

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan perkembangan dan perwujudan diri dari individu, terutama bagi pembangunan bangsa dan bernegara. Kemajuan suatu kebudayaan bergantung pada cara kebudayaan tersebut mengenali, menghargai dan memanfaatkan sumber daya manusia dan hal ini ada kaitannya dengan kualitas pendidik yang diberikan kepada anggota masyarakat serta siswa.¹

Tujuan Pendidikan pada umumnya ialah menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik secara optimal, sehingga terwujud fungsi secara sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan. Salah satu kendala konseptual yang utama terhadap studi kreativitas adalah tentang pengertian kreativitas sebagai sifat sifat yang diwarisi oleh orang yang berbakat luar biasa atau genius. Kreativitas diasumsikan sebagai sesuatu yang dimiliki atau tidak dimiliki dan tidak banyak yang dapat dilakukan melalui Pendidikan untuk mempengaruhinya.²

Perkembangan siswa secara utuh dapat digambarkan dengan terdapatnya suatu pergantian dalam diri seorang siswa, baik pertumbuhan dalam raga, emosi, sosialisasi, intelektual ataupun perkembangan spiritualnya. Pembelajaran daripada di sekolah disebut dengan istilah proses belajar mengajar. Dalam proses belajar mengajar ini dapat terjalin dengan mengaitkan beberapa aspek, pada guru,

¹Utami Munandar, Pengembangan Kreativitas Dan Keterbakatan Anak Usia SD (Jakarta:Rineka Cipta,2009)

²Ibid.

siswa, mata pelajaran, ataupun modul, sarana ataupun area belajar. Pembelajaran wajib direncanakan, disusun serta dievaluasi hasilnya, dikarenakan tercapainya tujuan pembelajaran banyak tergantung pada proses serta hasil belajarnya.³

Proses pembelajaran merupakan salah satu hal terpenting dalam Pendidikan. Sebelum memilih model pembelajaran harus banyak pertimbangan yang dilakukan dalam proses pembelajaran didalam kelas yakni karakteristik bahan ajar, karakteristik siswa, sarana dan prasarana serta kompetensi guru. Setelah itu baru memutuskan model atau metode pembelajaran yang tepat.⁴

Guru harus mampu memecahkan berbagai masalah yang ada kaitannya pada proses belajar mengajar karena dinamika pembelajaran dikelas tunduk oleh banyak pengaruh. Akan berdampak negatif pada siswa jika guru gagal untuk memecahkan masalah dan salah satu yang akan terancam adalah hasil belajar.⁵ Empat kompetensi yang harus dimiliki oleh guru yakni kompetensi karakter, kompetensi Pendidikan, kompetensi teknis dan kompetensi soal. Kompetensi-kompetensi tersebut dikembangkan oleh guru pasti kaitannya dengan proses pembelajaran, salah satunya dalam meningkatkan hasil belajar siswa.⁶

IPA erat kaitannya dengan ilmu alam yang menjadikan mata pelajaran IPA dianggap sulit oleh siswa karena terbilang abstrak. Maka dari itu untuk bisa memahami lebih dalam perlu sikap yang positif yang harus dimiliki siswa. Sikap terhadap IPA merupakan salah satu bentuk keteraturan terhadap ilmu alam yang

³ Rahmad Saputra, W. I. S. N. U. "Korelasi Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas Viii Pada Bidang Studi Ipa Di Smp Negeri Se-Kecamatan Jambi Selatan.". Hlm. 2

⁴ Liza Yolanda dan Purwanto, Pengaruh Model...,hal. 72

⁵ I Ketut Sydarta, Penerapan Model..., hal 600

⁶ Ibid, hal. 600

teruji kebenarannya dan sikap IPA merupakan faktor utama dalam mempengaruhi hasil belajar siswa pada materi IPA. Sikap yang dapat dikembangkan dalam IPA adalah sikap ilmiah serta menanamkan nilai karakteristik kreativitas siswa, sebab kreativitas mampu menjadi salah satu factor penting dalam memahami konsep-konsep dalam IPA.⁷

