

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan kegiatan belajar yang dilakukan oleh guru dan siswa di sekolah untuk mencapai hasil belajar yang maksimal yang telah ditentukan. Dalam proses pembelajaran terdapat tiga unsur penting, yaitu guru sebagai pemberi pelajaran, siswa sebagai penerima pelajaran, dan bahan pelajaran yaitu materi/ ilmu yang diberikan oleh guru kepada siswa. Pada proses pembelajaran, guru merupakan unsur yang penting yang menempati kedudukan sebagai *figure central*. Hubungannya dengan siswa dalam pembelajaran menuntut tanggung jawab yang besar terhadap arah dan tujuan yang hendak dicapai. Oleh karena itu, guru berperan mengenali dan memahami bagaimana siswa belajar sehingga guru tahu cara yang terbaik untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa.

Peran guru selain sebagai pemberi pelajaran, yang juga penting disini adalah sebagai fasilitator bagi siswa dalam proses pembelajaran. Jadi guru bukan hanya memberikan informasi tentang pelajaran kepada siswa tetapi juga menerima informasi dari siswa. Dengan demikian, pembelajaran bukan hanya *teacher centered* tetapi lebih kepada *student centered*. Pelajaran yang diberikan tidak berpatokan pada apa yang diinginkan guru tetapi apa yang dibutuhkan oleh siswa, sehingga siswa dapat menjadi pembelajar yang aktif. Untuk itu, guru harus mengusahakan tercapainya suasana kondusif dalam

pembelajaran sehingga siswa mendapat pengalaman dan pemahaman yang optimal dalam belajar.

Dalam hal pembelajaran di sekolah, tidak cukup hanya materi pelajaran saja yang diberikan oleh guru kepada siswa. Selain materi pelajaran, pembelajaran yang baik harus ditunjang oleh beberapa faktor, yaitu media, metode/ teknik, strategi, sarana dan prasarana. Media pembelajaran merupakan faktor penting untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh guru untuk mempermudah dan memperjelas keterangan tentang materi pelajaran. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan siswa dapat mencapai tujuan/ hasil yang telah ditetapkan. Pada umumnya hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran akan tahan lama sehingga kualitas pembelajaran mencapai hasil yang baik. Hal ini dikarenakan media pembelajaran meletakkan dasar-dasar konkret untuk berpikir.

Selain media pembelajaran, aspek lain yang mendukung kegiatan pembelajaran adalah ketepatan penggunaan strategi pembelajaran yang dipakai oleh guru. Kurang tepatnya penggunaan strategi pembelajaran akan mengakibatkan tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal. Strategi pembelajaran merupakan pola umum yang dipakai guru dan siswa dalam perwujudan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah digariskan. Dalam strategi pembelajaran terdapat teknik atau cara mengajar untuk meningkatkan proses pencapaian belajar. Pentingnya penguasaan terhadap teknik atau cara mengajar seorang guru akan berpengaruh

terhadap belajar siswa, karena dengan penguasaan teknik/ cara mengajar yang baik, informasi yang diberikan akan dapat bertahan lama dan bermakna.

Dalam pembelajaran di SD terdapat mata pelajaran IPS. Mata pelajaran IPS atau Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang mempelajari tentang hubungan sosial yang terjadi di dalam masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Ruang lingkup pelajaran IPS meliputi aspek manusia, tempat dan lingkungan, waktu, berkelanjutan dan perubahan sistem sosial dan budaya serta perilaku ekonomi dan kesejahteraan. Pembelajaran IPS berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan keterampilan dasar siswa dalam melihat kenyataan sosial yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan belajar IPS, siswa mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi siswa dalam kehidupannya. Jadi tujuan tersebut menepis anggapan bahwa mata pelajaran IPS adalah mata pelajaran yang tidak bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari dikarenakan mata pelajaran IPS tidak termasuk dalam mata pelajaran utama yang diujikan dalam ujian nasional, yaitu; Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan Matematika.

