

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu cara atau usaha yang dilakukan dalam membimbing manusia secara sadar dan sangat penting ditanamkan sejak dini dalam peningkatan kualitas SDM (sumber daya manusia). Pendidikan merupakan pembentuk sikap, pengetahuan dan keterampilan melalui pembelajaran. Pendidikan sebagai usaha tersusun atau terencana dalam proses pembelajaran bagi peserta didik untuk lebih aktif meningkatkan potensi diri dalam menciptakan pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan serta kekuatan spiritual keagamaan yang diperlukan bagi peserta didik maupun diperlukan dalam masyarakat sehingga menjadi manusia lebih berpikir kritis. Hal tersebut tercantum dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Pendidikan menjadi kebutuhan pokok dan wajib dipenuhi di jaman globalisasi ini. Pendidikan juga dapat memberikan penanaman karakter bagi siswa. Penanaman karakter siswa dapat dilakukan di sekolah. Menurut Kurniawan (2015, Vol.4), sekolah adalah sebuah lembaga pendidikan dengan memiliki peran yang penting dalam pendidikan. Maka dari itu, demi tercapainya tujuan suatu pendidikan, sekolah dapat melakukan kerjasama dengan keluarga maupun masyarakat demi terciptanya karakter anak yang lebih baik. Tercapainya pendidikan ini juga sangat membutuhkan peran serta seorang guru. Guru adalah seorang yang patut digugu dan ditiru di setiap hal positif yang dihasilkannya. Oleh

karena itu guru dituntut memiliki profesionalisme dalam menjalani profesinya yang bukan hanya sebagai tenaga pengajar, namun sebagai tenaga pendidik dan pembimbing. Menjadi guru yang professional harus memenuhi syarat memiliki kepribadian yang baik, kuat menguasai ilmu, keterampilan dalam menggerakkan peserta didik dan mengembangkan potensi secara berkesinambungan. Semua aspek saling berkaitan erat satu sama lain yang sangat mempengaruhi tingkat profesionalisme seorang guru. Menurut Wangid (2014, Vol.2), guru perlu persiapan yang baik dalam mewujudkan tujuan kurikulum, seperti memotivasi peserta didik untuk dapat melakukan observasi, menalar, memecahkan suatu masalah serta mengkomunikasikan apa yang diperoleh setelah menerima materi pelajaran. Dalam hal ini kurikulum memegang peran yang sangat penting untuk keberlangsungan pendidikan.

Pernyataan mengenai definisi kurikulum terdapat dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa kurikulum yaitu satu perangkat peraturan serta rencana yang berkaitan dengan isi, tujuannya beserta cara yang dipergunakan untuk acuan dalam menyelenggarakan proses belajar mengajar agar tercapainya suatu tujuan pendidikan. Di dalam Kurikulum 2013 terdapat beberapa tujuan untuk mempersiapkan manusia memiliki keahlian/kemampuan yang lebih handal sebagai warga negara beriman yang memiliki inovasi dan kreativitas serta mampu memberi kontribusi bagi kehidupan masyarakat, berbangsa, bernegara dan peradaban dunia.

Kurikulum terbaru yang diterapkan saat ini di Indonesia adalah kurikulum 2013. Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang berbasis tematik integratif. Kurikulum memberikan gambaran pelaksanaan pendidikan yang dapat

memberikan kontribusi yang positif untuk perencanaan proses pembelajaran. Di pulau Bali khususnya di kota Denpasar, jenjang pendidikan yang menerapkan kurikulum 2013 secara serentak yaitu SD/MI, SMP dan SMA/K sederajat yang telah menggunakan kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang digunakan serta dikembangkan dalam pembentukan karakter siswa, selain itu juga dikembangkan untuk menyempurnakan pola pikir siswa dalam penguatan pembelajaran aktif mencari dan menemukan. Hal tersebut menuntut guru untuk membuat suatu rancangan pembelajaran yaitu RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). Dalam meningkatkan mutu pendidikan tidak hanya memperhatikan perubahan kurikulum tetapi juga kualitas guru dan siswa. Jika perubahan kurikulum sejalan dengan kualitas guru dan siswa, hal tersebut akan meningkatkan upaya untuk menciptakan proses belajar mengajar lebih menyenangkan serta inovatif.

