

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang wajib dilaksanakan semua umat manusia. Setiap orang berhak mendapatkan pendidikan yang layak dan merupakan keharusan untuk mendapatkannya. Pendidikan mempunyai peranan penting dalam mengembangkan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komunikasi (IPTEK). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 pasal 1 ayat 1 menyebutkan:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan bagi dirinya, masyarakat dan bangsa”.

Pendidikan merupakan suatu kegiatan secara sadar dan terencana yang bertujuan mengembangkan potensi-potensi dan kemampuan yang dimiliki individu untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Pendidikan membantu kita berkembang mencapai tahap kedewasaan sehingga dengan pendidikan kita mengetahui hal-hal yang baik dan yang harus kita lakukan serta mengetahui hal-hal yang tidak baik. Pendidikan juga mempunyai tujuan untuk membantu mencerdaskan peserta didik yang meliputi tiga aspek yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik. Pendidikan bukan hanya mencerdaskan aspek

kognitif saja, melainkan juga harus seimbang diantara ketiga aspek tersebut supaya menghasilkan pendidikan yang berkualitas

Pendidikan merupakan kegiatan interaksi yang melibatkan antara pendidik dan peserta didik. Menurut Sutari Imam Barnadib (Arif Rahman2011: 107) peserta didik sangat tergantung dan membutuhkan bantuan dari orang lain yang memiliki kewibawaan dan kedewasaan. Peserta didik membutuhkan bantuan orang lain yang lebih dewasa dan memiliki pengetahuan lebih atau dapat disebut pendidik. (Ngainun Naim 2009: 4) mengemukakan pendidik merupakan sosok yang seharusnya mempunyai banyak ilmu, mau mengamalkan dengan sungguh-sungguh ilmunya tersebut dalam proses pembelajaran dalam makna yang luas, toleran, dan senantiasa berusaha menjadikan siswanya memiliki kehidupan yang lebih baik. Pendidik dalam satuan pendidikan sekolah adalah guru.

Djamarah (2005: 37) menyatakan tugas guru sebagai pendidik berarti meneruskan dan mengembangkan nilai-nilai hidup kepada anak didik. tugas guru sebagai pengajar berarti meneruskan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi kepada anak didik. tugas guru sebagai pelatih berarti mengembangkan keterampilan dan menerapkannya dalam kehidupan demi masa depan anak didik.

Peran guru dalam menyampaikan materi pembelajaran akan berpengaruh terhadap semangat belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dan akan berdampak pada hasil belajarnya. Guru harus membuat suasana belajar yang kondusif, menyenangkan, dan inovatif dalam, pembelajaran apalagi untuk

pelajaran yang membutuhkan hafalan dan mencatat ataupun meringkas, salah satunya adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan psikologis serta kelayakan dan kebermaknaannya bagi siswa dan kehidupannya (Samlawi 1998: 1).

IPS adalah salah satu mata pelajaran yang diberikan disekolah Dasar(SD) yang mengkaji seperangkat peristiwa,fakta,konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial,memuat materi geografi,sejarah,sosiologi,dan ekonomi (Dewi 2014 :18).

Dari pemaparan tersebut yang menjelaskan bahwa mata pelajaran IPS merupakan ilmu sosial yang di dalamnya dipenuhi oleh teori-teori,sehingga saat proses pembelajaran menjadi membosankan,menurunkan minat belajar siswa terhadap pelajaran IPS yang berdampak pada hasil belajar,hal ini terjadi pula di SDN Sukamakmur 1 kelas V,hasil observasi di temukan saat pelajaran IPS,siswa kurang memperhatikan guru,siswa banyak yang ngobrol,siswa jenuh saat pelajaran IPS, guru kurang memaksimalkan teknik pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan mencatat di papan tulis,siswa kurang aktif dalam pembelajaran sehingga berdampak terhadap rendahnya hasil belajar IPS.

Menurut Sudjana (2004:22) Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siwa setelah menerima pengalaman belajarnya. Sedangkan menurut Horwart kingsley dalam bukunya sudjana membagi tiga macam hasil belajar mengajar : (1). Keterampilan dan kebiasaan, (2). Pengetahuan dan pengarahan, (3). Sikap dan cita-cita menurut Sudjana (2004

:22), dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan keterampilan, sikap dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil belajar dapat berubah apabila guru mampu membuat pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa tertarik untuk belajar. Guru dapat menggunakan salah satu teknik pembelajaran yang menyenangkan, dapat membantu peserta didik memahami materi, dan mempermudah kegiatan mencatat atau meringkas supaya lebih efektif dan efisien. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar IPS dengan cara memaksimalkan atau berinovasi terhadap teknik pembelajaran, salah satu yang dapat digunakan adalah *mind mapp* merupakan Teknik mencatat. Dengan *mind mapp*, bukan hanya guru yang dapat menerapkannya dalam membuat catatan, melainkan peserta didik juga dapat menggunakan *mind mapp* untuk membuat catatan yang bervariasi.