Kreativitas serupa dengan mengungkapkan ide, memecahkan masalah yang berbeda cara yang lain, serta memunculkan ide baru. Gagasan-gagasan baru muncul didasari pada akal sehat dan pemikiran yang logis terhadap suatu yang mana tidak mengutuk atau menyalahkan gagasan orang lain. Oleh sebab itu, kompetensi siswa harus difasilitasi dengan baik dan siswa harus terlibat langsung secara aktif dalam menyampaikan pendapatnya di kelas.⁸

Berdasarkan wawancara dengan guru pamong mata pelajaran IPA menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam berfikir kreatif masih dalam tingkatan rendah. Salah satunya adalah siswa tidak mampu untuk memikirkan dan menjawab mengenai pemecahan masalah yang diberikan. Hal tersebut karena kurang tersedianya media serta buku pendamping untuk mengasah kemampuan berfikir siswa, maka perlu dikembangkan lagi model yang menarik serta media pembelajaran yang mampu untuk merangsang daya kreatif dan mampu memadukan dengan kondisi-kondisi saat ini.⁹ Kemampuan berfikir kreatif juga

⁷ Hasrani Siregar, "Kreativitas siswa dalam mata pelajaran IPA", Jurnal Evaluation in Education (JEE)

⁸ Evi Durotin, dkk, Pengaruh tutor..., hal.45.

⁹ Farida Amrul Almuharomah, dkk. "Pengembangan Modul Fisika STEM Terintegrasi Kearifan Lokal 'Beduk' untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa SMP", Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika, Vol. 7 No. 1, 2019, hal 2

ada kaitannya dengan hasil belajar siswa, yang mana ketika siswa mampu berfikir kreatif terhadap suatu konsep atau fenomena maka hasil belajar akan meningkat.

Pembelajaran IPA sering dianggap sulit oleh kebanyakan siswa. Pelajaran ipa dipandang sebagai salah satu pembelajaran yang tidak menarik, menakutkan dan monoton. Mereka berpendapat bahwa pembelajaran IPA memiliki materi yang sangat banyak serta sulit untuk dipahami dan pada akhirnya timbulah rasa malas. Siswa sering kali malu untuk bertanya ketika kurang paham terkait materi yang dijelaskan oleh guru, yang menyebabkan siswa bingung dan hanya menerka-nerka jawabannya sendiri dan hal tersebut sangat berpengaruh pada hasil belajarnya nanti.¹⁰

Fakta diatas diperkuat dengan nilai rata-rata yang rendah dibawah KKM dengan perolehan nilai yakni 63,75. Hasil wawancara dengan guru pamong pelajaran IPA menunjukkan bahwa guru kelas masih menggunakan model pembelajaran yang hanya terfokus pada satu arah dan hanya guru sumber utama informasi yang diperoleh oleh siswa. Guru kelas menjelaskan bahwa banyak siswa yang mengeluh dengan sulit dan membosankannya pelajaran IPA. Hal tersebut yang membuat siswa menjadi pasif yang cenderung hanya menerima informasi dan kurang kreatif dalam berfikir.¹¹

Untuk meminimalisir hal tersebut diperlukan model pembelajaran yang tepat, dimana dalam penggunaan model pembelajaran tersebut guru tidak hanya

¹⁰ Eko Bayu Gumilar, "Problematika Pembelajaran IPA pada Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar/ Madsarasah Ibtidaiyah", *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, Vol. 2 No. 1 (2023): 129)

¹¹ Siti Afidatul Karomah, Husni Cahyadi Kurniawan dan Nani Sunarmi, "Identifikasi Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Kelas VIII SMP Mambaul Hisan Ngadiluwih Kediri dalam Pemecahan Masalah Materi Tekanan Zat", *Silampari Jurnal Pendidikan Ilmu Fisika*, Vol. 4 No. 1 (2022) hal. 31

sebagai transformator tetapi juga sebagai fasilitator, motivator dan evaluator. Siswa akan dapat belajar membangun pengetahuannya sendiri dan lebih mandiri. Pembelajaran inovatif prinsip belajarnya adalah konstruktivitas yaitu siswa membangun sendiri pengetahuannya dengan mandiri melalui interaksi dengan lingkungan sebagai sumber belajar¹². Salah satunya caranya adalah dengan menggunakan model pembelajaran *mind mapping*.

