

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pelaksanaan pembelajaran dalam kurikulum 2013 menuntut agar peserta didik mampu berpikir untuk memahami masalah, membangun strategi penyelesaian masalah, dan mengajukan ide-ide secara bebas dan terbuka. Guru sebagai fasilitator dan mediator harus membantu peserta didik agar proses belajar mereka berjalan dengan baik. Seorang guru dituntut untuk merancang kegiatan pembelajaran yang dapat melibatkan proses mental dan fisik peserta didik, membuat suasana pembelajaran menjadi lebih bersemangat, memotivasi, peserta didik untuk berinteraksi dengan temannya, gurunya, lingkungannya dan sumber belajar. hal ini dapat diwujudkan melalui model dan metode pembelajaran yang variative dan aktifatif.²

Pembelajaran adalah komunikasi antara guru dan siswa dan sumber pembelajaran dalam lingkungan belajar, di mana seorang pengajar memindahkan informasi ke siswa berupa informasi, dominasi kemampuan, pengaturan perspektif, dan keyakinan siswa. Selanjutnya, sistem pembelajaran harus memiliki kerjasama yang positif antara guru dan siswa. Siswa mendapatkan informasi, tetapi juga harus memiliki pilihan

² Nurazizah, Sudarto, Siti “*Pengaruh Penggunaan Metode Mind Mapping pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Terhadap Ketrampilan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar IPA*” Jurnal Ipa Terpadu. Vol 1 No. 1 2017

untuk membangun wawasan mereka sendiri ketika melakukan pembelajaran sendirian.³

Kreativitas adalah kemampuan berpikir dengan cara baru menjadi orisinal. Mengembangkan ide berpikir yang kreatif mampu membangun diri, dan mengembangkan ide-ide. Berfikir kreatif melibatkan penggunaan seluruh ketrampilan mental otak kiri dan otak kanan. Hurlock mengatakan bahwa kreativitas menekankan pembuatan sesuatu yang baru dan beda. Pemilihan dan penggunaan metode pembelajaran yang tepat dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik bagi peserta didik. Pemilihan metode yang tepat dapat dijadikan sebagai jembatan untuk meningkatkan kreativitas siswa.⁴

Menurut Prasetyo salah satu cara yang dilakukan dalam menyampaikan pembelajaran yaitu metode. Kendala tidak tercapainya sebuah tujuan pembelajaran teragantung pada penggunaan metode yang tidak sesuai dengan tujuan. Seorang guru dituntut untuk membuat proses pembelajaran menarik dengan menggunakan metode yang akan membuat peserta didik dan penyesuaian lainnya. Karena jika kita salah memilih

³ Heri, Henny, Ajeng, Amalia & Ana "Penerapan Metode Mind Mapping untuk Meningkatkan Kreativitas pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan". Jurnal Pendidikan, Volume 21 Nomer 1, Maret 2020.

⁴ Eka, Titi, Riawan "Penerapan Metode Mind Mapping..." Jurnal Pendidikan Dasar Volume 2 No. 1, 2021. Hal 95-105.e-ISSN. 2746-1211

metode yang tidak sesuai akan berdampak pada hasil yang kurang maksimal⁵

Metode pembelajaran adalah suatu proses pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik secara sistematis dan teratur agar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai. Salah satunya yaitu metode *Mind Mapping*. *Mind mapping* adalah suatu metode dalam proses pembelajaran yang berusaha mengaktifkan otak kanan dan otak kiri agar bekerja secara seimbang. Sholihah menyatakan, dengan menggunakan metode *Mind Mapping* siswa dapat dengan cepat mengembangkannya dengan cara mengaitkan konsep-konsep yang lain sehingga dapat menumbuhkan keberanian siswa dalam mengembangkan kreativitasnya. Pendidik perlu melakukan inovasi dalam proses pembelajaran guna meningkatkan kreativitas belajar siswa.⁶

Salah satu cara lain yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kreativitas siswa yaitu dengan menggunakan metode *Mind Mapping*. Karena *Mind Mapping* adalah teknik meringkas catatan materi, *mind mapping* (peta pemikiran) ini terpaku pada cara kerja otak dalam menyimpan informasi. Metode ini menawarkan cara pembelajaran menggunakan gambar, symbol, dan warna yang sudah pasti disukai oleh

⁵ Heri, Henny, Ajeng, Amalia & Ana “Penerapan Metode Mind Mapping untuk Meningkatkan Kreativitas pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan”. Jurnal Pendidikan, Volume 21 Nomer 1, Maret 2020.

