

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah upaya yang mendukung perkembangan fisik dan mental seseorang untuk membentuk kepribadian yang kuat. Proses ini dilakukan oleh pendidik melalui berbagai kegiatan seperti bimbingan, pengajaran, dan pelatihan. Setiap individu bertanggung jawab untuk mendapatkan pendidikan yang berkualitas, tanpa memandang lokasi tempat tinggal mereka, karena pendidikan memiliki potensi untuk mengubah sikap menjadi lebih positif. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam suatu negara untuk mencapai pembangunan yang lebih baik. Hal ini disebabkan karena pendidikan dianggap mampu membentuk generasi penerus bangsa yang memiliki karakter yang kuat, pengetahuan yang tinggi, serta sikap kreatif, bertanggung jawab, inovatif, dan aktif dalam melakukan perubahan positif bagi negara mereka.²

Menurut UU No. 20 Tahun 2003, pendidikan didefinisikan sebagai upaya yang sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran, sehingga siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi diri mereka. Ini meliputi penguatan spiritual atau keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, karakter, akhlak yang baik, serta

² Natriani Syam dan Ramlah. Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV SDN 54 Kota Parepare. Jurnal Publikasi Pendidikan Vol. No. 3 ISSN i2088-2092 (September 2015). Hlm. 185

keterampilan, agar dapat memberikan manfaat bagi masyarakat, bangsa, dan negara.³ Selain itu, pendidikan dapat dipahami sebagai proses di mana seseorang belajar hal-hal baru dan memperoleh pengetahuan. Pengetahuan itu sendiri terdiri dari sekumpulan konsep dan teori yang digunakan untuk menganalisis dan menyelesaikan masalah. Ilmu pengetahuan seharusnya mampu menjelaskan materi yang dipelajari, cara pembelajarannya, dan manfaatnya bagi manusia. Van Melsen dalam karya Muanif Ridwan mengklasifikasikan ilmu pengetahuan menjadi empat kategori: ilmu pengetahuan alam, ilmu sejarah, ilmu sosial, dan ilmu filsafat.⁴

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), atau yang lebih dikenal sebagai sains, merupakan disiplin ilmu yang mempelajari alam semesta beserta isinya, termasuk berbagai peristiwa yang terjadi di dalamnya, melalui proses ilmiah yang dikembangkan oleh para ahli.⁵ Tujuan dari mata pelajaran IPA adalah untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan yang relevan dengan kajian sains sehingga siswa mampu menyelesaikan berbagai persoalan kehidupan. Dengan demikian, IPA tidak hanya mengembangkan aspek pengetahuan, tetapi juga menumbuhkan sikap spiritual dan sosial pada siswa.⁶ Salah satu cabang dari IPA adalah biologi, yang mengkaji materi terkait makhluk hidup dan proses-proses kehidupannya.

³ Anastasia Marxy. Pengaruh Model Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika* Vol. 02 No. 02 ISSN 2477 2348 Electronic (Juni 2017). Hlm. 174

⁴ Muannif Ridwan, "Studi Analisis tentang Makna Pengetahuan dan Ilmu Pengetahuan serta Jenis dan Sumbernya", *Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 4(1), Hlm. 31–54.

⁵ Atep Sujana, *Dasar-Dasar IPA Konsep dan Aplikasinya*, (Bandung: UPI Press, 2014). Hlm. 3-4

⁶ Ade Haerulla dan Said Hasan, *Rekonstruksi Paradigma Pembelajaran IPA (Teori dan Praktik di Madrasah)*, (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2021). Hlm. 52-53

Karakteristik biologi sebagai bagian dari sains terletak pada objek kajiannya, yaitu makhluk hidup, persoalan-persoalan yang muncul dalam kehidupan makhluk hidup di alam, serta metode ilmiah yang digunakan untuk menyelesaikan persoalan-persoalan tersebut.⁷

