

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam menjalani keberlangsungan suatu bangsa. Pendidikan adalah wujud usaha manusia dalam mengembangkan potensi. Oleh karena itu, peran pendidikan sangat besar dalam menciptakan seseorang yang berkualitas, membuat pendidikan dibanding sebagai sarana untuk menjadikan seseorang cerdas, kreatif, terampil, bertanggung jawab, produktif dan berbudi pekerti luhur serta memiliki rasa percaya diri yang tinggi. Peserta didik diharapkan bisa selalu aktif dan dapat menemukan cara belajar yang sesuai dengan dirinya. Guru hanya berfungsi sebagai mediator, fasilitator dan teman yang membuat situasi yang kondusif untuk terjadinya konstruksi pengetahuan pada diri peserta didik. Untuk menunjang suatu proses pembelajaran di perlukan adanya model pembelajaran.

Menurut Teoti Soekamto dan Winataputra (1994) mendefinisikan “Model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar bagi para siswa”. “Dalam istilah selanjutnya, istilah model digunakan untuk menunjukkan pengertian yang pertama sebagai kerangka konseptual. Atas dasar pemikiran adalah kerangka konseptual dan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pengajaran, serta para guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar” (Hasan, 2021).

Model pembelajaran merupakan kerangka dasar pembelajaran yang di persiapkan oleh guru agar mencapai suatu pembelajaran yang terarah atau sistematis guna mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Synectics*. Peneliti menggunakan model pembelajaran *synectics* karena dapat mengembangkan berfikir secara kreatif siswa dan siswa dapat menemukan cara berfikir baru untuk memecahkan suatu masalah. Pembelajaran *Synectics* adalah suatu pendekatan yang menarik dalam upaya meningkatkan kreativitas. Model *Synectics* ini, berorientasi pada peningkatan kemampuan pemecahan masalah dan pengembangan kreativitas siswa. Dengan demikian, para siswa tersadar bahwa terdapat beragam persepsi dari masing-masing individu sehingga dapat saling menghargai satu sama lain dan dapat menyelesaikan suatu permasalahan atau gagasan. *Synectics* dirancang untuk meningkatkan kreativitas individu dan kelompok. Model ini sering berfungsi secara efektif, khususnya pada siswa-siswa yang pasif dalam aktifitas pembelajaran akademik. Strategi ini secara umum cukup efektif dalam meningkatkan pemikiran produktif, empati yang mendidik, dan kedekatan interpersonal dapat dijadikan dan diterapkan pada siswa diseluruh tingkat umur dan semua bidang kurikulum. (Bruce Joyce, dkk. 2010, hlm. 271). Dalam memilih model pembelajaran serta dapat meningkatkan pengetahuan dan kreatifitas guru tentang penggunaan model pembelajaran *Synectics* dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Dalam proses pembelajaran suatu permasalahan pasti terjadi. Dengan adanya permasalahan tersebut siswa dapat memecahkan masalah tersebut melalui *mind map*. Konsep *Mind Map* berasal dari dua kata penting, *Mind* dan *Map*. *Mind* artinya

pikiran sedangkan *map* artinya peta, jadi *Mind Map* artinya peta pikiran. Tujuan *Mind Map* dalam pemecahan masalah agar menciptakan budaya pemikiran terfokus pada satu titik permasalahan, membuat budaya bahwa peta pikiran diperlukan untuk mempermudah penjabaran setiap permasalahan dan mengkondisikan pembaca agar belajar untuk memetakan pikiran. Di era digitalisasi di abad 21 ini insan-insan yang selalu berusaha beradaptasi memerlukan kualitas seseorang dalam memfokuskan diri pada penyelesaian permasalahan. Setiap insan punya permasalahan tersendiri dan berbeda cara untuk penyelesaiannya. Dalam penyelesaian masalah tersebut diperlukan pemikiran fokus agar permasalahan tersebut bisa di atasi, untuk mencari solusi atau jalan keluar dibutuhkan pikiran jernih. Pikiran jernih dihasilkan oleh insan yang mampu memaksimalkan potensi dirinya.

Model pembelajaran *synectics* berbantuan *mind map* merupakan pembelajaran agar siswa mampu berfikir kreatif yang di tuangkan melalui media *mind map* untuk meningkatkan kompetensi siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Gugus Bisma Kecamatan Bnjarangkan. Proses pembelajaran *synectics* dilakukan dengan dua strategi yaitu, yang pertama strategi untuk menciptakan sesuatu yang baru dan yang kedua strategi membuat hal yang asing menjadi terbiasa. Dari beberapa strategi tersebut terdapat beberapa fase-fase, untuk strategi pertama terdiri dari enam fase. Fase satu deskripsi penyajian kondisi, fase dua analogi langsung, fase ketiga analogi personal, fase keempat meringkas komplik, fase lima analogi langsung, dan yang terakhir fase enam menguji kembali tugas semula. Untuk strategi kedua terdiri dari tujuh fase. Fase yang pertama masukan dasar, fase kedua analogi langsung, fase ketiga analogy personal, fase keempat membandingkan analogi-analogi, fase lima menjelaskan perbedaan-

perbedaan, fase enam eksplorasi atau penelusuran, fase yang terakhir yaitu membangkitkan analogi.