⁶ Eka, Titi, Riawan “Penerapan Metode Mind Mapping...” Jurnal Pendidikan Dasar Volume 2 No. 1, 2021. Hal 95-105.e-ISSN. 2746-1211

anak-anak. Setiap warna, symbol, huruf, dan kata-kata saling berkaitan sebagai penjelasan mengenai sesuatu materi.

Seperti kasus yang ada di SDI Ar Rahman Nglawak Kertosono Nganjuk, dimana nilai kreativitas siswa kelas 3 pada mata pelajaran IPA sebelum menggunakan metode *Mind Mapping* masih berada di bawah KKM. Namun setelah dicoba menggunakan metode *Mind Mapping* nilai kreativitas siswa kelas 3 pada mata pelajaran IPA telah mengalami peningkatan.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik untuk menyusun judul proposal penelitian “Penerapan Metode *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas 3 SDI Ar Rahma Nganjuk”

B. Fokus Penelitian

1. Bagaimana perencanaan metode *Mind Mapping* pada mata pelajaran IPA kelas 3 di SDI Ar Rahman Nganjuk?.
2. Bagaimana pelaksanaan metode *Mind Mapping* pada mata pelajaran IPA kelas 3 di SDI Ar Rahman Nganjuk?
3. Bagaimana dampak penerepan metode *Mind Mapping* pada kreativitas siswa kelas 3 pada mata pelajaran IPA di SDI Ar Rahman Nganjuk?

C. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan perencanaan dalam menerapkan metode *Mind Mapping* pada pembelajaran IPA kelas 3 SDI Ar Rahma Nganjuk.
2. Mendeskripsikan pelaksanaan penerapan metode *Mind Mapping* pada mata pelajaran IPA kelas 3 SDI Ar Rahman Nganjuk.
3. Mendeskripsikan peningkatan kreativitas siswa setelah menggunakan metode *Mind Mapping*.

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat berguna kepada pembaca, baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun kegunaan penelitian ini dijabarkan sebagai berikut.

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan tambahan pengetahuan terkait penerapan metode *Mind Mapping* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada jenjang Sekolah Dasar

2. Kegunaan Praktis

Perihal kegunaan praktis, penelitian ini dapat berguna bagi guru, peserta didik, sekolah, dan peneliti lain.

a. Kegunaan bagi Guru

Hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan pengetahuan dan dapat dijadikan sebagai masukan dalam pembelajaran. Selain itu, guru

diharapkan dapat menjadi pelopor dalam penggunaan metode *Mind Mapping* sehingga siswa dapat menangkap pelajaran dengan baik.

b. Kegunaan bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat memotivasi siswa, memberikan pengalaman belajar, dan memudahkan siswa dalam meringkas materi.

c. Kegunaan peneliti lain.

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam melakukan penelitian sejenisnya. Penggunaan metode *Mind Mapping* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

E. Penegasan Istilah

1. Definisi Konseptual

a. Metode *Mind Mapping*

Menurut KBBI, *Mind Mapping* atau peta pikirann yaitu peta yang berarti gambar atau lukisan pada kertas dan sebagainya, gerak-gerik (tangan dan sebagainya), sedangkan pikiran yang berarti hasil berfikir, akala tau ingatan, gagasan, niat atau maksud. Metode *Mind Mapping* merupakan salah satu cara yang digunakan pada bentuk kegiatan pembelajaran yang diterapkan untuk mealtih cara berfikir peserta didik, metode ini mempunyai

cara tersendiri yaitu menyajikan isi matero berupa pemetaan pemikiran berdasarkan kemampuan yang dimiliki peserta didik.⁷

Mind Mapping digambarkan dengan perpaduan garis-garis lengkung, symbol, kata, kalimat pendek, serta gambar sederhana sesuai konsep, pemetaan pikiran dibuat berdasarkan ide masing-masing individu. *Mind Mapping* adalah sebuah materi utama yang kategori utamanya menyebar dari ide pusat lalu diwakili cabang-cabang dari cabang yang lebih besar⁸

b. Kreativitas

Menurut Munandar, kreayivitas adalah kemampuan untuk melihat dan memikirkan hal-hal yang luar biasa, memadukan informasi yang terlihat seperti tidak berhubungan dan mencetuskan solusi-solusi baru atau ide-ide baru, yang menunjukkan kelancaran, kelenturan, dan orisinalitas dalam berpikir.⁹