Salah satu materi biologi dalam pelajaran IPA adalah klasifikasi makhluk hidup. Materi ini dipelajari oleh siswa kelas VII pada semester genap. Klasifikasi makhluk hidup mengajarkan cara mengelompokkan makhluk hidup berdasarkan kesamaan ciri-ciri yang dimilikinya. Subbab materi ini meliputi ciri-ciri makhluk hidup, metode pengklasifikasian, serta pengenalan lima kingdom, yaitu Monera, Protista, Fungi, Animalia, dan Plantae. Pembelajaran ini bertujuan agar siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Materi klasifikasi makhluk hidup dipelajari menggunakan model pembelajaran berbasis pengamatan dan penemuan oleh peserta didik sendiri. Metode ini diharapkan dapat membantu siswa lebih praktis dalam mengelompokkan karakteristik makhluk hidup.

Dalam pembelajaran IPA, siswa perlu memahami materi dan memecahkan masalah secara kreatif, sehingga guru harus mampu mendorong serta mendukung siswa dalam mengembangkan kreativitas. Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru, sebuah proses berpikir yang sangat penting dalam

⁷ Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006, Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, https://jdih.kemdikbud.go.id/arsip/permen_tahun2006_nomor22.pdf, diakses 12 Oktober 2024

menentukan kualitas individu yang terlibat dalam proses kreatif.⁸ Kreativitas peserta didik dapat dilihat dari aspek kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi. Kelancaran adalah kemampuan berpikir yang mengalir dengan mudah dan mengungkapkan pendapat. Fleksibilitas mengacu pada kemampuan seseorang untuk menghasilkan beragam ide. Orisinalitas adalah kemampuan untuk menciptakan ide-ide yang unik, mencerminkan karakter individu, dan tidak menjiplak. Sementara itu, elaborasi adalah kemampuan untuk memodifikasi ide dengan menambahkan detail atau ekspresi lainnya.⁹ Terdapat hubungan antara kreativitas siswa dengan pembelajaran IPA materi klasifikasi makhluk hidup, siswa dapat menumbuhkan kepercayaan dirinya, kemandirian dalam hal belajar, berimajinasi dalam menghadapi berbagai permasalahan serta siswa dapat berpikir kreatif dengan mengembangkan ide pikirannya yang muncul agar proses pembelajarannya dapat terlaksana baik. Dengan demikian, materi klasifikasi makhluk hidup tidak hanya meningkatkan pemahaman ilmiah siswa, tetapi juga berfungsi sebagai platform untuk mengembangkan kreativitas melalui pendekatan pengajaran yang inovatif.

Namun realita di lapangan menunjukkan kreativitas belajar IPA siswa kelas VII MTs Darussalam Aryojeding masih tergolong rendah.

⁸ N.W. Mariyani dkk., Pengaruh Implementasi Strategi Mind Mapping terhadap Prestasi Belajar Menulis Kreatif Ditinjau dari Kreativitas Siswa dalam e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Volume 3 Dasar. (Singaraja : Universitas Pendidikan Ganesha), 2013. Hlm. 2

⁹ Alen Putri Sonita, Penerapan Model Mind Mapping Dengan Menggunakan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Di Kelas V MIN 3 Aceh Besar, Skripsi, (Banda Aceh: UIN Ar-Raniry, 2020), Hlm. 39-40

Berdasarkan hasil observasi bersama guru IPA pada hari Sabtu, 26 Oktober 2024 di MTs Darussalam Aryojeding, rendahnya kreativitas belajar siswa terlihat dalam beberapa aspek, seperti kemampuan menyampaikan ide, bertanya, memecahkan masalah, serta cara belajar siswa itu sendiri. Ini menunjukkan bahwa kreativitas mereka belum terasah karena pembelajaran yang pasif dan minim tantangan. Hal tersebut juga didukung oleh penelitian terdahulu mengenai kreativitas siswa pada materi klasifikasi makhluk, yang menunjukkan bahwa siswa yang belum mengerjakan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) dengan baik, bahkan beberapa di antaranya tidak memiliki inspirasi untuk berkreasi. Akibatnya, apa yang dikerjakan siswa tidak terarah pada teori atau materi yang diajarkan oleh guru. Situasi ini dapat merugikan keterampilan kreativitas siswa, yang disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah sikap pasif siswa dalam menerima pembelajaran serta rendahnya keterampilan mereka. Sebagai hasilnya, peserta didik menjadi kurang aktif dalam menemukan masalah, sehingga dalam proses pembelajaran IPA, diperlukan kegiatan analisis untuk meningkatkan keterlibatan mereka.¹⁰