Proses belajar dalam satuan pendidikan tentunya dilaksanakan secara menyenangkan, interaktif, inspiratif serta memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dan memberi ruang yang baik untuk mengembangkan kreativitas sesuai dengan minat dan bakat siswa. Hal tersebut tertuang dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 pada bagian proses pembelajaran. Tujuan dari proses belajar adalah mencapai tujuan pembelajaran yaitu mendapatkan hasil belajar yang baik. Untuk dapat mewujudkannya, siswa diharapkan mampu menguasai kompetensi pengetahuan IPS. Kompetensi pengetahuan IPS merupakan suatu ilmu yang lebih banyak mengkaji tentang kehidupan sosial. Dalam membelajarkan IPS memiliki tujuan yang penting, yaitu mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap,

keterampilan sosial, fakta, peristiwa, interaksi sosial dalam bermasyarakat, bangsa dan negara.

Berdasarkan observasi dan wawancara di SD, masih terdapat siswa yang kurang mampu dalam mengikuti proses belajar mengajar. Siswa masih terlihat pasif saat proses belajar mengajar berlangsung, selain itu terdapat beberapa hal yang menyebabkan siswa kurang mampu mengikuti proses belajar dengan baik yaitu kurangnya semangat belajar, kurangnya percaya diri siswa dalam menyampaikan pendapat dalam mengikuti pembelajaran terutama pada muatan IPS, dan kurangnya penggunaan model-model yang bervariasi serta media yang mendukung untuk meningkatkan proses pembelajaran di sekolah. Adanya usaha dalam pengembangan potensi siswa diperlukan adanya penerapan model pembelajaran yang lebih inovatif agar mampu mengembangkan kemampuan atau potensi yang dimiliki oleh siswa (Arianti, 2018 Vol.2). Dalam mempelajari muatan IPS diperlukan adanya penggunaan model yang berkaitan dengan kemampuan berpikir siswa seperti model *Problem Based Learning* yang sering disebut pembelajaran dengan berbasis masalah. Dalam pelaksanaannya, seorang siswa dituntut untuk mengaitkan rasa ingin tahu serta kemampuan analisis siswa atas materi pelajaran, masalah yang diangkat merupakan masalah yang mempunyai konteks dengan dunia nyata (Amir, 2015). Dalam penerapan model *Problem Based Learning*, guru harus mampu menjadi fasilitator bagi siswa dan mampu membimbing siswa untuk menemukan pengetahuannya serta mampu menemukan solusi atas masalah yang diberikan. Untuk membantu penerapan model *Problem Based Learning* pada kompetensi pengetahuan IPS juga dapat diterapkan dengan penggunaan sebuah media yang baik dan tepat.

Menggunakan suatu media dalam kegiatan belajar adalah suatu cara yang dapat dilakukan agar mampu mengatasi kejenuhan dalam belajar yaitu salah satunya dengan menggunakan media *Mind Mapping*. Media pembelajaran *Mind Mapping* mampu membuat suasana yang menyenangkan bagi siswa ketika mempelajari sebuah materi, kemampuan berpikir kritis siswa menjadi lebih meningkat, serta memotivasi siswa untuk belajar. Salah satu media yang dapat mendorong kemampuan berpikir kritis siswa yaitu media *Mind Mapping*. Menurut Dewi (2016, Vol.8), *Mind Mapping* merupakan suatu media pembelajaran yang diterapkan guna melatih kemampuan dalam penyajian sebuah materi pelajaran dengan cara memetakan pikiran, sehingga siswa mampu menampilkan gagasannya yang dibuat dengan segala kreativitasnya guna mengukur kemampuannya.

Mind Mapping dikembangkan oleh Buzan (2008) sebagai cara dalam melatih siswa untuk mencatat poin-poin penting materi pelajaran dengan menggunakan kata-kata kunci serta gambar. Dengan menggunakan *Mind Mapping*, siswa dapat menemukan cara yang efektif untuk memperoleh dan menyimpan informasi dari otak sehingga akan tercapainya proses belajar mengajar yang lebih efektif.

