

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) saat ini telah memasuki seluruh sendi kehidupan manusia, salah satu di antaranya adalah dalam dunia pendidikan. Secara khusus dapat dilihat perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam dunia pendidikan yaitu adanya kemajuan cara mengajar guru di dalam kelas. Telah banyak para ilmuwan dan peneliti yang menemukan berbagai macam strategi dan metode mengajar, saat ini dalam proses belajar mengajar guru bisa memilih berbagai strategi dan metode mengajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, sehingga pembelajaran lebih bermakna bagi siswa dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Penggunaan strategi dan metode mengajar yang tepat dalam kegiatan belajar mengajar akan membuat siswa tertarik dan senang mengikuti pelajaran di kelas. Apabila siswa merasa senang dengan kegiatan belajar mengajar di kelas maka dapat dengan mudah siswa memahami pelajaran dan menguasai materi yang diajarkan oleh guru.

Apalagi kegiatan proses belajar mengajar dikaitkan dengan kegiatan sehari-hari, maka proses pembelajaran akan serasa menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa juga akan merasa tertarik untuk melibatkan diri dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, dengan situasi yang seperti itu

siswa akan terbiasa untuk mengemukakan ide-ide dan pendapatnya, sehingga siswa dapat mengembangkan daya kreativitas yang dimilikinya.

Setiap manusia lahir dengan segala potensi yang dimiliki termasuk potensi pikiran. Namun pada praktek pembelajaran, penggunaannya masih jauh dari optimal, padahal untuk mencapai hasil yang maksimal dalam memahami matematika banyak syarat yang harus dimiliki siswa diantaranya adalah kesiapan belajar, fasilitas, kemampuan dasar matematika dan yang paling penting penggunaan otak yang maksimal. Hal ini tercermin dari berbagai kesulitan yang muncul pada pembelajaran seperti kesulitan dalam memusatkan perhatian atau mengingat mata pelajaran.

Pembelajaran matematika tidak hanya terbatas pada membaca buku dan mendengar pengajaran atau memberikan latihan matematika, namun pembelajaran harus melibatkan pemikiran yang bekerja secara asosiatif. Pembelajaran saraf erat kaitannya dengan penggunaan otak dimana proses sinergis antara otak, pikiran dan pemikiran untuk menghasilkan daya ingat yang optimal.

Otak manusia mempunyai kemampuan yang luar biasa, namun menurut penyelidikan ternyata manusia itu baru menggunakan potensi dan kapasitas otaknya secara sangat terbatas. Bahkan beberapa ahli otak menyimpulkan bahwa manusia itu baru menggunakan potensi otaknya kurang dari satu persen saja. Penyebabnya adalah ketidaktahuan manusia tentang manajemen otak, yaitu bagaimana menggunakan otak secara benar dan efisien.

Matematika itu penting , tetapi sulit untuk dipelajari. Dan tidak dipungkiri jika sampai saat ini matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang

disenangi. Sehingga siswa sering kali menghindari pelajaran matematika. Hal ini tentu berdampak pada kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal dan berakibat pada rendahnya prestasi belajar siswa.

Melihat permasalahan tersebut pihak sekolah telah melakukan upaya untuk meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran, pihak sekolah telah meningkatkan sarana dan penyelenggaraan pendidikan (isi, sarana, prasarana, manajemen dan proses belajar mengajar) seperti penambahan buku-buku pelajaran Matematika. Namun hasilnya tidak sesuai dengan yang diharapkan. Karena penyebab rendahnya kreativitas belajar siswa pada dasarnya tidak terlepas dari peran guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Agar guru mampu mengelola dan melaksanakan proses belajar mengajar yang menarik sehingga dapat membangkitkan daya kreativitas belajar siswa, guru harus menguasai prinsip-prinsip pembelajaran, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran, pemilihan dan penggunaan metode mengajar, keterampilan menilai hasil belajar siswa, serta memilih dan menggunakan strategi atau pendekatan pembelajaran.

