

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan secara sederhana dapat diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaannya. Bagaimanapun sederhananya peradaban suatu masyarakat, di dalamnya terjadi atau berlangsung suatu proses pendidikan. Karena itulah sering dinyatakan pendidikan telah ada sepanjang peradaban umat manusia. Tentu saja yang dimaksudkan pendidikan di sini bukan berarti telah ada lembaga pendidikan yang berbentuk sekolah seperti saat ini.

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 (2003:6) dijelaskan bahwa: pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negaranya.

Pendidikan memainkan peranan yang penting di dalam kehidupan dan kemajuan umat manusia. Menurut Dwi Siswoyo, dkk (2008: 17) pendidikan merupakan suatu kekuatan yang dinamis dalam kehidupan setiap individu, yang mempengaruhi perkembangan fisiknya, daya jiwanya (akal, rasa dan kehendak), sosial dan moralitasnya.

Berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi dengan Bapak Drs. Budi Sulistya selaku guru mata pelajaran sejarah SMAN 2 Wonosari, mata pelajaran sejarah selalu dianggap sebagai mata pelajaran hafalan yang menceritakan peristiwa atau kejadian-kejadian dimasa lampau, dimana di dalamnya siswa dituntut dengan berbagai hafalan nama orang, tempat dan juga angka tahun yang sulit diingat. Tidak hanya itu, kurangnya minat peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah juga dikarenakan malasnya peserta didik membaca kembali catatan mereka yang terlihat monoton. Catatan peserta didik yang monoton itu dikarenakan mereka tidak mencatat materi sejarah secara terkonsep.

Cashdan dan Welsh dalam Dedi Supriadi (1994:55) menemukan bahwa siswa SMA yang tinggi kreativitasnya lebih mandiri, mengusahakan perubahan dalam lingkungannya, dan relasi interpersonalnya lebih terbuka dan aktif. Menurut Dedi Supriadi (1994:55) siswa yang rendah kreativitasnya lebih rendah otonominya dan kurang menonjolkan diri. Hal ini sesuai dengan hasil pengamatan dan diskusi dengan Bapak Drs. Budi Sulistya selaku guru mata pelajaran sejarah SMAN 2 Wonosari bahwa minat belajar dan kreativitas dalam mengikuti mata pelajaran sejarah masih rendah.

Masalah tersebut merupakan tantangan bagi pendidik untuk mengubah citra negatif pelajaran sejarah agar siswa dapat memberikan respon positif dan memperoleh minat belajar yang baik serta meningkatnya kreativitas siswa. Metode-metode pembelajaran perlu dikembangkan, karena akan sangat mempengaruhi minat belajar dan kreativitas siswa. Metode-metode

pembelajaran sejarah sangat beraneka ragam, salah satunya dengan metode *Mind Mapping*. Menurut Tony Buzan (2011:4), *Mind Mapping* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan “memetakan” pikiran-pikiran kita. *Mind Mapping* adalah cara termudah untuk menempatkan informasi kedalam otak dan mengambil informasi keluar otak.

Penggunaan metode *Mind Mapping* siswa dapat meningkatkan keaktifan seluruh otak, memfokuskan pikiran pada pokok bahasan, memberi gambaran yang jelas pada perincian materi, memungkinkan kita mengelompokkan konsep serta dapat membandingkannya, sehingga minat dan kreativitas siswa di SMAN 2 Wonosari kelas XI IPS I pada mata pelajaran sejarah dapat meningkat.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka penulis mengangkat judul “Penerapan Metode *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Kelas XI IPS I SMAN 2 Wonosari Tahun Ajaran 2012/2013.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis menemukan beberapa permasalahan di SMAN 2 Wonosari khususnya pada kelas XI IPS I yaitu sebagai berikut.

1. Minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah belum optimal.
2. Kurangnya pemahaman mengenai metode pembelajaran yang sesuai dengan karakter peserta didik.
3. Kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran sejarah belum optimal.

4. Terbatasnya metode pembelajaran sejarah di kelas XI IPS I SMAN 2 Wonosari yang inovatif.
5. Perlu adanya metode pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan minat belajar tapi juga kreativitas.
6. Metode *Mind Mapping* belum pernah diterapkan di SMAN 2 Wonosari.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, tidak semua permasalahan diteliti karena keterbatasan kemampuan dan waktu peneliti. Oleh karena itu, penelitian ini dibatasi pada penggunaan metode *Mind Mapping* untuk meningkatkan minat belajar dan kreativitas siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka dapat disimpulkan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana realitas pembelajaran sejarah di SMAN 2 Wonosari selama ini.
2. Bagaimana penerapan metode *Mind Mapping* untuk meningkatkan minat belajar dan kreativitas siswa kelas XI IPS I SMAN 2 Wonosari?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui bagaimana realitas pembelajaran sejarah di SMAN 2 Wonosari selama ini.

2. Untuk mengetahui bagaimana meningkatkan minat belajar dan kreativitas siswa melalui metode *Mind Mapping* pada siswa kelas XI IPS I SMAN 2 Wonosari.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian penerapan metode *Mind Mapping* untuk meningkatkan minat belajar dan kreativitas dalam pembelajaran sejarah akan membawa manfaat bagi.

1. Manfaat Bagi Siswa
 - a. Membantu mempermudah siswa dalam menguasai materi sesuai standar kompetensi dan kompetensi dasar.
 - b. Meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah.
 - c. Meningkatkan kreativitas siswa lewat mata pelajaran sejarah melalui metode *Mind Mapping*.
2. Manfaat Bagi Guru
 - a. Meningkatkan profesionalitas guru.
 - b. Sebagai bahan masukan bagi guru dalam memilih metode pembelajaran.
 - c. Menambah pengetahuan dan keterampilan guru mengenai metode *Mind Mapping*, sehingga pada waktu tertentu dapat di manfaatkan untuk pembelajaran selanjutnya.
3. Manfaat Bagi Sekolah
 - a. Menciptakan lingkungan sekolah sebagai obyek belajar siswa.

- b. Memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar sejarah siswa.