

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu permasalahan pendidikan yang dihadapi oleh bangsa Indonesia adalah rendahnya mutu pendidikan pada setiap jenjang dan satuan pendidikan. Menurut Raharja (1996:51) secara umum penyelenggaraan pendidikan bertujuan untuk membentuk proses belajar, yakni usaha untuk memperkenalkan seseorang pada pada sesuatu yang akan dikuasainya ataupun lingkungannya. Sampai saat ini masih banyak dijumpai guru di sekolah-sekolah, yang dalam mengajarnya masih menggunakan cara konvensional. Ada juga yang mengajarkan cenderung meniru gaya orang yang dahulu pernah menjadi gurunya, guru yang demikian ini cenderung akan meniru gaya orang yang diidolakan, tanpa melihat sisi kelemahannya.

Materi pelajaran kepada siswa ada beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan, diantaranya adalah siswa, ruang kelas, belajar atau strategi belajar, dan materi itu sendiri. Pendekatan belajar dan strategi atau kiat melaksanakan pendekatan serta belajar termasuk faktor-faktor yang turut menentukan tingkatan keberhasilan siswa.

Penyebab rendahnya hasil belajar yang dicapai siswa, diantaranya membudayanya belajar hafalan yang dilakukan siswa menjelang diadakan

ujian. Umumnya siswa membuat catatan tradisional dalam bentuk tulisan linier panjang yang mencakup seluruh isi materi pelajaran, sehingga

catatan terlihat sangat monoton akan menghilangkan topik-topik utama yang penting dari materi pelajaran. Otak tidak dapat langsung mengolah formasi menjadi bentuk rapi dan teratur melainkan harus mencari, memilih, merumuskan dan merangkainya dalam gambar-gambar, simbol-simbol, suara citra, bunyi dan perasaan sehingga informasi yang keluar satu persatu dihubungkan oleh logika, diatur oleh bahasa dan menghasilkan arti yang dipahami. Siswa belum terbiasa belajar bermakna, dimana konsep-konsep baru dapat dihubungkan dengan konsep yang sudah ada atau sudah dimiliki, sehingga siswa memahami keterkaitan antar konsep.

Salah satu alat pembelajaran yang berdasarkan belajar bermakna adalah belajar *Mind Map*. Menurut Tony Buzan (2005:4) *Mind Map* adalah cara temudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi ke luar dari otak. *Mind Map* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif dan secara harafiah akan memetakan pikiran-pikiran kita.

Berdasarkan uraian di atas peneliti merasa tertarik untuk membuat penelitian tindakan kelas yang berjudul: “Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar menggunakan *Mind Map* Pada Siswa Kelas V SDN 2 Sukabumi Bandar Lampung.

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar IPS siswa kelas V
2. Guru belum menggunakan belajar yang efektif dan menarik bagi siswa.
Siswa cenderung mencatat materi pelajaran dalam bentuk teks, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam belajar.
3. Aktivitas siswa secara aktif dalam proses pembelajaran masih sangat rendah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka rumusan masalah sebagai berikut: “Bagaimana cara meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar menggunakan *Mind Map* pada siswa kelas V SDN 2 Sukabumi Bandar Lampung”?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dalam melaksanakan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Ingin meningkatkan aktivitas menggunakan *mind map* pada siswa kelas V SDN 2 Sukabumi Bandar Lampung.
2. Ingin meningkatkan prestasi belajar menggunakan *mind map* pada siswa kelas V SDN 2 Sukabumi Bandar Lampung.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Siswa

- a. Dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam pelajaran IPS
- b. Dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam hal pemahaman konsep dan keterampilan siswa
- c. Dapat memberikan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan

2. Guru

- a. Sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Mempermudah guru dalam mencapai tujuan pembelajaran
- c. Memberikan pengalaman baru dalam kegiatan belajar mengajar.

3. Sekolah

- a. Dapat digunakan untuk meningkatkan mutu para pendidik dan peserta didik
- b. Menjadikannya sebagai eksperimen pengembangan kurikulum dalam mengembangkan inovasi, dan media pembelajaran.