Mind mapp atau peta pikiran adalah cara pembelajaran yang kreatif dalam menghasilkan suatu gagasan, belajar dengan mencatat atau menyusun tugas serta materi. Peta pikiran ini merupakan teknik yang memanfaatkan kerja seluruh otak dengan visual dan grafis yang membentuk kesan. Bentuk gambar dan simbol-simbol seringkali dapat diingat dengan otak dengan baik. Peta pikiran ini membantu siswa mengingat dengan mudah karena menggunakan penguat visual dan sensorik pada polanya. Pola ini berkaitan dengan ide-ide seperti peta jalan sehingga memudahkan siswa untuk belajar merencanakan dan mengorganisasikan. Dapat disimpulkan bahwa *mind mapping* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa dilatih untuk dapat menyajikan informasi yang didapat dalam bentuk gambar sehingga mudah dipelajari. Pemilihan model pembelajaran *mind mapping* selain dapat mendorong kreativitas siswa juga berpengaruh hasil belajar siswa.

Adapun yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah media pembelajaran. Pada penelitian ini menggunakan media *question*

¹² Putro Wahyu, Pengaruh Model Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPA di MI PSM Pupus Lembeyan, (Ponorogo: IAIN Ponorogo) hal. 7

card. Question card merupakan kartu soal yang didalamnya terdapat soal ataupun gambar yang berkaitan dengan materi yang sedang dibahas atau sebagainya.¹³

Berdasarkan hal diatas, akan diadakan observasi yang kemudian hasilnya diuraikan dalam bentuk Skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Mind Mapping* Terhadap Kreativitas Siswa Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Tata Surya Di MtsN 7 Tulungagung”

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

- a. Model pembelajaran yang sebelumnya menggunakan model pembelajaran konvensional yang terfokus pada guru.
- b. Siswa masih kurang dalam mengemukakan pendapatnya sehingga tingkat kreativitasnya masih rendah
- c. Rendahnya nilai hasil belajar siswa pada pelajaran IPA
- d. Materi tata surya dianggap sulit oleh siswa terbukti dengan rendahnya nilai rata-rata

2. Pembatasan Masalah

Berdasarkan daripada identifikasi permasalahan diatas serta batasan masalah yang sudah diidentifikasi akan dibatasi agar penelitian tidak menyimpang serta lebih fokus dan terarah pada pokok dan pembahasan penelitian. Sehingga penelitian ini memiliki batasan;

- a. Mata Pelajaran IPA dibatasi dengan materi Tata Surya.

¹³ Nurul Laila, “Pengembangan Permainan Question Card Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Berfikir Kritis”, Jurnal Ekonomi & Pendidikan, vol. 16 n0. 2 (2019)

- b. Indikator variabel kreativitas siswa yakni fleksibilitas, originalitas, elaborasi dan *fluency*.
- c. Hasil belajar yang digunakan adalah pemahaman siswa pada ranah kognitif (C1 – C3)