Penelitian ini dilakukan guna mengetahui besaran pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media *Mind Mapping* Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas V SD Negeri Gugus Moh. Hatta Kecamatan Denpasar Selatan.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang, terdapat beberapa masalah di sekolah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1.2.1 Kurangnya semangat serta rasa percaya diri siswa dalam menyampaikan pendapat sehingga mengalami kesulitan saat mengikuti pembelajaran di dalam kelas.

1.2.2 Siswa masih terlihat pasif dalam proses pembelajaran.

1.2.3 Dalam proses pembelajaran kurang didukung oleh penggunaan model-model yang bervariasi.

1.2.4 Kurangnya penggunaan media yang mendukung untuk proses pembelajaran, sehingga sulit tercapainya kompetensi IPS yang baik.

1.3 Pembatasan Masalah Penelitian

Berdasarkan pada latar belakang serta identifikasi masalahnya, terdapat batasan masalah yang diteliti yang difokuskan pada beberapa masalah yang berdampak pada pencapaian kompetensi pengetahuan IPS yaitu dalam proses belajar mengajar, siswa masih cenderung pasif serta kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapatnya pada muatan materi IPS. Berdasarkan hal tersebut, maka diupayakan dengan model *problem based learning* berbantuan media *mind mapping*.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan pada latar belakang, identifikasi serta pembatasan masalahnya, terdapat rumusan masalah penelitian ini yaitu, apakah terdapat pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media *Mind Mapping* terhadap kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas V SD Negeri Gugus Moh. Hatta Kecamatan Denpasar Selatan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media *Mind Mapping* terhadap kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas V SD Negeri Gugus Moh. Hatta Kecamatan Denpasar Selatan.

1.6 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat beberapa manfaat yaitu :

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian yang dilakukan dapat memberikan kontribusi yang baik terhadap ilmu pendidikan, khususnya pendidikan guru sekolah dasar sehingga dapat menambah pengalaman serta memperluas pengetahuan tentang strategi atau model pembelajaran dalam proses pembelajaran serta implementasinya dalam proses pembelajaran sehingga tercipta proses pembelajaran yang optimal.

1.6.2 Manfaat Praktis

Terdapat manfaat praktis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.2.1 Bagi Siswa

Hasil penelitian sangat bermanfaat bagi siswa dalam mendapat pengalaman baru dengan penggunaan model *Problem Based Learning*, siswa menjadi lebih terpacu untuk mengikuti proses belajar mengajar sehingga dapat memudahkan siswa untuk memahami mengenai muatan IPS, serta dapat membentuk sikap kerjasama antar siswa dalam penyelesaian suatu masalah sehingga dapat mewujudkan suasana belajar yang kondusif dan bermakna.

1.6.2.2 Bagi Guru

Guru dapat mengembangkan variasi pembelajaran terutama dalam model *Problem Based Learning* berbantuan media *Mind Mapping*, sehingga guru mendapatkan tambahan ilmu untuk melaksanakan kegiatan belajar agar lebih efektif serta bermakna. Penelitian ini dapat dijadikan sebuah acuan peningkatan kinerja dalam hal merancang pembelajaran dengan maksud untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik dan lebih optimal.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini mampu menjadi masukan yang positif serta dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk dapat menyusun program-program sekolah yang sesuai dengan standar kompetensi yang telah ditentukan dan menjadi informasi yang berharga bagi warga sekolah, khususnya bagi kepala sekolah yang nantinya akan mengambil kebijakan-kebijakan demi memajukan pendidikan melalui prestasi yang dicapai siswa khususnya pada Kompetensi Pengetahuan IPS.

1.6.2.4 Bagi Peneliti Lainnya

Hasil yang didapat pada penelitian ini dapat dijadikan salah satu acuan bagi para peneliti khususnya dalam bidang pendidikan sebagai bahan guna mendalami objek penelitian yang sejenis dapat meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya pada muatan IPS.

