

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Setiap orang selalu mempunyai usaha untuk mengarahkan dan menjaga tingkah seseorang agar terdorong melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu (Hamdu & Lisa, 2011). Motivasi belajar merupakan suatu dorongan internal maupun eksternal yang menyebabkan siswa untuk bertindak dalam mencapai suatu tujuan sehingga diharapkan terjadi perubahan tingkah laku pada diri siswa. Motivasi belajar adalah proses yang memberi semangat belajar, arah dan kegigihan perilaku (Purwanti & Suryani, 2018). Motivasi belajar mempunyai fungsi sebagai pendorong usaha atau minat dan pencapaian prestasi siswa. Adanya motivasi yang baik dalam belajar nantinya akan menunjukkan hasil yang baik juga. Motivasi memegang peranan yang penting dalam penting proses belajar mengajar. Apabila para guru dan orang tua mampu berperan serta dalam memberikan motivasi yang baik pada siswa maupun anaknya maka dalam diri mereka akan timbul dorongan serta keinginan untuk terus belajar. Dengan memberi motivasi yang baik serta sesuai maka siswa akan menyadari akan manfaat serta tujuan belajar yang akan dicapai dalam sebuah pembelajaran. Motivasi belajar diharapkan mampu membuat para siswa yang malas menjadi semangat belajar, sehingga nantinya akan terbentuk kebiasaan siswa yang senang belajar dan menjadikan hasil belajarnya akan meningkat.

Permasalahan seperti rendahnya motivasi belajar siswa di SD merupakan salah satu permasalahan umum yang ada di Indonesia. Menurut wawancara dari guru kelas yang peneliti temui, terdapat beberapa siswa yang mempunyai masalah motivasi belajar yang rendah. Rendahnya motivasi belajar siswa inilah yang seharusnya mendapat perhatian karena pengaruhnya sangat besar terhadap keberhasilan suatu proses belajar mengajar. Selain faktor pengetahuan keberhasilan proses belajar mengajar ini ditentukan oleh motivasi belajar siswa. Proses ini akan berhasil apabila ada keinginan ataupun dorongan dalam diri siswa yang biasa disebut motivasi. Tanpa adanya motivasi maka

siswa tidak akan belajar dengan baik dan akan menyebabkan prestasi siswa menurun. Rendahnya motivasi belajar siswa biasanya ditandai dengan malas mengerjakan pr, sering berbicara sendiri dengan temannya, malas mengerjakan tugas yang diberikan guru, tidak memperhatikan pembelajaran, kurangnya dorongan untuk mengerjakan tugas, kurang bersemangat mengikuti proses belajar mengajar dan lainnya (Indrirani, 2016). Biasanya siswa yang mempunyai motivasi belajar yang rendah akan menimbulkan beberapa masalah di kelas seperti mengganggu temannya, membuat gaduh kelas serta tidak memperhatikan guru. Apabila seorang anak memiliki ciri tersebut biasanya anak tersebut termasuk dalam anak yang mempunyai motivasi belajar yang rendah. Supaya kelas menjadi kondusif dan nyaman untuk belajar guru seharusnya mengupayakan agar siswa-siswanya mempunyai motivasi yang tinggi di dalam kelas.

Motivasi belajar juga mempunyai pengaruh dalam menentukan prestasi yang akan dicapai oleh siswa. Dengan motivasi belajar yang tinggi maka anak tersebut akan mendapat prestasi yang baik. Ada beberapa penyebab seorang anak memiliki motivasi belajar yang rendah antara lain orang tua, guru, kondisi sosial ekonomi dan aspek psikis. Orang tua memiliki peranan yang terpenting pada perkembangan motivasi belajar anak karena lingkungan pertama dan yang utama dalam perkembangan anak adalah lingkungan keluarga. Dalam lingkungan keluarga, orang tua seharusnya mampu menjadikan keluarganya sebagai tempat yang nyaman. Kebanyakan orang tua menuntut agar anaknya mempunyai prestasi yang tinggi tanpa memperhatikan kemampuan sang anak yang nantinya berakibat anak akan kehilangan apa yang ia sukai terhadap proses belajarnya. Kurangnya perhatian orang tua menyebabkan motivasi anak akan menurun karena mereka merasa tidak diperhatikan. Menurut Purwanti & Suryani, 2018 (dalam Dimiyati & Mujiyono 2009 : 97) Penyebab menurunnya motivasi anak selanjutnya upaya guru dalam mengelola kelas Guru yang memiliki kompetensi dalam mengajar kurang baik dapat mempengaruhi motivasi belajar anak. Guru seharusnya mampu mengatasi kesulitan belajar yang sedang dialami anak saat pembelajaran. Jika guru tidak mampu mengatasi