Menurut Susanto, berpikir kreatif merupakan suatu cara membangun ide dapat diterapkan dalam kehidupan dan proses kreatif akan muncul apabila ada stimulus. Menurut Suswono (2008), berpikir kreatif merupakan suatu kebiasaan dari pikiran yang tajam dengan intuisi, menggerakkan imajinasi, mengungkapkan (*to reveal*) kemungkinan-kemungkinan baru,

⁷ <http://eprints.umg.ac.id/3430/3/6.%20BAB%20II.pdf>

⁸ *Ibid.*

⁹ Dwi Korani "Analisis Kemampuan Berfikir kreatif matematis ditinjau dari gaya belajar siswa siswa kelas VII SMP Negeri 1 Lumir.." FKIP,UMP, 2016

membuka selubung (*unveil*) ide-ide yang menakjubkan dan inspirasi ide-ide yang tidak diharapkan.¹⁰

c. Hasil Belajar

Hasil belajar ialah keahlian yang diperoleh seseorang setelah melaksanakan proses belajar, yang bisa membagi pergatian tingkah laku baik dalam pengetahuan, uraian, perilaku, serta ketrampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari yang sebelumnya.¹¹

Hasil belajar merupakan salah satu penanda dari proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan pergantian sikap diperoleh siswa setelah melaksanakan proses belajar,¹² Hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa ketika mengikuti proses belajar mengajar, sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono, yang dimaksud dengan hasil belajar merupakan suatu proses untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar, atau keberhasilan yang dicapai seorang siswa setelah mengikuti program pembelajaran, baik berupa angka,

¹⁰ Dwi Korani "Analisis Kemampuan Berfikir kreatif matematis ditinjau dari gaya belajar siswa siswa kelas VII SMP Negeri 1 Lumir.." FKIP,UMP, 2016

¹¹

https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/16283/3/T1_162013040_BAB%20II.pdf

¹² *Ibid*

huruf, symbol tertentu yang disepakati oleh pihak penyelenggara pendidikan.¹³

2. Definisi Operasional

a. Metode *Mind Mapping*

Metode *Mind Mapping* adalah cara yang efektif dan kreatif dalam meringkas suatu materi. Dengan teknik mencatat yang demikian, maka dalam membuat *Mind Mapping* siswa akan menggunakan otak kanan dan otak kiri secara seimbang. Membuat *Mind Mapping* juga akan menggunakan warna-warna, symbol, dan gambar-gambar yang dapat membantu peserta didik untuk memahami dan mengingat materi.

b. Kreativitas

Kreativitas ialah suatu kemampuan untuk dapat memunculkan suatu ide baru, dan yang kemudian dapat mengembangkan ide tersebut menjadi sebuah hasil yang lebih menarik.

c. Hasil Belajar

Hasil Belajar adalah suatu pencapaian siswa setelah melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar dapat diukur dengan menggunakan suatu tes baik berupa tulis atau lisan yang akan menghasilkan nilai (angka). Selain itu, hasil belajar juga dapat dilihat dari perubahan tingkah laku dan ketrampilan peserta didik setelah melakukan pembelajaran.

¹³ Digilib.iain-palangkaraya.ac.id

F. Sistematika Pembahasan

Pada penelitian ini, peneliti membahas tentang Penerapan Metode *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPA kelas 3 SDI Ar Rahma Nganjuk, Adapun pembahasan yang disajikan oleh peneliti diantaranya yaitu:

1. **Bagian Awal**, terdiri dari halaman sampul, halaman judul, persetujuan, pengesahan, pernyataan keaslian, motto, persembahan, prakata, daftar isi, daftar gambar, daftar table, daftar lampiran, dan abstrak
2. **Bab I Pendahuluan**, berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.
3. **Bab II Kajian Pustaka**, berisi landasan teori, penelitian terdahulu, dan kerangka berfikir.
4. **Bab III Metode penelitian**, berisi rancangan penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data, pengecekan keabsahan data, dan tahap-tahap penelitian.
5. **Bab IV Hasil Penelitian**, berisi paparan data temuan dalam penelitian yang di sajikan dalam topik sesuai dengan pertanyaan-pertanyaan penelitian dan hasil analisis data
6. **Bab V Pembahasan**, berisi interpretasi dari hasil temuan dalam penelitian di lapangan.
7. **Bab VI Penutup**, berisi kesimpulan dari hasil penelitian serta saran-saran.