Namun pada kenyataannya, prestasi belajar siswa di sekolah khususnya dalam mata pelajaran IPS belum mencapai hasil yang diinginkan bahkan umumnya di bawah standar nilai yang telah ditetapkan. Hal yang sama juga terjadi di SDN Pluit 03 Pagi Jakarta Utara. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri Pluit 03 Pagi Jakarta Utara didapatkan fakta bahwa

prestasi belajar siswa belum mencapai target yang diinginkan, terutama untuk mata pelajaran IPS. Diantara mata pelajaran lainnya, hasil belajar IPS siswa kelas III merupakan nilai terendah. Hasil belajar IPS siswa belum memenuhi ketuntasan belajar. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk kelas III semester II di SDN Pluit 03 Pagi adalah 64. Nilai ulangan yang didapat oleh siswa berkisar 40–78 dengan rata-rata 60,5<sup>1</sup>. Meskipun sudah melakukan tiga kali remedial (perbaikan) namun hasilnya tetap sama. Usaha yang sudah dilakukan guru dalam menyikapi kondisi ini adalah seringkali guru meminta siswa mengulang membaca materi secara individu, dan guru memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa seputar materi yang dipelajari.

Salah satu faktor penyebabnya karena siswa masih menggunakan cara mencatat tradisional dan menghafal materi sesuai isi buku pelajaran atau yang diterangkan oleh guru sehingga timbul kebosanan dan materi yang diingat tidak bertahan lama. Selain itu, peran guru dalam mengajar juga menjadi faktor penting dalam menentukan prestasi belajar siswa. Guru lebih mendominasi pelajaran klasikal dan pembelajaran yang berpusat pada guru dalam mengajarkan mata pelajaran IPS.

Hal lain yang menyebabkan siswa tidak mengerti apa yang dipelajarinya karena adanya perbedaan pancaran pikiran antara siswa dengan guru yang menerangkan atau pengarang buku pelajarannya. Siswa sering tidak mengerti apa yang diterangkan oleh gurunya walaupun guru sudah berusaha

---

<sup>1</sup> Rutisah, *Daftar Nilai Ulangan Akhir Semester I Tahun Ajaran 2009/2010* (Jakarta: SDN Pluit 03 Pagi, 2010)

semaksimal mungkin mengajar dengan bahasa yang sederhana agar dimengerti oleh siswa. Dengan kata lain, siswa “dipaksa” untuk menerima pelajaran secara linier dan berurutan sesuai dengan penjelasan dari guru secara kronologis. Jika semakin sulit mengerti, siswa akhirnya hanya berusaha menghafal kata-kata atau kalimat-kalimat agar dapat dikutip apa adanya jika ditanyakan dalam ulangan atau ujian. Tetapi pada dasarnya siswa tetap tidak mengerti apa yang dipelajarinya. Apa yang tidak dimengertinya akan semakin sulit diingatnya. Pelajaran yang sulit dipahami dan diingat akan membuat anak menderita dan bosan.

Penggunaan media yang bervariasi dan strategi yang tepat oleh guru dalam pembelajaran juga masih kurang, seperti telah dikemukakan sebelumnya bahwa guru hanya mengajarkan apa yang ada di dalam buku pelajaran tanpa ada kreativitas/ variasi lain yang diberikan kepada siswa. Guru belum mengetahui dan menguasai teknik mengajar yang lebih bervariasi dan sesuai kebutuhan anak.

Seandainya anak boleh memilih bebas (tanpa dimarahi), mana yang lebih disukainya, belajar atau menonton film kartun? Jawaban yang jujur adalah film kartun yang lebih disukainya. Hal ini karena dalam sebuah film kartun selalu ada unsur gambar, warna, cerita, dan emosi yang terlibat (senang, sedih, seru, bersemangat). Gambar, warna dan cerita khayalan itulah unsur otak kanannya dan teks adalah unsur otak kirinya. Dengan demikian, otak kiri dan otak kanan pada saat yang bersamaan digunakan dua-duanya secara seimbang.

Kegiatan yang melibatkan otak kiri dan kanan sekaligus pasti menyenangkan, misalnya menonton film kartun, membaca komik, atau main games. Pada kenyataannya kondisi yang dihadapi anak dalam belajar adalah ukuran buku tulis untuk mencatat sama, ukuran buku cetak pelajaran sama, warna tulisan pada buku catatan hanya satu warna saja, warna tulisan pada buku cetak hanya satu warna saja, buku catatan menggunakan buku tulis bergaris-garis lurus, garis-garis lurus pada buku tulis yang dipakai mencatat sama jaraknya, jarak spasi antara tulisan di buku cetak sama, anak selalu menulis dari kiri ke kanan. Kesimpulannya adalah semua merupakan aktivitas dari otak kiri saja, sehingga belajar menjadi kegiatan yang sangat membosankan bagi anak. Sesuatu yang bersifat monoton dan terpola akan menyebabkan “kebosanan otak”. Itulah yang ada pada format materi pelajaran sehari-hari.