Selain dari kreativitas siswa, pencapaian tujuan suatu pembelajaran juga dapat dilihat melalui hasil belajar siswa. Hasil belajar adalah proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Berdasarkan pengertian tersebut, hasil belajar

¹⁰ Veronika Rouna Wau. 2023. Analisis Kreativitas Siswa Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Berbasis *Lesson Study*: Study Kasus Kelas VII Mts Muhammadiyah 1 Malang. Skripsi, Universitas Tribhuwana Tungadewi Malang. Hlm. 5

berfungsi untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, hasil belajar mencakup keterampilan, sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dimiliki siswa yang kemudian diukur dengan skala nilai berupa huruf, kata, angka, atau simbol.¹¹ Harapan ideal dari hasil belajar adalah agar siswa mampu memahami setiap proses pembelajaran yang dilakukan, yang pada akhirnya akan berdampak pada pengetahuan dan perubahan perilaku. Perubahan ini mencakup tiga domain, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dalam domain kognitif meliputi kemampuan siswa dalam memahami, menganalisis, dan menerapkan konsep-konsep yang dipelajari.¹²

Namun, harapan ideal dari hasil belajar dalam pembelajaran sering kali tidak sejalan dengan paparan teori yang diungkapkan oleh para ahli. Beberapa masalah yang muncul adalah dari segi pengetahuan, di mana hasil belajar siswa masih dirasakan kurang memadai, dan nilai yang diperoleh belum memenuhi standar yang diharapkan. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan dan kenyataan dalam pencapaian hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil wawancara guru IPA pada hari Sabtu, 26 Oktober 2024 di MTs Darussalam Aryojeding, hasil belajar siswa kelas VII masih tergolong rendah, karena hampir 50% siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan, terutama pada materi

¹¹ Dimiyati dan Mudjiono. 2009. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Renika Cipta. Hlm.

¹² Purwanto. (2008). Evaluasi Hasil Belajar. Bandung: Pustaka Pelajar. Hlm. 203

klasifikasi makhluk hidup. Hal Ini didukung dengan penelitian terdahulu mengenai hasil belajar materi klasifikasi makhluk hidup, diketahui bahwa materi klasifikasi makhluk hidup sering menimbulkan kesulitan bagi siswa karena cakupannya yang sangat luas. Materi ini mencakup berbagai topik seperti manfaat klasifikasi, kunci determinasi, serta klasifikasi lima kingdom, yaitu Monera, Protista, Fungi, Plantae, dan Animalia. Contohnya, pada klasifikasi tumbuhan (Plantae), siswa sering mengalami kesulitan membedakan antara tumbuhan paku dengan tumbuhan lumut, tumbuhan berbiji tertutup dan berbiji terbuka, serta perbedaan antara tumbuhan dikotil dan monokotil. Di sisi lain, pada klasifikasi hewan, siswa juga menghadapi kesulitan terutama dalam mengenali hewan invertebrata, termasuk ciri-ciri dan contohnya. Sehingga permasalahan tersebut mempengaruhi hasil belajar siswa.¹³

Untuk mencapai tujuan tersebut, perlu dilakukan perbaikan dalam kegiatan pembelajaran, termasuk pemilihan teknik, metode, pendekatan, strategi, dan model pembelajaran yang efektif dan efisien. Semua itu harus disesuaikan dengan materi pembelajaran dan karakteristik peserta didik agar dapat menumbuhkan keaktifan mereka dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa dapat lebih terlibat secara aktif, memahami materi lebih baik, dan mencapai hasil belajar yang optimal.¹⁴ Berdasarkan hasil

¹³ Asep Safari Yusmar. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Di Smp*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa. Hlm. 2