C. Rumusan Masalah

1. Adakah pengaruh model Pembelajaran *Mind Mapping* terhadap Kreativitas Siswa Pada Materi Tata Surya Di MTs Negeri 7 Tulungagung?
2. Adakah pengaruh model Pembelajaran *Mind Mapping* terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Tata Surya di MTs Negeri 7 Tulungagung?
3. Adakah pengaruh model Pembelajaran *Mind Mapping* terhadap Kreativitas Siswa dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Tata Surya di MTs Negeri 7 Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *Mind Mapping* terhadap kreativitas siswa pada materi tata surya di MTs Negeri 7 Tulungagung.
2. Mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *Mind Mapping* terhadap hasil belajar siswa pada materi tata surya di MTs Negeri 7 Tulungagung.
3. Mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *Mind Mapping* terhadap kreativitas siswa dan hasil belajar siswa pada materi tata surya di MTs Negeri 7 Tulungagung.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Harapan daripada penulis tidak lain adalah dapat memberikan sejumlah informasi terkait perkembangan ilmu pengetahuan khususnya bidang pendidikan serta data digunakan referensi untuk peneliti selanjutnya juga masukan untuk meningkatkan mutu pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peserta didik

Dapat membantu dan memahami siswa dalam menguasai materi pelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat dan menarik sehingga dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA.

b. Bagi Pendidik

Dapat meningkatkan profesionalisme guru dengan senantiasa memberikan wawasan, pengetahuan dan keterampilan dalam merancang model yang tepat dan menarik sesuai dengan materi pembelajaran.

c. Bagi Kepala Sekolah

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan terhadap kepala sekolah sebagai bahan pertimbangan untuk dapat menerapkan model pembelajaran yang tepat dan menarik dalam kegiatan pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Dari hasil penelitian diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengetahuan sebagai calon pendidik agar selalu belajar dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar pada pembelajaran tematik.

e. Bagi Peneliti Lain

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi penelitian yang sejenis dalam mengembangkan ilmu pendidikan bagi para peneliti selanjutnya.

F. Hipotesis Penelitian

1. Ada pengaruh model pembelajaran *Mind Mapping* terhadap Kreativitas siswa pada materi Tata Surya kelas VII di MTs Negeri 7 Tulungagung
2. Ada pengaruh model pembelajaran *Mind Mapping* terhadap Hasil Belajar siswa pada materi Tata Surya kelas VII di MTs Negeri 7 Tulungagung
3. Ada pengaruh model pembelajaran *Mind Mapping* terhadap kreativitas dan hasil belajar peserta didik pada materi Tata Surya kelas VII di MTs Negeri 7 Tulungagung.

G. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan terhadap variabel atau istilah pada penelitian ini, baik daripada penguji atau pembaca sehingga peneliti memberi satu gambaran daripada penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Mind Mapping* terhadap Kreativitas Siswa dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Tata Surya di MTsN 7 Tulungagung” :

1. Definisi Konseptual

a. Model *mind mapping*

Model *mind mapping* adalah suatu model pembelajaran dimana peserta didik dilatih untuk dapat menyajikan informasi yang didapat dalam bentuk gambar sehingga mudah dipelajari¹⁴

b. Kreativitas Belajar

Kreativitas adalah suatu kemampuan untuk mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), orisinalitas dalam berfikir dan kemampuan berkolaborasi (mengembangkan, memperkaya, dan merinci suatu gagasan¹⁵

c. Hasil Belajar

Hasil belajar ialah puncak daripada pembelajaran yang bisa menjadi tolak ukur keberhasilan proses pembelajaran¹⁶

d. Tata Surya

Tata Surya adalah susunan benda langit yang terdiri dari matahari, planet-planet yang berputar mengelilingi matahari, komet, dan asteroid, serta benda-benda langit lainnya¹⁷

¹⁴ Fadliah Tita, , Skripsi: Pengaruh Penerapan Model *Mind Mapping* Terhadap Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas Iv Min 11 Pidie, (Banda Aceh: UIN Ar-Raniry, 2021)

¹⁵ Utami Munandar, Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat, (Jakarta: Rineka Cipta,2009) hal.18

¹⁶ Nana Syaodih Sukmadinata, Landasan Psikologi Proses Pendidikan, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005), hlm. 102

¹⁷ Diana Puspita, Alam sekitar IPA Terpadu untuk SMP/MTS Kelas VII, (Jakarta : Pusat Perbukuan Derpatemen Pendidikan Nasional.

