

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar untuk mengembangkan potensi sumber daya manusia peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajarnya. Pendidikan merupakan salah satu pilar utama yang menentukan perubahan sosial, kemajuan dalam kesejahteraan dan perubahan kualitas hidup. Sebagaimana tertuang dalam Kerangka Kebijakan Nasional, pendidikan bertanggung jawab atas terciptanya generasi bangsa yang utuh, yaitu dalam kerangka kebijakan nasional, untuk mewujudkan masyarakat Indonesia yang damai, demokratis, adil, kompetitif, maju dan sejahtera.¹

UU RI nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional pasal 1 ayat (1) dijelaskan bahwa, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik 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.²

Menurut Ki Hajar Dewantara Pendidikan adalah tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak. Maksudnya yaitu menuntut segala kekuatan

¹ Achmad Patoni, *Dinamika pendidikan Anak*, (Jakarta: PT. Bina Ilmu, 2004), hal. 42

² Sudarto, *Filsafat Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Deepublish Publisier, 2021), hal. 42

kodrat yang ada pada anak-anak, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya.

Menurut John Dewey pendidikan adalah suatu proses pengalaman. Karena kehidupan adalah pertumbuhan, pendidikan berarti membantu pertumbuhan batin tanpa dibatasi oleh usia. Proses pertumbuhan ialah proses penyesuaian pada tiap-tiap fase serta menambahkan kecakapan di dalam perkembangan seseorang.

Menurut Herman H. Horn pendidikan adalah proses abadi dari penyesuaian lebih tinggi bagi makhluk yang telah berkembang secara fisik dan mental yang bebas dan sadar kepada Tuhan seperti termanifestasikan dalam alam sekitar, intelektual, emosional dan kemampuan dari manusia.³

Tujuan pendidikan sebagaimana diungkapkan oleh A. Tresna Sastrawijaya adalah mencakup kesiapan jabatan, keterampilan memecahkan masalah, penggunaan waktu senggang secara membangun dan sebagainya. Karena tiap peserta didik mempunyai harapan yang berbeda-beda. Sementara itu, tujuan pendidikan berkaitan dengan bidang studi dapat dinyatakan lebih spesifik. Tujuan pendidikan secara umum seperti itu menyangkut kemampuan luas yang akan membantu siswa untuk berpartisipasi dalam masyarakat.⁴ Pengertian tujuan pendidikan secara lebih luas dikemukakan oleh al-Syaibany. Menurut al-Syabany, yang dimaksud

³ *Ibid.*, hal. 43

⁴ Abdullah Idi, *Sosiologi Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2018), hal 61

dengan tujuan pendidikan adalah perubahan yang diinginkan yang diusahakan oleh proses pendidikan, baik pada tingkah laku individu dan pada kehidupan pribadinya, atau pada kehidupan masyarakat dan alam sekitar tempat individu itu hidup, atau pada proses pendidikan dan pengajaran sebagai suatu aktivitas asasi dan sebagai profesi di antara profesi-profesi asasi dalam masyarakat. Berdasarkan uraian tersebut dapat diambil suatu kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan tujuan pendidikan ialah hasil akhir yang diinginkan atau yang ingin dicapai melalui proses pendidikan.⁵

Pembelajaran merupakan suatu proses penyaluran informasi atau pesan dari pendidik ke peserta didik yang direncanakan, didesain, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis yang dilakukan di sekolah maupun di luar sekolah dimana akan terjadi interaksi antara keduanya. Pembelajaran dapat dipandang dari dua sudut, *pertama*, pembelajaran dipandang sebagai suatu sistem, pembelajaran terdiri dari sejumlah komponen yang terorganisasi antara lain tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi dan metode pembelajaran, media pembelajaran, dan tindak lanjut pembelajaran (remedial dan pengayaan). *Kedua*, pembelajaran dipandang sebagai suatu proses, maka pembelajaran merupakan rangkaian upaya atau kegiatan pendidik dalam rangka membuat peserta didik belajar.⁶

⁵ Wina Sanjaya dan Andi Budimanjaya, *Pradigma Baru Mengajar*, (Jakarta: Kencana, 2017), hal 158

⁶ Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*, (Bandung: Rafika Aditama, 2011), hal. 2