¹⁴ Nurhafifah Rahmi. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Improve Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XII IPS di MAN Sibolga Tahun Pembelajaran 2022/2023. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, Hlm. 149.

observasi yang dilakukan di MTs Darussalam Aryojeding Rejotangan Tulungagung pada hari Senin, 4 November 2024, terlihat bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan model pembelajaran konvensional, guru berperan sebagai satu-satunya sumber informasi atau penyampaian bersifat satu arah. Guru mendominasi proses pembelajaran, sementara peran peserta didik cenderung pasif, yang berakibat pada penguasaan materi yang terbatas. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar dan kreativitas peserta didik. Model pembelajaran yang lebih bervariasi dan interaktif akan membuat proses pembelajaran lebih menarik, yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar peserta didik dan membentuk kepribadian yang unggul dalam suasana pembelajaran yang demokratis.¹⁵

Salah satu model pembelajaran yang inovatif dan sesuai jika diterapkan pada mata pelajaran IPA adalah model pembelajaran *discovery learning*. Menurut Jerome Bruner, *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang mendorong siswa untuk berpikir mengajukan pertanyaan, dan menarik kesimpulan berdasarkan pengalaman.¹⁶ Model ini memiliki beberapa karakteristik yang membedakannya dari model pembelajaran lain, yaitu: 1) pemecahan masalah, 2) berfokus pada siswa, dan 3) mengintegrasikan semua informasi yang dimiliki. Kelebihan *discovery learning* adalah mendorong siswa untuk lebih aktif, membantu

¹⁵ Ibid. Hlm. 149-150.

¹⁶ Jerome Bruner, *The Process of Education* (Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1960). Hlm. 31

mereka dalam menyelesaikan masalah sehari-hari, serta melatih kemandirian belajar.¹⁷ Dalam pembelajaran *discovery learning*, siswa didorong untuk belajar secara mandiri melalui keterlibatan aktif dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip. Guru berperan dalam mendorong siswa untuk mendapatkan pengalaman dan melakukan eksperimen, sehingga mereka dapat menemukan prinsip-prinsip tersebut secara mandiri.¹⁸ Hal ini didukung dengan penelitian terdahulu mengenai model *discovery learning* untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa, diketahui bahwa proses pembelajaran dengan model *discovery learning* dapat diterapkan untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA¹⁹ Dengan demikian, penggunaan model *discovery learning* dalam pembelajaran, khususnya IPA, dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa.

Untuk meningkatkan interaksi antara siswa dan guru, diperlukan media pendukung yang dapat membantu proses pembelajaran dengan model *discovery learning*. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *mind mapping*, yaitu sebuah teknik visual yang menggambarkan hubungan dan keterkaitan antar konsep yang diajarkan. Menurut Tony Buzan, seorang psikolog yang dikenal sebagai Bapak *mind mapping*, menjelaskan bahwa

¹⁷ Arfika Wedekaningsih, dkk. (2019). Penerapan model *discovery learning* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar matematika. *Jurnal Basicedu*. Hlm. 23

¹⁸ Rappel Situmorang, "Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan *Mind Mapping* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Usaha Dan Energi Di Kelas X Sma N 11 Medan T.P 2017/2018. *Jurnal Inpafi* 6 (3) (2018): Hlm.10-18

¹⁹ Izza Muizzah. 2023. Upaya Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Menggunakan Model *Discovery learning* Mata Pelajaran IPA. *Caruban: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. Hlm. 202

mind mapping merupakan proses pemetaan pikiran yang menghubungkan berbagai konsep dalam suatu masalah, menyerupai cabang-cabang sel saraf yang membentuk korelasi menuju pemahaman tertentu. Hasil dari proses ini dituangkan langsung di atas kertas dalam bentuk visual yang disukai dan mudah dipahami oleh pembuatnya. Dengan demikian, *mind mapping* menggambarkan cara kerja koneksi dalam otak secara langsung.²⁰