Menurut Sugiarto (2004: 75) menyatakan bahwa *Mind mapp* atau peta pikiran adalah teknik meringkas bahan yang perlu dipelajari, dan memproyeksikan masalah yang dihadapi ke dalam bentuk peta atau teknik grafik sehingga lebih mudah memahaminya. *Mind mapp* memungkinkan peserta didik untuk membuat catatan tidak hanya dengan tulisan, melainkan dapat menggunakan gambar, warna, simbol, garis yang dapat meningkatkan kreativitas. Hal tersebut sesuai dengan teori belajar Menurut Budiningsih (2005:41) mengenai tahapan perkembangan kognitif seseorang yaitu tahap

enaktif, ikonik, dan simbolik. Tahap enaktif, seseorang melakukan aktivitas-aktivitas dalam upaya memahami lingkungan sekitar. Tahap ikonik, seseorang memahami objek-objek atau dunianya melalui gambar-gambar dan visualisasi verbal. Tahap simbolik merupakan tahap seseorang telah mampu memiliki ide-ide atau gagasan-gagasan abstrak yang sangat dipengaruhi oleh kemampuannya dalam berbahasa dan logika. Anak belajar memahami dunia sekitarnya melalui simbol-simbol bahasa, logika, matematika, dan komunikasinya menggunakan sistem simbol.

Mind mapp dapat membantu peserta didik khususnya kelas V untuk meringkas materi pembelajaran yang banyak menjadi lebih sedikit dan menjadi mudah untuk dipahami dan dihafalkan. Peserta didik dapat meringkas dengan memilih konsep-konsep yang penting atau kata kunci kemudian dihubungkan dengan konsep yang lain dengan kata penghubung. Kata kunci dalam *mind mapp* tidak harus menggunakan kata atau tulisan, melainkan dapat menggunakan gambar, warna, angka, simbol untuk memperjelasnya.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Penggunaan metode *Mind Mapp* Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V di SD Sukamakmur 1”.

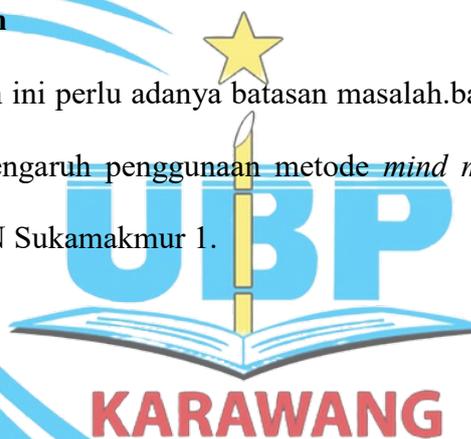
B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah-masalah yang ada di SD Negeri Sukamakmur 1 dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran IPS masih menggunakan metode ceramah dan mencatat di papan tulis sehingga peserta didik merasa bosan dan jenuh selama pembelajaran yang menunjukkan rendahnya semangat belajar.
2. Hasil belajar IPS peserta didik yang kurang maksimal.
3. Guru belum memaksimalkan Teknik pembelajaran.
4. Siswa kurang aktif saat pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini perlu adanya batasan masalah. batasan masalah pada penelitian ini adalah pengaruh penggunaan metode *mind mapp* terhadap hasil belajar IPS kelas V SDN Sukamakmur 1.



D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah dalam penelitian ini, maka masalah-masalah tersebut dapat dirumuskan menjadi “Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa yang menggunakan metode *mind mapp* dengan yang tidak menggunakan *mind mapp* di kelas V SDN Sukamakmur 1?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa yang menggunakan metode *mind mapp* dengan yang tidak menggunakan *mind map* di kelas V SDN Sukamakmur 1?

F. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan di SD Negeri Sukamakmur 1 ini memiliki beberapa manfaat yaitu:

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberi masukan dan menambah pengetahuan serta wawasan dalam meningkatkan hasil belajar IPS melalui penggunaan metode *mind mapp* dalam pembelajaran

2. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini dapat digunakan untuk mengoptimalkan penggunaan metode pembelajaran dalam proses pembelajaran. Dan penelitian ini dapat digunakan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran.

3. Bagi Siswa

Melalui penelitian ini siswa akan menjadi lebih mudah dalam memahami materi, semangat dalam pembelajaran, tidak merasa bosan dengan pembelajaran IPS, dan dapat meringkas pelajaran dengan menggunakan *mind mapp*.

