

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan zaman sangat berpengaruh pada proses belajar siswa, karena persaingan antara individu satu dengan yang lainnya sangat tidak mudah. Menurut Hosnan (2014) para siswa menghadapi berbagai resiko dengan adanya perkembangan zaman yang sangat begitu pesat, seperti pada perkembangan teknologi, ekonomi, ilmu pengetahuan dan sosial budaya. Siswa pada era zaman perkembangan ini dituntut untuk lebih banyak belajar dan proaktif agar mereka memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai. Jadi, untuk mengikuti perkembangan zaman, siswa dianjurkan untuk belajar menemukan sesuatu yang baru dengan berlatih memahami suatu pembelajaran disekitar lingkungannya, agar mereka dapat menemukan suatu permasalahan, cara mengatasinya dan siswa juga bisa lebih memahami suatu pengetahuan dengan caranya sendiri, sehingga siswa juga dapat menemukan ide-ide baru yang merupakan kemampuan dalam kreativitas siswa.

Terkait perkembangan zaman yang begitu pesat, diperlukan kualitas pendidikan yang menuntut siswa untuk memiliki kemampuan kreativitas tinggi, salah satunya melalui pembelajaran IPA. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) menurut Nurroeni (2013) pada dasarnya merupakan ilmu yang mempelajari alam disekitar manusia. Pada umumnya IPA merupakan pembelajaran yang dianggap paling sulit dan dipahami oleh sebagian siswa, anggapan tersebut dapat dilihat dari kesalahan siswa yang tidak fokus dalam pembelajaran dan gurunya yang belum menerapkan

pembelajaran yang konstruktif (Agustini, 2014). Pada hakekatnya pembelajaran IPA ini dapat diterapkan dengan metode dan model pembelajaran yang sesuai dengan materinya, dan keterlibatan siswa untuk aktif dan kreatif.

Kreativitas adalah hasil pemikiran kreatif dari interaksi antara individu dan lingkungannya. Menurut Munandar (2014) kebutuhan akan kreativitas sangatlah terasa, karena untuk menghadapi masa globalisasi ini, siswa harus benar-benar mempunyai daya saing yang tinggi. Siswa dapat memiliki keahlian (keterampilan) yang memadai dalam suatu pembelajaran. Kreativitas siswa juga merupakan salah satu faktor pendukung keberhasilan dalam belajar siswa.

Siswa yang memiliki kreativitas dalam pembelajaran didukung oleh kreativitas guru, karena guru merupakan pembimbing dari proses belajar mengajar. Menurut Mufiannoor (2016) guru melaksanakan proses pembelajaran umumnya lebih fokus dengan bagaimana suatu materi pembelajaran tersebut dapat tuntas tanpa mengetahui bagaimana cara siswa tersebut belajar dan mengembangkan kemampuannya. Menurut Poerwati (2013) proses pembelajaran pada Kurikulum 2013 harus berpusat pada siswa, mengembangkan kreativitas siswa, menciptakan suasana yang menarik, menyenangkan, dan bermakna. Jadi, agar hasil belajar siswa dapat tuntas dan terlaksana dengan baik, maka guru harus benar-benar kreatif mungkin untuk menciptakan suatu pembelajaran.

Kreativitas siswa dapat dilatih dengan model pembelajaran yang mendukung, sehingga siswa dapat menggunakan ide-ide baru yang muncul untuk kemampuan kreatifnya dan kemampuan kognitifnya. Oleh karena itu, model pembelajaran yang sesuai dan dapat digunakan secara efektif adalah model

pembelajaran *Advance Organizer*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Alamsyah dan Turmudi (2016), hasil pembelajaran siswa pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *advance organizer* (kelas eksperimen) lebih baik dibandingkan dengan siswa pada kelas yang tanpa menggunakan model pembelajaran (kelas kontrol). Hal ini terbukti adanya pencapaian dan peningkatan kemampuan berpikir kritis dan kreatif matematis siswa dengan menggunakan model pembelajaran *advance organizer* dibandingkan dengan kelas yang tanpa model pembelajaran *advance organizer*.

Model pembelajaran *advance organizer* adalah model yang dapat memperkuat struktur kognitif dan dapat mengaitkan materi yang lama dengan yang baru (Hatika, 2016). Selain itu, Luritawaty dan Nuraeni (2015) menyatakan *advance organizer* tersebut berfungsi dalam memberikan dukungan untuk informasi baru dan memudahkan menghubungkan pengetahuan baru dengan konsep yang telah ada pada struktur kognitif siswa, sehingga dapat terjadi proses belajar yang bermakna. Model pembelajaran ini menimbulkan ide-ide baru yang dapat memotivasi siswa dalam berpikir kreatifnya, sehingga model pembelajaran tersebut dapat digunakan dengan berbasis *mind mapping*. Menurut Silberman dalam Nurroeni (2013) *mind mapping* adalah cara siswa untuk berpikir kreatif secara individual untuk menghasilkan ide-ide, mencatat pelajaran, ataupun merencanakan penelitian baru.