Penggunaan *mind mapping* dalam pembelajaran mendorong peserta didik untuk tidak hanya menghafal konsep, tetapi juga mengaitkan materi yang dipelajari dengan pengalaman nyata mereka. Dengan demikian, diharapkan pembuatan *mind mapping* dalam pembelajaran dapat melatih peserta didik untuk berimajinasi, berkreasi, mengorganisasi materi, dan memunculkan ide-ide orisinal yang berbeda dari yang sudah ada. Hal ini memudahkan siswa untuk mengingat, menarik untuk dilihat, dibaca, direnungkan, dan diingat. Kelebihan dari *mind mapping*, menurut Elniati, adalah catatan yang lebih jelas, padat, dan terfokus pada inti materi. Kalimat utama didefinisikan dengan jelas karena diletakkan di tengah, yang mempercepat pemahaman siswa.²¹ Didukung dengan penelitian terdahulu mengenai *mind mapping*, diketahui bahwa penggunaan media *mind mapping* dapat membuat suasana kelas lebih dinamis selama pembelajaran berlangsung, mendorong siswa untuk aktif, dengan menuangkan ide-ide

²⁰ Iis Aprinawati. 2018. Penggunaan Model Peta Pikiran (Mind Mapping) Untuk Meningkatkan Pemahaman Membaca Wacana Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu. Hlm. 140.

²¹ Dini Yuliani, dkk, "Modifikasi Pembelajaran Mind Mapping Dengan Strategi Pembelajaran Tugas Dan Paksa," Prosiding Seminar Nasional Pendidikan KALUNI 2 (2019):300-308

mereka secara imajinatif. Oleh karena itu, penerapan model *discovery learning* yang didukung oleh media *mind mapping* dapat melatih siswa dalam mengembangkan kemampuannya.²²

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan adanya perbaikan dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Permasalahan tersebut dapat dijadikan sebagai topik penelitian. Berdasarkan uraian di atas mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan *Mind Mapping* Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII MTs Darussalam Aryojeding.”

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, dengan demikian identifikasi beberapa permasalahan yang ditemukan dalam penelitian ini antara lain:

- a. Kreativitas siswa dalam membuat catatan materi pelajaran kurang
- b. Hasil belajar siswa yang tergolong rendah.
- c. Masih banyak peserta didik yang belum mencapai mencapai nilai KKM pada mata pelajaran IPA biologi

²² Rendra Gumilar. 2023. Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Media Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Global Education Journal*. Hlm. 165

2. Batasan Masalah

Pada penelitian ini masalah yang akan dikaji terbatas pada :

- a. Model pembelajaran *discovery learning* berbantuan *mind mapping* sebagai upaya untuk menciptakan kegiatan belajar yang efektif
- b. Kreativitas belajar yang dimaksud adalah untuk melatih siswa dalam mengikuti kegiatan belajar
- c. Hasil belajar berupa nilai kognitif dari mata pelajaran IPA materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII MTs Darussalam Aryojeding.

C. Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan *mind mapping* terhadap kreativitas siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII MTs Darussalam Aryojeding Rejotangan Tulungagung?
2. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan *mind mapping* terhadap hasil belajar siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII MTs Darussalam Aryojeding Rejotangan Tulungagung?
3. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan *mind mapping* terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII MTs Darussalam Aryojeding Rejotangan Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui :

1. Pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan *mind mapping* terhadap kreativitas siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII MTs Darussalam Aryojeding.
2. Pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan *mind mapping* terhadap hasil belajar siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII MTs Darussalam Aryojeding.
3. Pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan *mind mapping* terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII MTs Darussalam Aryojeding.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis untuk masalah diatas:

Ho : tidak ada pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan *mind mapping* terhadap kretivitas siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII MTs Darussalam Aryojeding.

Ha : ada pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan *mind mapping* terhadap kretivitas siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup dkelas VII MTs Darussalam Aryojeding.

Ho : tidak ada pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan *mind mapping* terhadap hasil belajar siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII MTs Darussalam Aryojeding.

Ha : ada pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan *mind mapping* terhadap hasil belajar siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII MTs Darussalam Aryojeding.

Ho : tidak ada pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan *mind mapping* terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII MTs Darussalam Aryojeding.