kesulitan itu maka anak tersebut akan tertinggal dalam pembelajaran. Penyebab selanjutnya adalah kondisi sosial ekonomi sang anak. Seorang anak yang berasal dari keluarga ekonomi menengah keatas akan lebih termotivasi untuk berprestasi dibanding anak yang berasal dari keluarga dengan ekonomi yang rendah. Penyebab yang terakhir ialah dari aspek psikis anak. Tinggi rendahnya motivasi belajar dipengaruhi oleh aspek psikis yang ada pada diri anak seperti intelegensi anak, bakat dan minat anak. Anak yang mempunyai aspek intelegensi yang tinggi cenderung mempunyai motivasi belajar yang tinggi pula. Begitupun aspek bakat dan minat anak pada bidang tertentu nantinya akan termotivasi juga untuk belajar dalam bidang itu. Selain itu menurut Sardiman dalam Supirhatin (2015) ada beberapa indikator untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa diantaranya rajin mengerjakan tugas, tidak putus asa, mandiri dalam segala hal dll.

Selain motivasi belajar yang rendah, permasalahan kreativitas siswa yang kurang menyebabkan hasil belajar siswa menurun. Aktivitas berpikir yang bersifat menyebar menghasilkan pandangan baru yang berbeda serta tidak dibatasi pada hasil sesuai dengan kegunaannya (Khoiriyah dan Hanifah, 2018). Kemampuan pada kreativitas yang terbentuk atau dibentuk melalui proses pengalaman, pembelajaran, imajinasi dan berpikir sehingga menghasilkan ide-ide yang unik yang dapat menarik minat. Individu yang memiliki potensi kreatif mempunyai ciri-ciri punya hasrat keingintahuan yang cukup besar, terbuka, memiliki semangat untuk meneliti dan aktif (Boty dan Handoyo, 2018). Kreativitas belajar dapat diartikan sebagai kemampuan menemukan cara sebagai pemecahan masalah yang sedang dihadapi oleh guru berdasarkan tingkah laku siswa yang tidak dapat dihindari saat pembelajaran berlangsung (Hasanah, 2020).

Dalam meningkatkan motivasi dan kreativitas belajar, guru seharusnya mampu membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan agar anak senang menerimanya. Ada beberapa anak yang mempunyai motivasi belajar rendah, seperti berbicara sendiri saat pembelajaran berlangsung, tidak mengerjakan pr, tidak memperhatikan guru, mengantuk saat pembelajaran berlangsung dan

tidak semangat. Penggunaan model pembelajaran yang sesuai akan menjadikan suasana kelas menjadi lebih disegani oleh anak. Model pembelajaran mempunyai manfaat bagi guru maupun bagi siswa. Manfaat bagi guru mampu memudahkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran sesuai langkahnya, dapat dijadikan alat untuk mendorong motivasi belajar siswa dan melanjutkan pembelajaran secara terarah. Manfaat bagi siswa mampu memberi kesempatan yang luas untuk menjadi aktif, memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran, mendorong semangat belajar dan lain-lain. dalam memilih dan menetapkan model pembelajaran ada beberapa hal yang harus diperhatikan guru sebelum memilih, menetapkan dan menentukan suatu model agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Hal-hal yang harus diperhatikan yaitu memahami bentuk dan syarat model yang akan dipakai, memperhatikan alat atau model yang dibutuhkan, menyesuaikan materi, tujuan, alokasi waktu yang dibutuhkan, memperhatikan karakteristik siswa agar tidak membingungkan dan mengukur kemampuan guru dalam melaksanakan model pembelajaran.