Sejumlah keterampilan mengajar tersebut tidak hanya dipahami secara teoritis, akan tetapi dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar, dan salah satu keterampilan mengajar yang harus dikuasai yaitu pemilihan teknik mengajar. Untuk itu dalam pembelajaran diperlukan metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Agar siswa belajar secara efektif dan siswa juga dapat mengembangkan daya kreativitas yang dimilikinya.

Berdasarkan dari observasi yang dilakukan penulis sehingga mendorong penulis untuk memberitahukan metode lain yang setidaknya bisa mempermudah atau menarik minat siswa dalam belajar matematika. Metode tersebut adalah *Mind Mapping* atau peta pikiran merupakan sebuah jalan pintas yang dituangkan dalam bentuk catatan yang dapat membantu siswa dalam mengingat mata pelajaran dan membantu dalam mengerjakan tugas matematika. *Mind Mapping* ini merupakan salah satu sistem yang menggunakan otak untuk membuka seluruh potensi dan kapasitas otak yang masih tersembunyi.

Dengan menggunakan metode *Mind Mapping* diharapkan dapat membantu siswa dalam mengingat rumus-rumus, menyelesaikan soal-soal yang berhubungan dengan matematika dan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran matematika serta dapat memunculkan ide-ide baru agar dapat menjadikan siswa lebih kreatif dalam belajar. Metode ini cocok diajarkan pada setiap mata pelajaran dan beberapa pokok bahasan. Salah satu diantaranya pokok bahasan Sifat-sifat Bangun Ruang.

Merujuk dari hal tersebut penulis mengangkat permasalahan dalam penelitian ini : “ Upaya Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode *Mind Mapping* Pada Materi Sifat- Sifat Bangun Ruang di Kelas V SD Negeri 101780 Percut T.A.2011/2012”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah adapun identifikasi masalah dari penelitian ini adalah:

1. Siswa kurang memiliki kreativitas dalam belajar
2. Siswa kurang berani untuk mengemukakan ide dan pendapatnya dalam proses pembelajaran
3. Masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat rumus-rumus matematika.
4. Kurangnya variasi guru dalam melaksanakan pembelajaran yang dapat memotivasi untuk lebih kreatif dalam belajar.
5. Metode guru yang monoton sehingga menimbulkan situasi belajar yang menjemukan bagi siswa.

1.3 Batasan Masalah

Agar permasalahan dalam penelitian ini lebih terarah dan jelas maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada “Upaya meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode *Mind Mapping* Pada Materi Sifat-sifat Bangun Ruang Di Kelas V SD Negeri 101780 Percut Sei Tuan T.A. 2011/2012”.

1.4 Rumusan Masalah

Yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

“Apakah kreativitas belajar siswa pada materi sifat – sifat bangun ruang dapat meningkat dengan menggunakan metode *Mind Mapping* di kelas V SD negeri 101780 Percut T.A 2011-2012”?

1.5 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas maka yang menjadi tujuan penelitian adalah :

“Untuk mengetahui bagaimana kreativitas belajar siswa pada materi Sifat-sifat Bangun Ruang setelah menggunakan metode *Mind Mapping* di kelas V SD Negeri 101780 Percut T.A 2011-2012”.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Bagi Siswa

Sebagai subjek penerimaan tindakan diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar dalam belajar matematika dengan menggunakan metode *Mind Mapping*

2. Bagi Guru

Penelitian ini dimaksudkan dalam memperluas pengetahuan dan wawasan mengenai pembelajaran matematika melalui metode *Mind Mapping* agar pembelajaran jadi lebih menarik dan bervariasi.

3. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan bagi lembaga pendidikan sekolah dalam meningkatkan kualitas/mutu sekolah.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini sebagai wahana uji kemampuan terhadap bekal teori yang telah diperoleh pada saat kuliah serta sebagai upaya memberikan gambaran dan pengetahuan dalam penerapan model pembelajaran *Mind Mapping*.