

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

(Aunurrahman, 2010) menyatakan belajar merupakan proses perubahan tingkah laku yang dilakukan oleh manusia dari hasil pengalaman yang dialami selama interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut 3 aspek yaitu aspek kognitif, psikomotor dan afektif. Belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau sains merupakan ilmu yang didalamnya mempelajari segala sesuatu yang ada di bumi dan antariksa yang tersusun secara sistematis berdasarkan informasi yang diperoleh dari berbagai kegiatan para ilmuwan. Sejalan dengan adanya teknologi yang canggih proses pengamatan, penyelidikan dalam ilmu pengetahuan alam pun kini menjadi lebih mudah. Hal ini memberi pengaruh besar dalam bidang pendidikan untuk mempermudah proses penyampaian suatu pembelajaran disekolah, yakni dalam penggunaan media pada proses pembelajaran. Media merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari orang yang memberi pesan kepada orang yang menerima pesan baik berupa perangkat keras ataupun perangkat lunak. Disamping itu dengan adanya penggunaan media ini sangat membantu sekali dalam pembelajaran IPA karena agar pesan yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik dapat dipahami dan lebih mudah diterima oleh peserta didik (Fujiyanto, Jayadinata, & Kurnia, 2016)

Pada saat proses pembelajaran IPA berlangsung ada dua faktor yang memengaruhi proses pembelajaran yaitu, faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang meliputi keingintahuan terhadap sesuatu yang baru ditemukan,

semangat dalam mempelajari hal yang baru dan lain-lain dalam diri peserta didik. Faktor yang kedua yaitu faktor eksternal yang ada di lingkungan peserta didik, seperti halnya ketersediaan fasilitas yang ada di sekolah, bahan ajar dan media pembelajaran yang digunakan, sumber belajar yang diberikan, model pembelajaran yang digunakan pendidik, dan lain sebagainya (Nugraha, 2018) Dalam proses belajar mengajar, lima komponen yang sangat penting adalah tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran. Kelima aspek ini saling mempengaruhi. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan berdampak pada jenis media pembelajaran yang untuk digunakan. Media pembelajaran akan membantu guru menyampaikan informasi kepada peserta didik sehingga informasi tersebut dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik. Media pembelajaran merupakan salah satu sarana yang harus dimiliki oleh sekolah guna menunjang proses pembelajaran, sehingga dengan minimnya sarana yang dimiliki sekolah akan menghambat proses pembelajaran yang berlangsung (Widyawati & Anti Kolonial.Prodjosantoso, 2017).

Sebagai salah satu komponen pembelajaran, media tidak bisa dipisahkan dari pembahasan sistem pembelajaran secara menyeluruh. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian pembelajar dalam setiap kegiatan pembelajaran. Namun kenyataannya bagian inilah yang masih sering terabaikan dengan berbagai alasan. Alasan yang sering muncul antara lain: terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulitnya mencari media yang tepat, tidak tersediany biaya, dll (Falahudin, 2014). Media pembelajran yang cocok dengan Peserta didik SMP berusia sekitar 11-15 tahun menurut Peaget dalam (Slavin, 2011) menyatakan bahwa pencapaian utama dalam usia ini berupa

pemikiran abstrak dan semata-mata simbolik juga dimungkinkan. Karakteristik peserta didik SMP yang menyukai media gambar dan warna atau simbol mengindikasikan bahwa secara alamiah.

Hasil wawancara dan observasi pada Tanggal 15 Juli 2019 didapat informasi yaitu (1) Aspek pengetahuan Peserta didik ditinjau dari nilai rata-rata ulangan harian satu yaitu 57. Peserta didik dikatakan tuntas dalam belajar pada aspek pengetahuannya apabila nilai peserta didik mencapai 65 atau lebih (2) Aspek pengetahuan peserta didik ditinjau dari Kreativitas peserta didik dalam memuat produk dari bahan bekas dari nilai rata-rata yaitu 50. Peserta didik dikatakan tuntas/kreatif apabila mencapai 60 atau lebih (3) peserta didik kesulitan merinci materi dan mengetahui kaitan konsep pada materi pembelajaran IPA yang dijelaskan oleh guru (4) Guru tidak pernah menggunakan media yang bergambar dan berwarna untuk seperti *Mind Map* untuk membantu peserta didik merinci dan menghubungkan konsep-konsep pada pembelajaran IPA.