Rendahnya motivasi dan kreativitas siswa, terjadi di Gugus Antareja. Hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, menunjukkan data bahwa rata-rata motivasi dan kreativitas siswa tergolong rendah. Rata-rata hasil motivasi siswa yg masuk dalam kategori rendah sebesar 66% sedangkan yang memiliki motivasi tinggi hanya sebesar 34%. Rata-rata kreativitas siswa yang termasuk dalam kategori rendah juga lebih tinggi daripada rata-rata kreativitas siswa yang tinggi. Data menunjukkan bahwa rata-rata kreativitas siswa yang tergolong rendah sebesar 57%, sedangkan yang tinggi hanya 43% saja. Siswa kurang semangat dalam pembelajaran karena guru melakukan pembelajaran yang monoton tanpa membuat siswa aktif. Dimiyati (2009: 97), mengemukakan beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi siswa, diantaranya upaya guru dalam mengelola kelas. Guru merupakan faktor penting terjadinya proses belajar mengajar. Pada kenyataan yang terjadi di lapangan, guru kurang memperhatikan kreativitas siswa selama proses pembelajaran. Siswa tidak memiliki hasrat keinginan untuk belajar.

Penelitian tentang motivasi dan kreativitas ini dilakukan karena pada saat pandemi ini siswa sekolah dasar sering tidak termotivasi dalam mengerjakan tugas-tugas dari guru. Dari wawancara yang dilakukan guru menyatakan bahwa siswa yang tidak termotivasi ini karena jam pembelajaran yang dilakukan di sekolah tidak seperti pembelajaran biasa, orang tua yang kurang memberi perhatian pada anak dan beberapa tugas yang dianggap siswa masih terlalu susah untuk dipahami. Penelitian tentang kreativitas dilakukan karena saat di sekolah anak tidak dilatih untuk menunjukkan kreativitas belajar mereka di dalam kelas. Mereka tidak mempunyai inisiatif untuk menyelesaikan masalahnya di dalam kelas dan kreativitas yang tidak dikembangkan oleh guru di dalam kelas. Misalnya saat ada tugas menggambar ada siswa yang tidak membawa penggaris siswa tersebut tidak mempunyai ide untuk menggunakan barang-barang di sekitar mereka. Selain itu pemberian tugas yang meningkatkan kreativitas belajar hanya diberikan saat sudah di luar jam pembelajaran. SD N Kuwojo dan SD N Pucungan dipilih peneliti karena kedua sekolah tersebut jaraknya masih berdekatan serta mempunyai motivasi dan kreativitas yang hampir sama. Hasil wawancara peneliti melalui *whatsapp* wali kelas menyatakan bahwa rendahnya motivasi belajar dan kurang dikembangkannya kreativitas ini karena waktu yang digunakan saat pembelajaran belum optimal karena bersamaan dengan pandemi *covid-19*. Masalah ini timbul karena proses pembelajaran yang terjadi masih didominasi oleh kemampuan siswa yang tidak aktif di kelas. Guru yang mendominasi kelas memungkinkan untuk tidak memberi kesempatan siswa dalam meningkatkan kreativitas dan motivasinya sehingga pembelajaran menjadi tidak bermakna. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka guru perlu menggunakan model dan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa.

Menurut Helmiati (2012 : 19) rangkaian pembelajaran terancang dari awal sampai akhir yang penyajiannya dibungkus dengan suatu pendekatan, metode, strategi dan teknik pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *mind map Tony Buzan*. Siswa dilatih

untuk memahami dan menghubungkan satu konsep umum dalam sebuah pembelajaran. Dalam mempelajari inti materi yang disampaikan guru siswa akan lebih mudah memahaminya. Penggunaan *mind mapping* ini sangat cocok digunakan dalam pembelajaran tematik karena bisa dihubungkan dengan materi lain. Model yang dikembangkan oleh Tony Buzan berupa *mind map* menggunakan garis, lambang, kata-kata, serta gambar dalam pembuatannya (Qoyimah, 2020). Penggunaan *mind map* ini akan menjadi lebih ringkas, mudah dipahami, mudah diingat dan menyenangkan yang bertujuan agar seluruh otak anak bekerja secara optimal. Selain itu model ini dipilih agar nantinya siswa bisa mengembangkan kreativitas mereka dalam membuat *mind mapp*. Menurut Hasanah & Suyadi (2020) kreativitas persoalan dan tantangan mengharuskan anak untuk berpikir aktif dan kreatif merupakan potensi yang penting bagi anak.