Tujuan pembelajaran adalah untuk memungkinkan siswa meningkatkan kualitas hidup individu dan masyarakat. Sebagai makhluk sosial, seseorang harus mampu menjalin hubungan baik antar individu atau kelompok. Oleh karena itu, guru harus menggunakan metode lain untuk membina siswa agar lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar dan setiap pendidik harus memahami dengan jelas tujuan pembelajaran. Untuk mencapai tujuan tersebut, pendidik atau guru harus mahir menentukan model atau metode mana yang tepat untuk digunakan dalam mengajar. Sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan dengan sempurna.⁷

Inti dari pendidikan adalah proses pembelajaran, dimana dalam pembelajaran tentu tidak terlepas dari proses belajar mengajar. Menurut Hilgard dan Bower mengatakan bahwa: “Belajar merupakan perubahan tingkah laku seseorang terhadap suatu keadaan tertentu yang diakibatkan oleh pengalaman yang berulang-ulang dalam situasi tersebut”.⁸

Pendidik dalam proses pembelajaran harus memiliki kreativitas. Idealnya seorang pendidik IPA harus memiliki kompetensi pedagogik, profesional dan sosial. Dalam konteks pembelajaran, kompetensi pedagogik (pengajaran) tidak dapat diabaikan karena interaksi pendidik dengan peserta didik akan selalu tercipta. Oleh karena itu, kreativitas pendidik

⁷ Ahdar Djameluddin dan Wardana, *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*, (Sulawesi Selatan: CV Kaaffah Learning Center, 2019), hal 10

⁸ *Ibid.*, hal 7

menggunakan model dalam pembelajaran perlu senantiasa ditingkatkan dengan memanfaatkan model pembelajaran.⁹

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.¹⁰

Salah satu cara untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik agar meningkatkan kreativitas belajar siswa yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang menarik dan beragam namun tentunya harus disesuaikan dengan karakteristik siswa. Dengan demikian, dengan menerapkan model pembelajaran dalam suatu kegiatan belajar diharapkan mampu menjadi solusi untuk mengatasi masalah yang ditemukan pada proses pembelajaran. Kreativitas adalah suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, estetif, fleksibel, integrasi, suksesi, diskontinuitas, dan diferensi yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan masalah.¹¹

⁹ Nur Hija, “Implementasi Model Pembelajaran Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV.B SDN 50 Bulu'datu Palopo”, (IAIN Palopo, 2018), hal 2

¹⁰ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran INOVATIF dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2017), hal.23

¹¹ Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Kencana, 2011), hal.14

Salah satu solusi yang dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPA adalah dengan menerapkan model pembelajaran *mind mapping*. Model pembelajaran *Mind Mapping* dapat menjadi alternatif untuk meminimalisir permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran. Melalui penerapan model *Mind Mapping* sebagai salah satu model pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan peserta didik berfikir kreatif dalam pembelajaran IPA.

Menurut Tony Buzan “*Mind Mapping* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif dan secara harfiah akan (memetakan) pikiran-pikiran kita”. Model *Mind Mapping* merupakan model pembelajaran yang memiliki pengaruh untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dimana model ini dapat menjadi solusi dalam melatih kreativitas dalam memahami materi pelajaran. Dalam bentuk *Mind Mapping* dapat membantu ketercapaiannya tujuan pembelajaran, peserta didik dalam pembelajarannya bukan hanya mencatat atau merangkum materi yang disampaikan oleh guru seperti biasa, melainkan dibuat menarik dengan 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 dapat memudahkan peserta didik dalam memahami keseluruhan informasi yang disampaikan oleh guru.¹²

¹² Tony Buzan, *Buku Pintar Mind Mapp*, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2013), hal 4.

Berdasarkan wawancara sederhana yang telah saya lakukan dengan salah satu guru bahwa di SDIT Al-Asror Ringinpitu Tulungagung sebelum diterapkan model pembelajaran *mind mapping* sistem pembelajaran yang dilakukan kurang maksimal. Berdasarkan wawancara sederhana yang saya lakukan peserta didik di SDIT Al-Asror Ringinpitu Tulungagung khususnya kelas IV mereka belum bisa menuangkan kekreativitasannya, terlihat pada saat proses belajar mengajar ada peserta didik yang main sendiri dan juga ada yang tidak fokus dengan materi yang diberikan oleh guru. Namun setelah guru menerapkan proses pembelajaran dengan model *mind mapping* siswa lebih semangat belajar dan lebih berkeaktifitas.