Maka dari itu peneliti ingin melakukan eksperimen mengenai pengaruh model pembelajaran *synectics* berbantuan *mind map* terhadap kompetensi Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Gugus Bisma Kecamatan Banjarangkan. Hal tersebut dilakukan karena belum adanya penerapan model pembelajaran *synectics* berbantuan *mind map* di kelas V SD Gugus Bisma Kecamatan Banjarangkan. Dengan diterapkannya model pembelajaran *synectics* berbantuan *mind map* maka dapat meningkatkan kompetensi siswa di dalam muatan pelajaran Bahasa Indonesia. Sehingga peneliti mengkaji lebih lanjut melalui penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Synectics* berbantuan *mind map* Terhadap Kompetensi Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Gugus Bisma Kecamatan Banjarangkan”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yang diajukan dalam penelitian ini, diantaranya:

- 1.2.1 Kurangnya minat dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran karena model pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi.
- 1.2.2 Perlunya peningkatan kompetensi Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Gugus Bisma Kecamatan Banjarangkan.
- 1.2.3 Belum adanya Penerapan Model Pembelajaran *synectics* berbantuan *mind map* di SD Gugus Bisma Kecamatan Banjarangkan.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian terarah dan tidak terjadi penyimpangan, maka peneliti membatasi masalah yang dikaji dalam penelitian. Hal ini dilakukan karena keterbatasan peneliti baik segi pengetahuan, tenaga, maupun waktu. Berdasarkan hal tersebut maka pokok pembahasan dalam penelitian ini difokuskan untuk mengetahui kompetensi pengetahuan Bahasa Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran *Synectics* berbantuan *Mind Map* pada siswa kelas V di SD Gugus Bisma Kecamatan Banjarangkan Kabupaten Klungkung.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

- 1.4.1 Bagaimanakah Kompetensi Pengetahuan Bahasa Indonesia Siswa kelas V SD Gugus Bisma Kecamatan Banjarangkan yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *synectics* berbantuan *mind map*?
- 1.4.2 Bagaimanakah kompetensi pengetahuan Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Gugus Bisma Kecamatan Banjarangkan yang belajar secara konvensional?
- 1.4.3 Apakah terdapat perbedaan antara siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *synectics* berbantuan *mind map* dengan siswa yang dibelajarkan secara konvensional?

1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah diatas, tujuan dari dilakukanya penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.5.1 Untuk Mengetahui Kompetensi Pengetahuan Bahasa Indonesia Siswa kelas V SD Gugus Bisma Kcamatan Banjarangkan yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *synectics* berbantuan *mind map*.
- 1.5.2 Untuk Mengetahui kompetensi pengetahuan Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Gugus Bisma Kecamatan Banjarangkan yang belajar secara konvensional.
- 1.5.3 Untuk Mengetahui perbedaan antara siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *synectics* berbantuan *mind map* dengan siswa yang dibelajarkan secara konvensional.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Ada manfaat dalam penelitian ini baik secara teoritis maupun secara praktis adalah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Setelah diketahui adanya pengaruh model pembelajaran *Synectics* berbantuan *mid map* terhadap kompetensi pengetahuan Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Gugus Bisma Kecamatan Banjarangkan diharapkan dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap ilmu pendidikan, serta bermanfaat bagi pengembangan model pembelajaran yang membuat siswa aktif, kreatif dalam proses pembelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini bisa membantu siswa dalam berfikir kreatif dan dapat memecahkan masalah, dimana selama proses pembelajarannya dianggap membosankan dan diharapkan juga dapat mengembangkan pola pikir siswa terhadap solusi dalam penyelesaian permasalahan untuk memaksimalkan pencapaian kompetensi pengetahuan.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah dan menjadi salah satu alternatif model pembelajaran yang inovatif. Guru lebih mampu untuk mengembangkan pembelajaran dengan model yang bervariasi, dan media pembelajaran yang menarik sehingga proses pembelajaran berjalan dengan efektif

c. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini memberikan informasi tentang pentingnya pengaruh model pembelajaran *Synectics* berbantuan *mind map* terhadap kompetensi Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Gugus Bisma Kecamatan Banjarangkan.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat memberikan wawasan baru dan tambahan pengetahuan yang berguna bagi peneliti lain dalam menerapkan model pembelajaran *Synectics* berbantuan *Mind Map*.