2. Definisi Operasional

a. Model Pembelajaran *Mind Mapping*

Model *Mind Mapping* adalah model pembelajaran yang menggunakan suatu strategi mencatat dengan kata kunci dan gambar tertentu. *Mind Mapping* sangat dapat memudahkan siswa untuk memahami dan mengingat sesuatu dalam bentuk gambar, warna, symbol, suara, bentuk-bentuk yang menarik.

Pada penelitian ini, model pembelajaran mind mapping berpengaruh terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa dengan media *question card*. Untuk memperoleh data menggunakan tes, tes yang digunakan dalam bentuk soal isian untuk mengetahui tingkat kreativitas berfikir serta hasil belajar siswa. Kelas yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 2 kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas Eksperimen merupakan kelas yang diberi perlakuan yakni model pembelajaran *Mind Mapping* dan kelas kontrol adalah kelas yang tidak diberi perlakuan. Jumlah siswa yang terlibat dalam penelitian ini adalah 75 siswa yang berasal dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Langkah-langkah dari model pembelajaran yakni: (1) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai, (2) Guru menyampaikan materi pelajaran, (3) Membentuk kelompok yang anggotanya 2-3 orang, (4) Tiap kelompok menginventarisi/mencatat poin-poin penting dari materi yang disampaikan guru dalam bentuk peta konsep (*mind mapping*) berupa bagan atau diagram.

b. Kreativitas Siswa

Kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang dalam menghasilkan gagasan yang baru dan dapat dikembangkan. Kreativitas disini mengarah pada kemampuan memecahkan masalah, menciptakan gagasan-gagasan baru yang tidak terfikirkan oleh orang lain dari pengalaman yang sudah ada pada situasi tertentu. Indikator pada kreativitas meliputi: mengatasi masalah dengan berbagai pendekatan (fleksibilitas), kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli (originalitas), menyatakan gagasan-gagasan baru (elaborasi), dan kemampuan untuk menghasilkan gagasan baru (kefasihan).

c. Hasil Belajar Siswa

Hasil Belajar merupakan bagian akhir dari proses belajar dengan kata lain tujuan belajar adalah mendapatkan hasil yang baik. Hasil Belajar digunakan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan siswa dalam menangkap materi yang telah disampaikan oleh guru. Indikator pada hasil belajar meliputi: Kognitif (Pengetahuan), Afektif (Sikap), dan Psikomotorik (Kemampuan fisik).

d. Tata Surya

Tata surya adalah kumpulan benda langit yang terdiri atas sebuah bintang yang disebut matahari dan semua objek yang terikat oleh gaya gravitasinya.

H. Sistematika Pembahasan

Untuk memberikan kemudahan dalam memahami isi skripsi serta memberikan gambaran secara menyeluruh maka secara garis besar sistematika penulisan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Bagian awal dari skripsi ini memuat hal-hal yang bersifat formalitas meliputi halaman judul, halaman sampul depan, lembar persetujuan, halaman pengesahan, motto, persembahan, prakata, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, daftar isi, dan abstrak

2. Bagian Inti

Bagian Inti terdiri dari:

Bab I Pendahuluan, terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan

Bab II Landasan Teori, terdiri dari kajian fokus pertama, kajian focus seterusnya, penelitian terdahulu, hipotesis penelitian dan kerangka berfikir penelitian

Bab III Metode Penelitian, terdiri dari Pendekatan penelitian, jenis penelitian, variable penelitian, waktu dan tempat penelitian, populasi, sampling dan sampel penelitian, instrument penelitian, Teknik pengumpulan data serta analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian, terdiri dari deskripsi singkat mengenai lokasi penelitian MTsN 7 Tulungagung, dan pengujian hipotesis.

Bab V Pembahasan, terdiri dari pembahasan rumusan masalah satu, dan rumusan masalah lainnya

Bab VI Penutup, terdiri dari kesimpulan dan saran

3. Bagian Akhir

Bagian Akhir terdiri dari daftar rujukan, lampiran-lampiran serta daftar riwayat hidup