Berdasarkan penjelasan tersebut bahwa penggunaan model pembelajaran *mind mapping* pada mata pelajaran IPA di SDIT Al-Asror Ringinpitu Tulungagung sudah diterapkan. Peneliti perlu mendalami secara signifikan berdasarkan data yang ada. Pembelajaran *mind mapping* di SDIT Al-Asror Ringinpitu Tulungagung mulai diterapkan pada semester ganjil 2022. Model pembelajaran *mind mapping* dapat membangkitkan semangat dan kreativitas belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA. Penggunaan model pembelajaran *mind mapping* dapat menarik perhatian peserta didik untuk mempermudah dalam pencapaian tujuan pembelajaran yaitu peserta didik mampu menyerap materi, mengingatnya dengan sebaik mungkin dan bisa menuangkan pemahamannya terkait materi dengan membuat *mind mapping*.

Penelitian yang dilakukan oleh Heri Hidayat dkk sebelumnya, didalam jurnalnya mengatakan bahwa model pembelajaran *mind mapping* dapat meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran PKn di MI Miftahul Falah kelas IV. Nilai siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *mind mapping* menghasilkan nilai yang cukup rendah, Ketika menggunakan model pembelajaran *mind mapping* ternyata mampu meningkatkan kreativitas pada siswa. Maka dari itu peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian tentang model pembelajaran *mind mapping* dengan judul penelitian “Penerapan Model Pembelajaran *Mind Mapping* Dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDIT Al-Asror Ringinpitu Tulungagung”

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian dari konteks penelitian di atas, maka dapat di rumuskan beberapa fokus penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan guru dalam penerapan model pembelajaran *mind mapping* dalam meningkatkan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran IPA Kelas IV SDIT Al-Asror Ringinpitu Tulungagung?
2. Bagaimana langkah penerapan model pembelajaran *mind mapping* dalam meningkatkan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran IPA di Kelas IV SDIT Al-Asror Ringinpitu Tulungagung?
3. Bagaimana evaluasi penerapan model pembelajaran *mind mapping* dalam meningkatkan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran IPA Kelas IV SDIT Al-Asror Ringinpitu Tulungagung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian yang telah di uraikan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk memaparkan perencanaan guru dalam penerapan model pembelajaran *mind mapping* dalam meningkatkan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran IPA Kelas IV SDIT Al-Asror Ringinpitu Tulungagung.
2. Untuk memaparkan langkah penerapan model pembelajaran *mind mapping* dalam meningkatkan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran IPA di Kelas IV SDIT Al-Asror Ringinpitu Tulungagung.
3. Untuk memaparkan evaluasi penerapan model pembelajaran *mind mapping* dalam meningkatkan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran IPA Kelas IV SDIT Al-Asror Ringinpitu Tulungagung.

D. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat menemukan fakta-fakta tentang model *Mind Mapping* kaitannya dengan peningkatan kreativitas dan pemahaman pada mata pelajaran IPA, sehingga hasilnya dapat memberikan manfaat yang seluas-luasnya bagi berbagai pihak baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa dimanfaatkan untuk memperkaya wawasan khasanah keilmuan khususnya yang berkaitan

dengan penerapan model *mind mapping* untuk menumbuhkan kreativitas dan kepehaman belajar siswa.

2. Manfaat praktis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi banyak pihak, yaitu peserta didik, pendidik, pihak sekolah dan peneliti. Adapun penjelasan dari manfaat-manfaat tersebut yaitu sebagai berikut:

a. Bagi peserta didik

Untuk mendapatkan pengalaman belajar yang mendalam dengan menggali, mengidentifikasi, menemukan konsep dan memproduksi materi pelajaran melalui model *Mind Mapping* yang lebih jauh diharapkan dapat membantu meningkatkan kreativitas belajar pada peserta didik kelas IV SDIT Al-Asror Ringinpitu Tulungagung.

b. Bagi pendidik

Mempraktikkan berbagai metode inovatif dalam pembelajaran seperti *mind mapping*, agar bisa mengatasi masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran dan dapat memberikan pengalaman belajar pada peserta didik dengan kegiatan pembelajaran yang aktif, interaktif, efektif dan menyenangkan.

c. Bagi sekolah

Dapat memotivasi pendidik untuk melakukan kegiatan pengembangan profesi, yang hasilnya dapat digunakan untuk perbaikan proses belajar mengajar dan dapat dijadikan dasar dalam

pengambilan kebijakan sekolah, yang akhirnya bermanfaat pada peningkatan mutu sekolah.

d. Bagi peneliti lain

Penelitian ini dapat menambah wawasan dan sebagai bahan dalam menggunakan model pembelajaran *mind mapping* yang kemudian dikembangkan dan juga diterapkan dalam proses pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.

