

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Di dalam pembelajaran Sains siswa dituntut untuk dapat mengembangkan wawasan, sikap dan nilai serta berpikir 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 peran guru sangat penting untuk memajukan pembelajaran Sains tersebut.

Selama ini guru melaksanakan proses belajar mengajar dengan menekankan pada siswa untuk menghafal pelajaran saja. Padahal dalam proses pembelajaran siswa perlu aktif dan memperhatikan penjelasan guru agar tidak ada lagi siswa yang bermain pada saat pembelajaran berlangsung. Dalam konteks ini guru diharapkan lebih banyak berperan sebagai fasilitator. Namun seringkali guru menggunakan model yang tidak relevan sehingga mengakibatkan siswa pasif sementara guru aktif. Sesuai dengan pernyataan di atas, hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas IV SD Subsidi Budi Rahayu Percut Sei Tuan menunjukkan bahwa siswa yang kreatif dalam proses belajar mengajar hanya sekitar 37%. Dapat dikatakan bahwa kreativitas siswa masih kurang.

Pada pelajaran Sains didalamnya terdapat beberapa konsep yang menuntut adanya pengetahuan dasar yang dimiliki siswa yang terus diingat dan berkesinambungan dalam mempelajari materi selanjutnya. Dalam hal ini siswa hendaknya memiliki bekal yang cukup untuk menghadapi masa depannya kelak, yaitu siswa mampu mengaitkan pengetahuan dasar tersebut dengan persoalan

yang ada dihadapannya. Dalam menghadapi persoalan tersebut dibutuhkan kreativitas yang tinggi.

Setelah anak memasuki pendidikan formal, potensi berpikir kreatif akan cenderung terhambat karena pada umumnya pendidikan formal kurang memberikan tempat bagi siswa-siswa kreatif. Proses-proses pemikiran yang dilatih di sekolah-sekolah umumnya terbatas pada ingatan dan berpikir konvergen, pemikiran divergen dan evaluasi kurang begitu diperhatikan.

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 unsur-unsur yang ada. Pada dasarnya, semua siswa kreatif, guru hanya perlu menyediakan lingkungan yang benar untuk membebaskan seluruh potensi kreatifnya dan mengembangkannya.

Model dikte dan mencatat semua yang didiktekan guru, mendengar ceramah dan mengingat isi pelajaran, menghafal kata-kata penting dan artinya terjadi dalam proses pembelajaran di sekolah menjadi kurang efektif ketika tidak didukung oleh kreativitas pendidik dan siswa itu sendiri.

Masalah-masalah lain muncul ketika siswa berusaha mengingat kembali apa yang telah didapatnya, dipelajari, direkam, dicatat atau yang dahulu pernah diingat. Beberapa siswa mengalami kesulitan berkonsentrasi atau ketika

mengerjakan tugas. Ini terjadi dikarenakan catatan ataupun ingatannya belum teratur. Untuk itu dibutuhkan suatu cara untuk membantu otak berpikir secara teratur.

Beranjak dari masalah-masalah yang dikemukakan di atas, maka perlu dipikirkan cara dan strategi untuk mengatasi permasalahan yang ada. Salah satu cara untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran adalah dengan mengganti cara atau model pembelajaran yang selama ini tidak diminati oleh siswa seperti pembelajaran yang dilakukan dalam bentuk ceramah dengan model pembelajaran *Mind Mapping*.

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku-buku, film, computer, kurikulum dan lain-lain Joyce (1992 dalam Trianto 2010:2).

Peta pikiran atau *Mind Mapping* adalah metode mencatat kreatif yang memudahkan kita mengingat banyak informasi (Potter 2010:225). *Mind Mapping* juga merupakan cara mencatat yang kreatif, efektif dan memetakan pikiran-pikiran kita, secara menarik, mudah dan berdaya guna. *Mind Mapping* ini dapat membantu siswa dalam belajar dan mengajarkan siswa.

Berdasarkan permasalahan di atas, untuk mengetahui penggunaan Model *Mind Mapping* dapat meningkatkan kreatifitas siswa perlu dilakukan penelitian yang berjudul **“Meningkatkan Kreatifitas Siswa Dengan Menggunakan Model *Mind Mapping* Pada Pelajaran Sains Kelas IV SD Subsidi Budi Rahayu Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2011/2012”**

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Dalam Pembelajaran Sains seringkali guru menggunakan model yang tidak relevan sehingga hanya guru saja yang aktif sedangkan siswa sebagai pendengar.
2. Penggunaan model menuangkan pikiran yang kurang efektif sehingga kreativitas siswa tidak muncul.
3. Kesulitan siswa dalam berkonsentrasi yang dikarenakan catatan ataupun ingatan yang belum berurutan.

## 1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah kreatifitas siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan Model *Mind Mapping* pada pelajaran Sains materi Sumber Daya Alam dan Teknologi di kelas IV SD Subsidi Budi Rahayu Percut Sei Tuan Tahun ajaran 2011/2012 ?”

## 1.4. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada peningkatan kreativitas siswa dengan menggunakan Model *Mind Mapping* pada pelajaran Sains materi Sumber Daya Alam dan Teknologi di kelas IV SD Subsidi Budi Rahayu Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2011/2012.

### 1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk meningkatkan kreativitas siswa dengan menggunakan Model *Mind Mapping* di kelas IV SD Tahun Ajaran 2011/2012.
2. Meningkatkan kinerja guru, khusus melaksanakan pembelajaran SAINS di kelas IV SD Tahun Ajaran 2011/2012.

### 1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Bagi siswa sebagai motivasi untuk meningkatkan kreativitas dalam belajar serta dapat menambah pengetahuan tentang bagaimana cara mencatat pelajaran semenarik mungkin melalui *Mind Mapping* yaitu dengan mengkombinasikan berbagai gambar, warna, simbol dan kata kunci.
2. Bagi guru sebagai informasi bahwa *Mind Mapping* dapat menjadi salah satu model pembelajaran.
3. Bagi sekolah sebagai informasi dan sumbangan pemikiran dalam rangka perbaikan pengajaran yang diterapkan di sekolah selama ini.
4. Bagi peneliti lain sebagai bahan rujukan untuk melakukan penelitian yang lebih luas lagi.