

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam rangka pembangunan manusia seutuhnya, pembangunan di bidang pendidikan merupakan sarana dan wahana yang sangat penting dalam pembinaan sumber daya manusia. Oleh karena itu dibidang pendidikan perlu dan harus mendapatkan perhatian, penanganan dan prioritas secara sungguh-sungguh baik oleh pemerintah, masyarakat dan para penyelenggara pendidikan.

Penyelenggaraan tersebut salah satunya adalah pendidikan formal yaitu pendidikan di sekolah. Pendidikan di sekolah diberikan dengan kepercayaan dan keyakinan bahwa anak itu dapat dididik serta anak itu dapat belajar. Persoalan yang penting ialah bagaimana anak itu dapat belajar, belajar yang menciptakan kesenangan, belajar yang menumbuhkan semangat dan belajar yang membuat anak didik tersebut beranggapan bahwa belajar itu merupakan suatu hasil pengalaman dalam kehidupannya sehari-hari. Kimble dan Garnezi dalam buku Nana Sudjana (1988:17) mengemukakan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif permanen, terjadi sebagai hasil dari pengalaman, sehingga dalam belajar khususnya dalam hal ini belajar IPA perlu adanya hasil dari pengalaman belajar yang dapat membangkitkan semangat aktif dan kreatif dalam rangka untuk menciptakan perubahan kondisi yang diinginkan dan yang telah direncanakan.

Perubahan tersebut juga terdapat dalam tujuan belajar IPA secara umum, tujuan diberikannya pelajaran IPA di sekolah adalah agar siswa mampu memahami dan menguasai konsep-konsep IPA serta keterkaitan dalam kehidupan nyata. Juga siswa mampu menggunakan metode ilmiah untuk memecahkan masalah yang dihadapinya, sehingga lebih menyadari dan mencintai kebesaran serta kekuasaan penciptanya (Sumaji, 1998:35).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan cabang pengetahuan yang berawal dari fenomena alam. IPA sebagai sekumpulan pengetahuan tentang objek dan fenomena alam yang diperoleh dari hasil pemikiran dan penyelidikan ilmunan yang dilakukan dengan keterampilan bereksperimen dengan menggunakan metode ilmiah. Sehingga IPA sangat penting dalam dunia pendidikan di seluruh dunia.

Selain itu ada banyak karakteristik bagi siswa untuk belajar IPA. Karakteristik itu meliputi; (1) melibatkan hampir seluruh alat indera, seluruh proses berpikir, dan berbagai macam gerakan otot, (2) menggunakan berbagai macam cara, (3) memerlukan berbagai macam alat, (4) melibatkan kegiatan-kegiatan temu ilmiah, (5) merupakan proses aktif.

Karena pentingnya IPA untuk dipelajari maka dibutuhkan metode pembelajaran yang menciptakan suasana aktif dan kreatif. Selama ini pembelajaran IPA yang berlangsung di sekolah pada umumnya dengan menggunakan metode ceramah. Menurut Roestiyah (2001:37) metode ceramah adalah suatu cara mengajar yang digunakan untuk menyampaikan keterangan atau informasi atau uraian tentang suatu pokok persoalan serta masalah secara

lisan. Pembelajaran dengan metode ini guru lebih aktif dan siswa cenderung pasif karena hanya duduk dan menerima informasi dari guru. Meskipun setelah ceramah guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya, namun biasanya siswa hanya diam karena belum terbiasa dilatih untuk memikirkan dan mengemukakan gagasan yang dimiliki. Metode pembelajaran yang demikian berdampak pada rendahnya keaktifan dan kreativitas anak sehingga berdampak pula pada rendahnya prestasi belajar siswa.

Keberhasilan pembelajaran IPA dapat diukur dari keberhasilan siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut. Keberhasilan itu dapat dilihat dari tingkat pemahaman, penguasaan materi, serta hasil belajar siswa. Semakin tinggi pemahaman dan penguasaan materi serta hasil belajar maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran. Namun dalam kenyataannya hasil belajar IPA yang dicapai oleh siswa masih rendah. Faktor yang mempengaruhi keberhasilan tersebut antara lain; (1) kurangnya pemahaman konsep-konsep IPA dalam kaitannya dengan kehidupan sehari-hari, (2) tidak adanya keterampilan proses untuk mengembangkan pengetahuan dan ide, (3) kurangnya minat untuk mengenal dan mempelajari benda-benda yang ada di lingkungan sekitar, (4) bersikap tidak ingin tahu, (5) tidak dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan penerapan konsep IPA, (6) tidak mampu untuk menggunakan teknologi sederhana yang berguna untuk memecahkan masalah yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari, (7) kurangnya rasa cinta terhadap alam sekitar (Depdikbud, 1994: 3).