Kesulitan mengingat bisa juga akibat dari “kejenuhan” otak. Ini sering terjadi pada siswa karena apa yang sedang dipelajari tidak dimasukkan secara “rapi” ke dalam otaknya. Menghafal menjadi sulit, begitu pula saat mengingatnya kembali (*recall*). Perlakuan yang salah terhadap otak akan menyebabkan gangguan-gangguan dalam belajar. Pada siswa akan timbul masalah yang bermacam-macam, namun sudah dikenali polanya selama ini, antara lain: 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. Dalam hal ini terjadi ketidakseimbangan antara beban otak kiri dengan otak kanan. Akibatnya

penggunaan otak tidak maksimal. Belajar akan menyenangkan kalau kita melibatkan kedua belah otak yaitu otak kiri dan otak kanan. Saat ini banyak teknik baru yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu cara baru yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam belajar yang dapat diterapkan sekolah adalah dengan menggunakan teknik peta pikiran (*mind mapping*).

Teknik *mind mapping* atau yang berarti peta pikiran merupakan teknik baru yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar. Teknik ini digunakan untuk mencatat dan belajar serta berlatih dengan cepat karena dapat membantu berpikir dua kali lebih baik, dua kali lebih cepat, dan menyenangkan. Teknik peta pikiran (*mind mapping*) akan mengajarkan anak, bagaimana meringkas atau mengetahui inti permasalahan dalam sebuah pelajaran atau permasalahan secara terstruktur. Dengan begitu, anak dapat melihat keseluruhan materi dalam satu kertas. Pelajaran menghafal yang seringkali dianggap oleh sebagian anak sebagai pelajaran yang merepotkan dan membosankan, dengan peta pikiran (*mind mapping*) hal ini akan terasa mudah termasuk dalam mata pelajaran IPS. Unsur-unsur dalam peta pikiran (*mind mapping*) memiliki daya tarik bagi anak yaitu gambar, warna dan garis, yang dibuat sesuai dengan kreasi anak. Dari paparan sebelumnya terbukti bahwa cara kerja alami otak lebih cenderung berupa gambar atau *image* daripada bahasa verbal, tertulis, atau lisan. peta pikiran (*mind mapping*) menggunakan banyak gambar dan sekaligus menggunakan kedua belahan otak secara bersamaan dan seimbang.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk mengetahui sejauh mana penggunaan teknik peta pikiran (*mind mapping*) dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas III SD, khususnya di SDN Pluit 03 Pagi Jakarta Utara. Peneliti berusaha membuat pelajaran IPS menjadi lebih mudah dimengerti oleh siswa dengan cara menggunakan teknik pembelajaran yang menarik, karena peneliti merasa proses dan teknik pembelajaran yang selama ini digunakan khususnya dalam pelajaran IPS di sekolah tersebut belum dapat menstimulasi siswa secara optimal sehingga hasil belajar siswa masih sangat kurang. Diharapkan melalui penelitian ini, hasil belajar IPS siswa kelas III Sekolah Dasar dapat meningkat.

## **B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian**

Fokus penelitian ini adalah hasil belajar IPS siswa SD kelas III dan upaya peningkatannya melalui teknik peta pikiran (*mind mapping*). Area penelitian dalam penelitian tindakan kelas ini adalah teknik peta pikiran (*mind mapping*) yang digunakan untuk hasil belajar IPS siswa kelas III SD.

Identifikasi area penelitian dalam upaya meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas III SDN Pluit 03 Pagi diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar IPS yang masih rendah.
2. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan masih monoton dengan metode klasikal dan *teacher centered*.
3. Belum digunakannya media dan teknik belajar yang bervariasi dan menarik bagi siswa.



4. Kemampuan memahami bacaan siswa masih rendah.
5. Teknik peta pikiran (*mind mapping*) belum banyak diketahui oleh pendidik.

