan ingin tahu. Dengan demikian, pembelajaran merupakan kegiatan investigasi terhadap permasalahan alam di sekitarnya. Setelah melakukan investigasi akan terungkap fakta atau diperoleh data. Data yang diperoleh dalam kegiatan investigasi tersebut perlu digeneralisir agar peserta didik memiliki pemahaman konsep yang baik. Untuk itu peserta didik perlu dibimbing berfikir secara induktif.

Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian tentang penggunaan model pembelajaran dengan *mind mapping* untuk meningkatkan kreativitas yang diharapkan dengan judul penelitian “Implementasi Model Pembelajaran Mind Mapping untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik SDI Al Hidayah Samir Ngunut Tulungagung” dapat memperbaiki penerapan kurikulum saat ini dan meningkatkan pemahaman serta menciptakan suasana belajar yang kondusif.

Selain itu, pada saat pembelajaran disebutkan bahwa fungsi metode mengajar dalam keseluruhan sistem pengajaran adalah sebagaimana alat untuk mencapai tujuan pengajaran. Peta konsep dapat menjadi media yang menarik dan membantu siswa untuk mempelajari materi. Dengan menggunakan peta konsep

bergambar untuk materi perubahan lingkungan dan pengaruhnya diharapkan peserta didik dapat melihat gambaran umum materi dan keterkaitan dari masing-masing istilah yang ada dalam materi. Untuk dapat melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Mind Mapping* maka diperlukan adanya kerjasama antara guru dengan peneliti.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian di atas, fokus penelitiannya yang hendak dikaji dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi model mind mapping untuk mengekspresikan kreativitas siswa di SDI Al Hidayah Samir Ngunut Tulungagung?
2. Bagaimana implementasi model mind mapping untuk mengaktualisasikan kreativitas siswa di SDI Al Hidayah Samir Ngunut Tulungagung?
3. Bagaimana implementasi model mind mapping dalam mempresentasikan hasil kreativitas siswa di SDI Al Hidayah Ngunut Tulungagung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian di atas, maka tujuan penelitian yang diharapkan penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui implementasi model mind mapping untuk mengekspresikan kreativitas siswa di SDI Al Hidayah Samir Ngunut Tulungagung.
2. Untuk mengetahui implementasi model mind mapping untuk mengaktualisasikan kreativitas siswa di SDI Al Hidayah Samir Ngunut Tulungagung.

3. Untuk mengetahui implementasi model mind mapping dalam mempresentasikan hasil kreativitas siswa di SDI Al Hidayah Samir Ngunut Tulungagung.

D. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran Mind Mapping untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik SDI Al Hidayah Samir Ngunut Tulungagung” ini akan memberikan beberapa kegunaan diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis

Secara umum penelitian ini berharap dapat memberikan sumbangan kepada dunia pendidikan dalam proses pembelajaran. Berpikir kreatif dengan menggunakan mindmapping sangat membantu peserta didik untuk lebih memahami pembelajaran dan menyelesaikan masalah-masalah kurangnya menangkap materi pelajaran.

2. Secara praktis

- a. Bagi sekolah,

memberikan sumbangan pemikiran bagi sekolah agar dapat membuat suatu kebijakan. Selain itu, dapat dijadikan pertimbangan dan masukan sebagai salah satu alternatif dalam kemajuan mata pelajaran pada umumnya.

b. Bagi Guru

penelitian ini dapat memberikan masukan kepada guru, agar dapat menganalisis tingkat berpikir kreatif peserta didik dalam *membuat mind mapping* serta memotivasi para guru untuk melatih kemampuan berpikir kreatif siswa sehingga dapat mengimplemasikan dalam bentuk *mind mapping*.

c. Bagi Peneliti

Sebagai persyaratan menempuh S1 dan menambah khasanah ilmu pengetahuan secara praktis sebagai hasil pengamatan langsung. Disamping itu dapat menjadi wadah untuk berlatih dan mengkaji ilmu baru dalam bentuk tulisan ilmiah.

d. Bagi Perpustakaan IAIN Tulungagung

Dapat dijadikan pijakan dalam desain penelitian lanjutan yang lebih mendalam, khususnya yang berkenaan dengan meningkatkan kreativitas peserta didik menggunakan model *mind mapping*.

E. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan persepsi, beberapa istilah penting dalam pelaksanaan pengembangan ini didefinisikan sebagai berikut:

1. Model pembelajaran adalah cara atau teknik penyajian sistematis yang digunakan oleh guru dalam mengorganisasikan pengalaman proses pembelajaran agar tercapai tujuan dari sebuah pembelajaran. Definisi singkat

lainnya yaitu suatu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.¹⁷

2. Kreativitas sebagai suatu keterampilan dan sikap yang dibutuhkan dalam menghasilkan ide-ide dan produk yang relatif baru, tinggi dalam kualitas dan tepat untuk tugas di tangan. Kreativitas berasal dari kata “kreatif” yang memiliki daya cipta, atau kemampuan untuk mencipta. Kreativitas membutuhkan baik hal baru dan manfaat yang menyiratkan bahwa ide atau mungkin konsep baru tetapi jika ada gunanya tidak bisa disebut sebagai kreatif dan sebaliknya).¹⁸ mulai dari sejarah masyarakat Arab pra Islam, sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad SAW, sampai dengan masa Khulafaurrasyidin.
3. *Mind mapping* adalah suatu teknik visual yang dapat menyelaraskan proses belajar dengan cara kerja alami otak. Mind mapping dikatakan sesuai dengan kerja alami otak karena pembuatannya menggunakan prinsip-prinsip brain managemen. Adapun prinsip-prinsip tersebut adalah menggunakan kedua belah otak, menggunakan cara belajar yang baik serta menggunakan otak secara alami. Mind Mapping digunakan untuk mengoptimalkan kerja otak terutama otak besar yang terdiri dari otak kiri dan otak kanan. Otak kiri, sebagaimana ditemukan Roger Sperry, mengatur hal-hal yang bersifat rasional terutama menyangkut proses berbahasa dan matematika. Sementara

¹⁷ Zakky. *Pengertian model pembelajaran* (Jakarta 2018)

¹⁸ Aziz, R. *Pengaruh Kegiatan Synectics terhadap Kemampuan Menulis Kreatif. Keberbakatan dan Kreativitas.*(2009)

otak kanan mengatur hal-hal yang bersifat irasional atau lebih khusus yang bersifat intuitif dan berhubungan dengan seni.¹⁹

F. Sistematika Pembahasan

Penulisan proposal penelitian dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran Mind Mapping untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik SDI Al Hidayah Samir Ngunut Tulungagung” memiliki sistematika pembahasan sebagai berikut :

BAB I (pendahuluan), terdiri dari : 1) konteks penelitian, 2) fokus penelitian, 3) tujuan penelitian, 4) kegunaan penelitian, 5) penegasan istilah, 6) sistematis pembahasan.

BAB II (kajian pustaka), terdiri dari : 1) deskripsi teori, 2) penelitian terdahulu, 3) paradigma penelitian.

BAB III (metode penelitian), terdiri dari : 1) rancangan penelitian, 2) kehadiran penelitian, 3) lokasi penelitian, 4) sumber data, 5) teknik pengumpulan data, 6) analisis data, 7) pengecekan keabsahan temuan, 8) tahap-tahap penelitian.

BAB IV (hasil penelitian), merupakan paparan tentang penelitian yang terdiri dari 1) deskripsi data, 2) temuan penelitian

BAB V (pembahasan)

BAB VI (penutup) merupakan bab akhir dan penutup yang memuat 1) kesimpulan, 2) saran.

Bagian akhir dari skripsi ini memuat tentang rujukan dan lampiran-lampiran.