Model pembelajaran *mind mapping* akan lebih menarik jika diimplementasikan dengan media pembelajaran. Menurut Zubaidah (2015) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan materi pembelajaran sehingga minat, pikiran dan peranan siswa dapat terangsang untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pada pembuatannya media pembelajaran harus memperhatikan prinsip multiguna, mudah didapat, tidak berbahaya bagi anak, sesuai dengan tujuan dan fungsi, serta menumbuhkan keaktifan anak. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media "*Play While Thinking*". Media pembelajaran "*Play While Thinking*" dibuat dengan menggunakan bahan-bahan yang aman serta mudah dicari sesuai dengan prinsip dalam membuat media pembelajaran, selain itu media ini juga dirancang agar siswa mempunyai motivasi belajar saat kegiatan belajar sedang berlangsung. Selain motivasi belajar, *mind mapping* dengan media *play while thinking* akan meningkatkan kreativitas siswa. Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis bermaksud untuk melakukan penelitian tentang "KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN *MIND MAPPING TONY BUZAN* BERBANTUAN MEDIA *PLAY WHILE THINKING* TERHADAP MOTIVASI DAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA".

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaruh perbedaan penggunaan model pembelajaran *mind mapping tony buzan* berbantuan media *play while thinking* terhadap motivasi dan kreativitas belajar siswa?
2. Bagaimana perbedaan penggunaan model pembelajaran *mind mapping tony buzan* berbantuan media *play while thinking* terhadap motivasi dan kreativitas belajar siswa?
3. Bagaimana peningkatan penggunaan model pembelajaran *mind mapping tony buzan* berbantuan media *play while thinking* terhadap motivasi dan kreativitas belajar siswa?

C. TUJUAN PENELITIAN

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dijabarkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan pengaruh penggunaan model pembelajaran *mind mapping tony buzan* berbantuan media *play while thinking* terhadap motivasi dan kreativitas belajar siswa.
2. Mendeskripsikan perbedaan penggunaan model pembelajaran *mind mapping tony buzan* berbantuan media *play while thinking* terhadap motivasi dan kreativitas belajar siswa.
3. Mendeskripsikan peningkatan penggunaan model pembelajaran *mind mapping tony buzan* berbantuan media *play while thinking* terhadap motivasi dan kreativitas belajar siswa.

D. MANFAAT PENELITIAN

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara praktis maupun teoritis. Adapun manfaatnya adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

- a. Mengkaji alternatif keefektifan penggunaan model pembelajaran *mind mapping tony buzan* berbantuan media *play while thinking* terhadap motivasi belajar dan kreativitas belajar siswa.
 - b. Dapat menjadi bahan referensi atau memberikan masukan kepada peneliti lain atau peneliti lanjutan demi pengembangan pendidikan khususnya pendidikan tematik.
2. Manfaat Praktis
- a. Bagi Guru
 - 1) Sebagai acuan untuk mengembangkan model pembelajaran
 - 2) Mengetahui keefektifan penggunaan model pembelajaran *mind mapping tony buzan* berbantuan media *play while thinking*
 - 3) Sebagai alternative pembelajaran dalam proses mengajar.
 - b. Bagi Siswa
 - 1) Membangkitkan rasa semangat.
 - 2) Meningkatkan motivasi belajar dan kreativitas belajar siswa.
 - c. Bagi Sekolah

Sebagai upaya untuk meningkatkan mutu guru serta keefektifan proses belajar.
 - d. Bagi Peneliti

Sebagai pengalaman dalam melaksanakan penelitian model pembelajaran *mind mapping tony buzan* berbantuan media *play while thinking* terhadap motivasi dan kreativitas belajar siswa.