Berdasarkan hasil dari penyebaran angket kepada peserta didik pada tanggal 15 Juli 2019 diperoleh bahwa peserta didik bahwa (1) peserta didik mengalami kesulitan mengetahui konsep-konsep pada materi pembelajaran IPA dengan jumlah 11 jawaban dan presentase presentase 79%, (2) Peserta didik kesulitan merinci materi pembelajaran IPA dengan presentase dengan jumlah 12 jawaban dan 86%, (3) Peserta didik membutuhkan media pembelajaran untuk membantu memahami materi IPA dengan dengan jumlah 9 jawaban dan presentase 64 %, (4) Peserta didik membutuhkan media visual seperti catatan dan gambar yang berwarna dengan dengan jumlah 10 jawaban dan presentase 71%, (5) peserta didik suka jika guru menggunakan media pembelajaran yang menghubungkan berbagai konsep-konsep

pada materi pembelajaran IPA dengan dengan jumlah 9 jawaban dan presentase 64% (6) dan peserta didik membutuhkan media *Mind Map* yang bergambar dan berwarna dengan dengan jumlah 13 jawaban presentase 93%.

Solusi untuk mengatasi hal yang dialami peserta didik Kelas VIII MTs Al-Huda adalah peserta didik membutuhkan media untuk membantu untuk merinci materi dan menghubungkan konsep-konsep pada materi pembelajaran IPA. Media tersebut diharapkan dapat mengatasi kesulitan yang terjadi pada peserta didik kelas VIII MTs Al-Huda.

Berdasarkan hasil penyebaran angket diketahui bahwa Peserta didik membutuhkan media *Mind Map* untuk membantu mengatasi kesulitan belajar yang dihadapi. Media *Mind Map* merupakan alat perantara dalam mensinergikan kedua belah otak kanan dan otak kiri untuk berpikir sehingga tidak mengurangi potensi keseluruhan otak secara drastis, media *Mind Map* mengandung catatan dan bentuk yang sangat kreatif dan efektif catatan yang dibuat tersebut membentuk gagasan yang saling berkaitan, dengan topik utama di tengah dan subtopik serta perincian menjadi cabang-cabangnya yang disajikan kepada peserta didik (Buzan, 2012; Widia Nengsih, 2016) Menurut (Iswanto & Roniwijaya, 2017) *Mind Map* dapat memengaruhi kinerja otak untuk berfikir, mengingat, mengetahui dan menghubungkan konsep-konsep pada materi tertentu, gambar dalam *Mind Map* dapat menyampaikan pesan secara kongkret sehingga dapat memperkuat pemahaman terhadap konsep materi pembelajaran (Syahidah, 2015). Menghubungkan cabang-cabang utama ke garis pusat pada *Mind Map* akan membuat peserta didik tidak cepat bosan dan dapat mudah diingat materi yang dibaca, Menggunakan warna yang menarik bagi otak akan menambah energi yang

menyenangkan dan kreatif gambar pada *Mind Map*. Gambar pada *Mind Map* bermakna seribu kata dan akan mengembangkan potensi otaknya (Buzan, 2012; Kusuma, Irhandayaningsih, & Kurniawan, 2015). Secara umum *Mind Map* dapat membantu peserta didik untuk mengingat perkataan dan bacaan, meningkatkan pemahaman terhadap materi dan membantu mengorganisasi materi (Buzan, 2012; Ngadiyan, 2018).

Penggunaan media *Mind Map* dapat mendorong kemampuan otak peserta didik untuk berikir tingkat tinggi, isi materi pembelajaran yang ada pada media *Mind Map* dapat memengaruhi kinerja otak untuk memahami dan tujuan dari materi yang disajikan sehingga dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam ranah kognitifnya salah satunya berupa prestasi belajar yang didapat oleh peserta didik selama belajar menggunakan media *Mind Map* (Mariyani et al., 2013). Unsur-unsur yang ada pada *Mind Map* seperti gambar, warna, kata-kata dan garis penghubung merupakan bagian dari isi otak kanan yang dapat membantu mengingat dan meningkatkan Kreativitas peserta didik dalam memahami isi materi pada media *Mind Map* (Buzan, 2012).

Hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan Silaban dan Masita Anggraini Napitupulu pada tahun 2014 dengan judul penelitian Pengaruh Media *Mind Mapping* Terhadap Kreativitas Dan Hasil Belajar Kimia Siswa Sma Pada Pembelajaran Menggunakan Advance Organizer berjalan dengan baik dan dapat meningkatkan Kreativitas dan hasil belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Widia Nengsih pada tahun 2016 dengan judul penelitian Penerapan Metode Diskusi Dengan Media *Mind Mapping* Dalam Upaya peningkatan hasil Belajar berjalan dengan baik dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil

penelitian yang dilakukan oleh Candra pada tahun 2015 dengan judul penelitian Penerapan Media *Mind Mapping* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Kelas IV Sd Negeri Purwoyoso 04 Kota Semarang berjalan dengan baik dan dapat meningkatkan prestasi belajar IPS peserta didik.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas maka perlu adanya penelitian yang berjudul “*Implementasi Media Mind Map Terhadap Prestasi Belajar dan Kreativitas Siswa Kelas VIII Mts Al-Huda*”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut :

- 1.2.1 Bagaimana keterlaksanaan Implementasi media *Mind Map* Terhadap Prestasi Belajar dan Kreativitas Siswa Kelas VIII Mts Al-Huda.
- 1.2.2 Apakah Implementasi media *Mind Map* dapat meningkatkan Prestasi belajar Siswa Kelas VIII Mts Al-Huda.
- 1.2.3 Apakah Implementasi media *Mind Map* dapat meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas VIII Mts Al-Huda.

1.3 Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan permasalahan diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu:

- 1.3.1 Untuk mengetahui keterlaksanaan Implementasi media *Mind Map* Prestasi Belajar dan Kreativitas Siswa Kelas VIII Mts Al-Huda.
- 1.3.2 Untuk mengetahui Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII Mts Al-Huda setelah di impelentasikan media *Mind Map*.

1.3.3 Untuk mengetahui Peningkatan Kreativitas Siswa Kelas VIII Mts Al-Huda setelah di impelentasikan media *Mind Map*.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat bermanfaat bagi penulis dan pihak-pihak yang terkait. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Dapat dijadikan sumbangan pemikiran ilmiah untuk pengembangana teori pada penelitian media *Mind Map* Terhadap Prestasi Belajar dan Kreativitas peserta didik.
- b. Penelitian diharapkan dapat menambah wawasan, pengetahuan atau teori baru tentang media *Mind Map* Terhadap Prestasi Belajar dan Kreativitas peserta didik.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Penelitan ini diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar dan Kreativitas peserta didik dengan diterapkannya media *Mind Map* dalam pembelajaran.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada guru IPA untuk membuat media yang untuk membantu peserta didik meningkatkan pemahamannya.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan menambah wawasan mengenai penelitian ilmiah di sekolah MTs Al-Huda.

1.5 Definisi Operasional Variabel

1.5.1 Variabel x sebagai variabel independent yang terdiri dari media *Mind Map*

a. *Mind Map*

Mind Map adalah cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi ke luar otak dari otak. Dengan *Mind Map*, daftar informasi yang panjang bisa dialihkan menjadi diagram warnawarni, sangat teratur, dan mudah diingat yang bekerja selaras dengan cara kerja alami otak dalam melakukan berbagai hal (Triana, 2016).

1.5.2 Variabel y sebagai variabel dependen yang terdiri dari Prestasi belajar dan Kreativitas

a. Prestasi Belajar

prestasi belajar sebagai nilai berbentuk angka yang merupakan bentuk perumusan akhir yang diberikan oleh guru terkait dengan kemajuan prestasi belajar siswa selama waktu tertentu (Tina Ernita, 2017), Indikator prestasi belajar adalah evaluasi prestasi yaitu dalam ranah cipta (kognitif) berdasarkan hasil tes yang dilakukan guru (Nurbilady and Suryadi, 2018).

b. Kreativitas

Kreativitas adalah proses berpikir untuk menemukan ide-ide baru dan membuat sesuatu yang baru yang dapat memberikan manfaat kepada orang lain. Indikator dari Kreativitas yaitu meliputi kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian, atau originalitas (*originality*) dan elaborasi (*elaboration*) (Rudyanto, 2014; Zubainur & Munzir, 2017).