Untuk mengantisipasi masalah tersebut agar tidak berkelanjutan maka perlu dicarikan solusi pembelajaran yang tepat, sehingga dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran IPA. Para guru terus berusaha menyusun dan menerapkan berbagai media pembelajaran bervariasi agar siswa tertarik dan bersemangat dalam belajar IPA. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang berupa alat peraga.

Dalam proses belajar mengajar IPA dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang di sampaikan kemungkinan kreativitas siswa dapat berkembang. Karena secara tidak langsung belajar IPA dengan media pembelajaran akan menimbulkan keinginan siswa untuk belajar IPA dan juga memunculkan ide baru dalam memecahkan masalah IPA. Namun pada kenyataannya masih banyak kendala yang dihadapi, salah satunya adalah mahalnnya harga media pembelajaran sehingga menggunakan alat peraga sebagai media pembelajaran yang kurang diperhatikan bahkan guru tidak pernah bahkan sama sekali tidak menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajarnya.

Jika hal tersebut dibiarkan terus menerus maka akan menjadikan pembelajaran IPA sebagai pelajaran yang dianggap sulit sehingga kurang diminati oleh peserta didik, padahal dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik kemungkinan besar akan menjadikan

Berdasarkan hal tersebut, peneliti mencoba untuk menghadirkan terobosan baru dalam praktik pembelajaran IPA dengan strategi *mind mapping* dengan media gambar untuk mengoptimalkan proses pembelajaran IPA.

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan tes formatif dan refleksi pembelajaran, peneliti dan guru memperoleh hal – hal sebagai berikut:

- a. Motivasi siswa terhadap materi pelajaran masih rendah.
- b. Siswa belum mampu membaca (menginterpretasikan) gambar.
- c. Komunikasi antar siswa masih kurang.
- d. Daya serap pada kompetensi dasar penggolongan hewan terhadap jenis makanannya masih rendah.

2. Analisis Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, indentifikasi masalah ditentukan sebab – sebab terjadinya masalah adalah:

Dalam proses pembelajaran kurang melibatkan siswa.

- a. Dalam proses pembelajaran guru belum menggunakan media pembelajaran secara tepat.
- b. Pada proses pembelajaran belum menerapkan Model *Cooperative Learning Type Mind Mapping*.
- c. Pada proses pembelajaran belum menggunakan media gambar yang cukup.

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan pada latar belakang masalah, maka ruang lingkup ini dibatasi pada strategi *mind mapping* dengan media gambar.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalahnya “Apakah pelaksanaan pembelajaran dengan metode *Mind Mapping* dengan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IVA SDN Pucangan 03 Kartasura tahun ajaran 2011/2012”.

D. Tujuan Penelitian

1. Memperkaya metode dalam pembelajaran.
2. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IVA SDN Pucangan 03 Kartasura pada pelajaran IPA materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Penerapan metode *Mind Mapping* dengan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IVA SDN Pucangan 03 Kartasura.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

1. Menambah wawasan guru dalam mengembangkan diri, terkait tugas guru sebagai pengajar.

2. Mengetahui strategi pembelajaran yang bervariasi untuk dapat meningkatkan system pembelajaran di kelas.

b. Bagi Siswa

Meningkatkan pengetahuan dan hasil belajar pelajaran IPA terutama materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.

c. Bagi Proses Belajar Mengajar

Tercapainya tujuan pembelajaran. Penerapan metode *Mind Mapping* dengan menggunakan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IVA SDN Pucangan 03 Kartasura pada pelajaran IPA materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya.

d. Bagi Peneliti

- o Dapat menambah wawasan dan pengetahuan dibidang pendidikan.
- o Jika peneliti menjadi seorang guru nantinya, peneliti akan lebih mengetahui bahwa menggunakan metode *Mind Mapping* dapat meningkatkan minat belajar siswa.

e. Bagi Sekolah

Penelitian ini akan menjadi masukan dan pendorong bagi guru-guru lain untuk mencari dan menerapkan inovasi pembelajaran, membuka cakrawala baru dan wawasan baru berkenaan dengan peningkatan profesionalisme guru dan tanggung jawabnya dalam pembelajaran.