Ha : ada pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan *mind mapping* terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII MTs Darussalam Aryojeding.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan sumbangan informasi mengenai pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan *mind mapping* terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII MTs Darussalam Aryojeding.

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa :

Bagi peserta didik, dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang berbeda, yakni model pembelajaran *discovery learning* dengan bantuan *mind mapping* sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, bermanfaat serta lebih bermakna bagi siswa.

b. Bagi guru :

- 1) Mendapatkan strategi baru untuk pembelajaran IPA dengan model pembelajaran “*Discovery Learning* Berbantuan *Mind Mapping*” sebagai suatu alternatif dalam usaha meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2) Membantu guru untuk melaksanakan kurikulum dan kegiatan belajar mengajar secara efektif, efisien, dan menarik.
- 3) Mendapatkan pendekatan pembelajaran yang efektif dan efisien dalam pembelajaran IPA.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi positif bagi sekolah yang menjadi objek studi, serta bagi sekolah-sekolah lain secara umum, dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan. Selain itu, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dalam menghadapi permasalahan yang sejenis.

d. Bagi peneliti :

Memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti, dapat meningkatkan motivasi peneliti untuk terus belajar dan menambah wawasan serta pengalaman dalam mendidik, serta dapat digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan penelitian selanjutnya.

G. Penegasan Istilah

1. Secara Konseptual

a. Model pembelajaran *discovery learning*

Discovery learning pertama kali dikembangkan oleh psikolog kelahiran New York, Jerome Bruner, pada tahun 1915.²³ Model pembelajaran ini merupakan kerangka teoretis yang menjelaskan metode-metode dalam mengatur peluang perkembangan untuk mencapai tujuan tertentu. Selain itu, *discovery learning* juga berperan sebagai alat bantu bagi pendidik dalam merancang kegiatan pendidikan dan pembelajaran.

b. *Mind mapping*

Mind mapping adalah penggabungan berbagai konsep yang saling terkait, di mana setiap topik saling berhubungan dengan topik lainnya. Metode *mind mapping* merupakan teknik pencatatan yang mudah diingat oleh otak. Penggunaan *mind mapping* bermanfaat untuk mengidentifikasi hubungan asosiasi antar gagasan. Oleh karena itu, *mind mapping* tidak hanya membantu menemukan hubungan antar gagasan, tetapi juga meningkatkan daya ingat dan kreativitas peserta didik.²⁴

²³ Siti Khasinah. "Media Kajian Pendidikan Agama Islam". Jurnal Mudarrisuna Vol. 11 No. 3 Juli-Setember 2021, Hlm. 404

²⁴ Sayekti, Endah. dkk, Pengaruh model pembelajaran inkuiri sains berbantuan *mind mapping* terhadap hasil belajar biologi sisea kelas X SMA. Jurnal Pendidikan. No. 2 Vol. 4 2017. Hlm. 550-555.

c. Kreativitas

Kreativitas merupakan kemampuan atau keterampilan untuk menghasilkan sesuatu yang baru atau mengombinasikan informasi, data, dan elemen yang sudah ada.²⁵

d. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah ketika seseorang mengalami perubahan perilaku setelah proses belajar, seperti dari tidak mengetahui menjadi tahu, atau dari tidak memahami menjadi paham.²⁶

e. Klasifikasi Makhluk hidup

Materi klasifikasi makhluk hidup diajarkan dalam pelajaran IPA kelas VII pada semester genap. Klasifikasi makhluk hidup adalah metode untuk mengelompokkan organisme berdasarkan persamaan dan perbedaan ciri-ciri yang mereka miliki. Cabang biologi yang secara khusus mempelajari klasifikasi ini disebut taksonomi.²⁷

2. Secara Operasional

a. Model pembelajaran *discovery learning*

Discovery Learning dalam penelitian ini melibatkan peserta didik dalam kegiatan menemukan pengetahuannya sendiri dan meningkatkan kreativitas dengan cara membuat *mind mapping* materi klasifikasi makhluk hidup.

²⁵ Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad. 2011. Belajar dengan pendekatan pembelajaran PAILKEM. Jakarta: Bumi Aksara. Hlm.13.