Penelitian ini difokuskan pada upaya peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas III SDN Pluit 03 Pagi melalui teknik peta pikiran (*mind mapping*).

### **C. Pembatasan Fokus Penelitian**

Luasnya pembahasan yang ada dalam penelitian membuat peneliti membatasi masalah penelitian hanya pada peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas III SD melalui teknik peta pikiran (*mind mapping*).

Hasil belajar IPS yang dimaksud adalah suatu perubahan tingkah laku yang diindikasikan sebagai suatu kemampuan yang telah diperoleh dalam ranah kognitif (pengetahuan, pemahaman, dan penerapan) dan ditunjukkan dengan nilai sebagai hasil akhir setelah seseorang mengikuti proses belajar serta disesuaikan dengan hasil belajar yang hendak dicapai dalam mata pelajaran IPS dengan indikator belajar: (1) Mengidentifikasi berbagai alat tukar, misalnya: barang dan uang, (2) Mengidentifikasi jenis uang yang beredar di masyarakat, (3) Menceritakan kegunaan uang, (4) Menceritakan cara mengelola uang, dan (5) Menjelaskan manfaat mengelola uang.

Teknik peta pikiran (*mind mapping*) yang dimaksud adalah teknik mencatat kreatif yang berdasarkan prinsip asosiasi dalam bentuk gambar, simbol, warna, kata-kata, logika, serta urutan yang dituangkan dengan cara berpikir memancar cabang utama di tengah dan diikuti oleh cabang-cabang kecil yang digunakan untuk mengorganisasi informasi hingga informasi

tersebut lebih mudah dimengerti dan diingat kembali serta dapat memaksimalkan kesempatan belajar. Langkah-langkah membuat peta pikiran (mind mapping) yaitu mulai dari bagian tengah kertas kosong yang diletakkan mendatar, gunakan gambar atau foto untuk ide sentral (tema utama), buat cabang/ garis hubung untuk sub-sub tema dengan menggunakan kata kunci dan warna yang berbeda, begitu seterusnya hingga mencakup keseluruhan materi.

Siswa kelas III SD yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu siswa kelas III SDN Pluit 03 Pagi Jakarta Utara, berjumlah 36 siswa yang sudah dapat membaca dan menulis dengan baik serta dapat menuangkan aktivitas dan imajinasi dalam bentuk tulisan dan gambar.

#### **D. Perumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah di atas, maka perumusan masalah yang akan dicari pemecahannya oleh peneliti adalah: “Apakah penerapan teknik *mind mapping* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas III SDN Pluit 03 Pagi Jakarta Utara?”

#### **E. Kegunaan Hasil Penelitian**

Dalam penelitian ini, peneliti berharap dapat memberikan kegunaan penelitian, baik secara teoretis maupun praktis, yaitu sebagai berikut:

## 1. Kegunaan Teoretis

Penelitian ini memberikan sumbangsih yang dapat memperkaya dan memperluas khasanah literatur ilmiah di bidang ilmu pendidikan khususnya dalam mata pelajaran IPS kelas III SD dan mengembangkan teori tentang teknik peta pikiran (*mind mapping*).

## 2. Kegunaan Praktis

Hasil penelitian ini dapat berguna bagi:

### a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk mengembangkan inovasi dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran siswa di sekolah, khususnya di SDN Pluit 03 Pagi, Jakarta Utara.

### b. Bagi Guru

Sebagai masukan untuk memperkaya pengetahuan dan keterampilan dalam penggunaan strategi dan teknik yang efektif dalam pembelajaran di sekolah sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar IPS siswa.

### c. Bagi Siswa

Membantu siswa dalam menerima dan memahami pelajaran khususnya mata pelajaran IPS, sehingga diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat.

### d. Bagi Pembaca

Bagi pembaca, khususnya mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini, penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan berpikir,

menambah ilmu pengetahuan, dan referensi dalam menyusun karya ilmiah lain tentang upaya meningkatkan hasil belajar siswa dan teknik peta pikiran (*mind mapping*).

e. Bagi Peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat menjadi masukan untuk penelitian selanjutnya yang terkait dengan teknik peta pikiran (*mind mapping*) bagi pembelajaran anak sehingga dapat menyempurnakan penelitian ini.