Model pembelajaran *advance organizer* berbasis *mind mapping* yang digunakan ketika kegiatan pembelajaran berlangsung, dapat dibantu dengan media pembelajaran sebagai pelengkap dari kegiatan tersebut untuk menambah

ketertarikan dan suasana yang menyenangkan pada siswa. Media tersebut merupakan media visual yang berupa gambar tidak bergerak yaitu *flipchart*. Menurut Arsyad dalam Martha dkk (2015) *flipchart* merupakan salah satu jenis media panjang yang pada umumnya digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi didepan kelompok kecil, dan media ini sangat efektif. Media ini digunakan untuk siswa yang akan menyampaikan informasi baru kepada teman-temannya dengan kemampuan kreativitasnya sendiri. Terdapat materi pembelajaran yang sesuai dengan model dan media pembelajaran yang digunakan, materi tersebut adalah Sistem Tata Surya.

Sistem tata surya merupakan kajian dalam bidang studi IPA. Pada kompetensi inti materi sistem tata surya dalam kurikulum 2013 terdiri dari pengertian sistem tata surya, anggota sistem tata surya, planet dan karakteristik planet, struktur bumi dan keadaan bumi, serta fenomena yang terjadi pada sistem tata surya seperti pada gerhana bulan dan gerhana matahari. Materi ini tidak cukup jika diajarkan hanya dengan cara konvensional. Oleh karena itu, dilaksanakan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Advance Organizer* Berbasis *Mind Mapping* dengan Media *Flipchart* Terhadap Kreativitas Siswa”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka teridentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya penerapan model pembelajaran guru ketika melakukan proses belajar mengajar.
2. Kegiatan pembelajaran masih konvensional.

3. Siswa tidak mudah untuk memahami materi pelajaran IPA menggunakan konsep.
4. Kurangnya penggunaan media pembelajaran.
5. Rendahnya kemampuan kreativitas siswa dalam pelajaran IPA.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka terdapat beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *advance organizer* berbasis *mind mapping* dengan media *flipchart* terhadap kreativitas siswa?
2. Bagaimana kreativitas siswa setelah penerapan model pembelajaran *advance organizer* berbasis *mind mapping* dengan media *flipchart*?
3. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *advance organizer* berbasis *mind mapping* dengan media *flipchart* terhadap kreativitas siswa?
4. Bagaimana respon siswa setelah penerapan model pembelajaran *advance organizer* berbasis *mind mapping* dengan media *flipchart*?

D. Tujuan Penelitian

Adapun beberapa tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *advance organizer* berbasis *mind mapping* dengan media *flipchart* terhadap kreativitas siswa.
2. Untuk mengetahui kreativitas siswa setelah penerapan model pembelajaran *advance organizer* berbasis *mind mapping* dengan media *flipchart*.

3. Untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *advance organizer* berbasis *mind mapping* dengan media *flipchart* terhadap kreativitas siswa.
4. Untuk mengetahui respon siswa setelah penerapan model pembelajaran *advance organizer* berbasis *mind mapping* dengan media *flipchart*.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang dilakukan adalah:

1. Memberikan wawasan kepada guru tentang penerapan model pembelajaran *advance organizer* berbasis *mind mapping* dengan media *flipchart* terhadap kreativitas dalam proses pembelajaran IPA pada materi sistem tata surya.
2. Penelitian ini dapat digunakan untuk membantu siswa menjadi pelajaran yang mandiri dan otonom dengan penerapan model *advance organizer* berbasis *mind mapping* dengan media *flipchart*.
3. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi peningkatan kualitas pembelajaran IPA.

F. Batasan Penelitian

Adapun batasan penelitian ini agar terlaksana dengan baik, diantaranya:

1. Model Pembelajaran yang digunakan adalah Model *Advance Organizer* berbasis *Mind Mapping*.
2. Media yang digunakan adalah media *Flipchart*.
3. Materi yang digunakan adalah Sistem Tata Surya pada mata pelajaran IPA KD. 3.11 kelas VII Semester Genap Kurikulum 2013.

4. Tes yang digunakan adalah Tes Kognitif dan Indikator kreativitas yang ingin dicapai antara lain: keterampilan berpikir lancar (*fluency*), keterampilan berpikir luwes (*flexibility*), keterampilan berpikir orisinal (*originality*), dan keterampilan berpikir memerinci (*elaboration*).

G. Definisi Istilah

1. *Advance Organizer* adalah kerangka yang mendukung untuk informasi baru, bukan hanya sebuah makna sebagai pengenalan belaka dan model *advance organizer* ini dapat membantu siswanya dalam membuat informasi yang bermakna (Suprijono, 2016).
2. *Mind mapping* adalah cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil kembali informasi keluar dari otak. Jadi, *mind mapping* merupakan cara untuk menghasilkan ide kreatif siswa dengan caranya sendiri (Buzan dalam Nurroeni 2013).
3. *Flipchart* yaitu chart dengan ukuran kertas yang cukup besar agar dapat dilihat jelas dengan seksama dan *flipchart* sendiri terdiri atas beberapa lembar *chart* yang pada bagian ujung atas dijilid/dijepit, *chart* berisi konsep, istilah dan ilustrasi (Hosnan, 2014).
4. Kreativitas adalah hasil dari interaksi antara individu dan lingkungannya, siswa yang kreatif mampu melakukan inovasi yang baru dalam memecahkan masalah yang mereka hadapi dalam kegiatan belajar mengajar maupun dalam kehidupan sehari-hari (Assriyanto dkk, 2014).