²⁶ Wardhani, Igak, dkk, Penelitian Tindakan Kelas (Jakarta : Universitas Terbuka, 2007). Hlm. 50

²⁷ Luh Made Suastikaran, Klasifikasi Makhluk Hidup, e-modul, (Direktorat Pembinaan SMA - Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2019), Hlm. 13

b. *Mind Mapping*

Dalam penelitian ini *Mind Mapping* menjadi media pendukung dalam penerapan model pembelajaran *discovery learning*. Model ini akan menjadi variabel bebas yang dibuktikan apakah berpengaruh terhadap variabel terikat.

c. Kreativitas

Kreativitas dalam penelitian ini merujuk pada kreativitas siswa dalam menyusun *mind mapping*, yang diukur menggunakan angket dan lembar observasi produk *mind mapping* siswa. Siswa diminta untuk mengisi angket kreativitas yang terdiri dari pernyataan, baik pernyataan positif maupun negatif. Sementara itu, instrumen penilaian untuk produk *mind mapping* siswa akan diisi oleh peneliti. Instrumen angket kreativitas dalam penelitian ini merujuk pada hasil penelitian terdahulu dengan hasil uji validitas dan uji reabilitas angket.

d. Hasil belajar

Hasil belajar dalam penelitian ini diukur pada tingkat kognitif menggunakan tes setelah mengikuti pembelajaran IPA materi klasifikasi makhluk hidup. Penilaian dalam konteks ini berfokus pada kemampuan siswa yang tercermin dari pencapaian hasil belajarnya.

e. **Klasifikasi makhluk hidup**

Materi klasifikasi makhluk hidup merupakan materi pembelajaran IPA. Mata pelajaran IPA merupakan salah satu mata pelajaran, dimana IPA membahas tentang makhluk hidup. Sub bab materi yang akan dibahas dalam materi klasifikasi makhluk hidup, yang membahas tentang pengelompokkan makhluk hidup berdasarkan karakteristik yang dimiliki, keanekaragaman makhluk hidup yang penting untuk dipelajari oleh siswa, klasifikasi sendiri memiliki arti sebagai pengelompokkan, dan makhluk hidup merupakan yang ada di bumi. Materi klasifikasi makhluk hidup bertujuan untuk mempermudah memahami dan meneliti.

H. Sistematika Pembahasan

Peneliti berusaha menyusun kerangka penelitian secara sistematis, agar pembahasan lebih terarah dan mudah dipahami, serta sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

1. Bagian awal, terdiri dari: halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak.
2. Bagian Utama (inti), terdiri dari: BAB I, BAB II, BAB III, BAB IV, BAB V, dan BAB VI. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut. BAB I (Pendahuluan), terdiri dari:

- a. Latar belakang
 - b. Identifikasi dan batasan masalah
 - c. Rumusan masalah
 - d. Tujuan penelitian
 - e. Hipotesis penelitian
 - f. Manfaat penelitian
 - g. Penegasan istilah
 - h. Sistematika pembahasan
3. BAB II (Landasan Teori), terdiri dari :
- a. Deskripsi teori
 - b. Penelitian terdahulu
 - c. Kerangka berpikir
4. BAB III (Metode penelitian), terdiri dari :
- a. Rancangan penelitian
 - b. Populasi penelitian
 - c. Variabel penelitian
 - d. Sampel dan sampling
 - e. Kisi-kisi instrumen
 - f. Sumber data
 - g. Teknik pengumpulan data
 - h. Teknik analisis data

5. BAB IV (Hasil penelitian), terdiri dari : berisi deskripsi data yang dihasilkan penelitian, temuan penelitian, dan analisis data penelitian.
6. BAB V (Pembahasan), berisikan pembahasan analisis data hasil penelitian yang dikaitkan beberapa literatur untuk memperkuat pembahasan penelitian.
7. BAB VI (Penutup), terdiri dari :
 - a. Kesimpulan
 - b. Saran

Bagian akhir, terdiri dari :

 - a. Daftar rujukan
 - b. Lampiran-lampiran.