

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di dalam pembelajaran Sains siswa dituntut untuk dapat mengembangkan wawasan, sikap dan nilai serta berfikir kreatif karena ilmu Sains adalah ilmu yang semakin lama semakin berkembang. Sehingga nantinya siswa mampu menghadapi dan menyelesaikan sendiri masalah-masalah yang dihadapinya. Dan disini peranan guru sangat penting untuk memajukan pembelajaran Sains tersebut.

Pada pembelajaran sains, guru memegang peranan penting dalam mewujudkan tercapainya tujuan pembelajaran. Seorang guru, disamping menjelaskan konsep, prinsip, guru juga harus mengajarkan Sains dengan menciptakan kondisi yang baik agar keterlibatan siswa secara kreatif dapat berlangsung. sehingga dibutuhkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan daya kteativitas siswa. masalah yang sering dijumpai guru salah satunya adalah kurangnya rasa ingin tahu siswa terhadap materi-materi pembelajaran Sains sehingga semangat belajar pada diri siswa tidak ada, hal ini dapat menyebabkan hasil mereka tidak akan sesuai dengan yang diharapkan.

Hal ini disebabkan masih banyak guru yang menggunakan metode konvensional dalam proses pembelajaran seperti metode ceramah. Dimana penggunaan metode konvensional ini pada umumnya berpusat pada guru, guru hanya menjelaskan materi pelajaran dan siswa mendengarkan sambil mencatat

kata-kata penting dari penjelasan guru tersebut dan teknik mencatat materi pembelajaran yang digunakan siswa adalah teknik mencatat linier/biasa.

Dari sekian banyak masalah, salah satu masalah penting yang dihadapi pendidikan adalah masalah minimnya keterlibatan siswa di dalam proses pembelajaran. Dalam menghadapi persoalan tersebut dibutuhkan kreativitas yang tinggi, Karena setelah anak memasuki pendidikan formal, potensi berpikir relatif akan cenderung terhambat karena pada umumnya pendidikan formal kurang memberikan tempat bagi siswa-siswa kreatif. Proses-proses pemikiran yang terlatih di sekolah-sekolah pada umumnya terbatas pada ingatan dan pemikiran.

Proses menuangkan pikiran menjadi tidak beraturan atau bahkan terhambat ketika siswa masuk ke dalam model menuangkan pikiran yang kurang efektif sehingga kreativitas tidak muncul. Kreativitas merupakan hal yang sangat penting dalam pembelajaran dan guru dituntut untuk mendemonstrasikan dan menunjukkan proses kreativitas tersebut.

Kreativitas adalah suatu proses atau cara berpikir yang mengenali pada suatu hal yang baru dan berbeda. Kreativitas adalah kemampuan membuat kombinasi baru berdasarkan data informasi atau unsure-unsur yang ada. Pada dasarnya, semua siswa kreatif, guru hanya perlu menyediakan lingkungan yang benar untuk membebaskan seluruh potensi kreatifnya dan mengembangkannya.

Masalah-masalah lain muncul ketika siswa berusaha mengingat kembali apa yang telah didapatnya, dipelajari, direkam,

Rendahnya daya imajinasi siswa dalam melihat suatu permasalahan, dalam melihat suatu permasalahan yang diberikan oleh guru siswa/anak tidak mau berfikir luas, sehingga ketika dihadapkan pada masalah-masalah yang sedikit

rumit dengan cepat mereka menyerah dan sama sekali tidak mau memberi solusi ataupun pendapat.

Untuk itu perlu adanya perbaikan pembelajaran siswa dengan memfokuskan pada pembelajaran yang mengaktifkan siswa, yakni siswa yang kreatif, siswa dilibatkan aktif dengan segenap aktivitasnya. Siswa turut berfikir sehingga anak didik tidak hanya sekedar menghafal dan mengetahui melainkan juga dapat memahami, mengingat dan menganalisis. Untuk itu seorang tenaga pengajar harus dapat memilih strategi pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat materi pelajaran dan situasi pembelajaran dapat menarik perhatian dan menyenangkan bagi siswa.

Salah satu model yang dapat digunakan adalah model *mind mapping*. Model pembelajaran *mind mapping* adalah salah satu teknis grafis yang dapat mengsplorasikan seluruh kemampuan otak untuk berfikir dan belajar.

Dengan model ini diharapkan kegiatan pembelajaran lebih efektif sehingga dapat meningkatkan kreativitas yang lebih bermakna bagi siswa dan situasi proses pembelajaran menyenangkan dan dapat menarik perhatian siswa. selain dari pada itu memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat pelajaran.

Berdasarkan permasalahan diatas, untuk mengetahui penggunaan model *Mind Mapping* dapat meningkatkan kreativitas siswa perlu dilakukan penelitian dengan judul “ **Implementasi Model Pembelajaran *Mind Mapping* Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pada Pelajaran Sains Kelas IV Di**

SDN 107394 Sialang Muda Kec.Hamparan Perak Kab. Deli Serdang TA 2013/2014”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, beberapa masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Kurangnya rasa ingin tahu siswa terhadap materi-materi pelajaran Sains.
2. Tehnik yang digunakan siswa untuk mencatat selama proses pembelajaran berlangsung adalah tehnik linier atau biasa.
3. Penggunaan model menuangkan pikiran yang kurang efektif sehingga kreativitas siswa kurang.
4. Rendahnya daya imajinasi siswa dalam melihat suatu permasalahan.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada peningkatan kreativitas siswa dengan menggunakan Model *Mind Mapping* pada pelajaran Sains materi Ciri-Ciri Makhlik Hidup di kelas IV SDN 107394 Sialang Muda TA 2013/2014.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah dia atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “ Apakah kreativitas siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan Model *Mind Mapping* pada mata pelajaran Sains materi ciri-ciri makhluk hidup di kelas IV SDN 107394 Sialang Muda TA 2013/2014.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjawab pokok permasalahan di atas yaitu :

1. Untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *mind mapping*.

1.6 Manfaat Penelitian

Setelah penelitian ini selesai diharapkan dapat bermanfaat bagi semua kalangan, diantaranya yakni :

1. Manfaat Teoritis

Bertambahnya Khazanah keilmuan yang berkaitan dengan model pembelajaran *mind mapping*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti yaitu hasil dan perangkat penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan untuk menerapkan model pembelajaran *mind mapping* pada materi Ciri-ciri makhluk hidup Mau pun pokok bahasan lain dan dapat dikembangkan untuk peneliti selanjutnya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peningkatan mutu pendidikan, khususnya dalam proses belajar mengajar Sains di dalam kelas.

b. Bagi guru yaitu sebagai alternative pembelajaran Sains dengan penggunaan model pembelajaran *mind mapping*.

c. Bagi sekolah meningkatkan kualitas pembelajaran Sains baik proses ataupun hasil sehingga menghasilkan kualitas siswa yang baik pula di sekolah tersebut.

d. Bagi lembaga PGSD yaitu sebagai bahan bacaan bagi mahasiswa PGSD untuk bahan referensi penulisan karya ilmiah/ penelitian sejenis.