E. Definisi Istilah

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

1. Penerapan (implementasi) merupakan suatu proses penerapan ide, konsep, kebijakan atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak, baik berupa perubahan pengetahuan, keterampilan maupun nilai dan sikap.¹³
2. Perencanaan menurut Terry adalah menetapkan pekerjaan yang harus dilaksanakan oleh kelompok untuk mencapai tujuan yang digariskan.¹⁴
3. Evaluasi pembelajaran adalah proses sistematis untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasikan data yang berkaitan dengan hasil belajar siswa, dengan tujuan untuk mengukur sejauh mana tujuan

¹³ Muhammad Zaini, *Pengembangan Kurikulum Konsep Implementasi Evaluasi Dan Inovasi*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hal 196

¹⁴ Setiadi Cahyono Putro dan Ahmad Mursyidun Nidhom, *Perencanaan Pembelajaran*, (Malang: Ahlimedia Press, 2020), hal 23.

pembelajaran telah tercapai dan untuk memberikan umpan balik yang konstruktif kepada guru dan siswa dalam rangka perbaikan proses pembelajaran.¹⁵

4. Model pembelajaran *Mind mapping* menurut Tony Buzan adalah model pembelajaran mencatat atau merangkum materi yang disampaikan oleh guru seperti biasa, namun melainkan di buat semenarik mungkin dengan penggunaan gambar dan ilustrasi dalam belajar, serta menggunakan warna warni gambar serta cara mencatat yang sesuai dengan konsep otak.¹⁶
5. 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. Mulai dari sejarah masyarakat Arab pra Islam, sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad SAW, sampai dengan masa Khulafaurrasyidin.¹⁷

¹⁵ John Smith, *Panduan Praktis Evaluasi Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta Tahun, 2018), hal 12.

¹⁶ Tony Buzan, *Buku Pintar Mind Mapp*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2013), hal.4

¹⁷ R Aziz, *Pengaruh Kegiatan Synectics terhadap Kemampuan Menulis Kreatif*, Jurnal Keberbakatan dan Kreativitas, Vol. 3, No. 2, tahun 2009, hal 2.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan diperlukan agar penulisan menjadi lebih mudah dan sebagai acuan untuk menghindari keluar dari permasalahan.

Sistematika yang dipakai dalam penulisan penelitian ini adalah:

1. Bab I adalah pendahuluan, berisi tentang konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penelitian terdahulu, definisi istilah dan sistematika pembahasan.
2. Bab II adalah kajian pustaka, berisi tentang perspektif teori dan kerangka berfikir.
3. Bab III adalah metode penelitian, berisi tentang pendekatan jenis penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan data dan tahap-tahap penelitian.
4. Bab IV adalah paparan data dan hasil penelitian, berisi tentang paparan data dan hasil penelitian dari (1) perencanaan guru dalam penerapan model pembelajaran *mind mapping* dalam meningkatkan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran IPA di Kelas IV SDIT Al-Asror Ringinpitu Tulungagung. (2) langkah penerapan model pembelajaran *mind mapping* dalam meningkatkan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran IPA di Kelas IV SDIT Al-Asror Ringinpitu Tulungagung (3) evaluasi penerapan model pembelajaran *mind mapping* dalam meningkatkan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran IPA di Kelas IV SDIT Al-Asror Ringinpitu Tulungagung.

5. Bab V adalah pembahasan, memuat pembahasan dari fokus penelitian (1) perencanaan guru dalam penerapan model pembelajaran *mind mapping* dalam meningkatkan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran IPA di Kelas IV SDIT Al-Asror Ringinpitu Tulungagung. (2) langkah penerapan model pembelajaran *mind mapping* dalam meningkatkan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran IPA di Kelas IV SDIT Al-Asror Ringinpitu Tulungagung. (3) evaluasi penerapan model pembelajaran *mind mapping* dalam meningkatkan kreativitas peserta didik pada mata pelajaran IPA di Kelas IV SDIT Al-Asror Ringinpitu Tulungagung.
6. Bab VI adalah penutup, memuat tentang kesimpulan dan saran-saran.