

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran adalah seperangkat cara, jalan dan Teknik yang digunakan oleh Pendidik dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat mencapai pembelajaran tertentu yang telah direncanakan. Pengertian lain dari media pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk menerapkan rencana yang telah disusun dalam kegiatan pembelajaran agar tujuan pembelajaran yang disusun dapat tercapai secara optimal. Salah satu media pembelajaran yang banyak digunakan dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran *mind mapping*. (Aisyah, 2024, p 4)

Media *Mind Mapping* merupakan sebuah cara yang paling mudah untuk memasukkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi dari dalam otak. *Mind mapping* merupakan cara yang paling kreatif dan efektif dalam membuat catatan. Sehingga dapat dikatakan bahwa *mind mapping* benar-benar memetakan pikiran pembuatnya. *Mind mapping* yang diartikan sebagai sebuah proses pemetaan otak dikembangkan pertama kali oleh Tony Buzan, seorang psikolog yang dikenal sebagai Bapak *Mind Mapping*. (Buzan, 2013, pp, 4-6)

Media *Mind Mapping* dapat diartikan sebagai proses memetakan pikiran untuk menghubungkan konsep-konsep permasalahan tertentu dari cabang-cabang sel saraf membentuk korelasi konsep menuju pada suatu

pemahaman dan hasilnya dituangkan langsung di atas kertas dengan animasi yang disukai dan gampang dimengerti oleh pembuatnya. Sehingga tulisan yang dihasilkan merupakan gambaran langsung dari cara kerja koneksi-koneksi di dalam otak. Konsep *Mind Mapping* ini didasarkan pada kenyataan bahwa otak manusia terdiri dari satu juta sel otak. Sel otak ini terdiri dari beberapa bagian, yaitu bagian pusat (*nukleus*) dan bagian cabang yang memencar ke segala arah. Pencabangan ini .bagian cabang yang memencar ke segala arah Pencabangan ini membuatnya tampak seperti pohon dengan berbagai ranting di sekelilingnya. (Rahayu 2021, pp, 41)

Kreativitas, menurut para ahli, merujuk pada kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru, solusi inovatif, dan karya-karya orisinal. Torrance (1962) dan Amabile (1983) menekankan bahwa kreativitas melibatkan proses mental yang memungkinkan individu untuk berpikir secara original dan produktif, serta menghasilkan ide-ide yang berguna dan baru. Csikszentmihalyi (1996) menyatakan bahwa kreativitas adalah proses mental yang melibatkan penemuan atau penciptaan sesuatu yang baru. Definisi-definisi ini menekankan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan bernilai secara sosial, baik itu dalam konteks seni, sains, bisnis, atau kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, kreativitas dianggap sebagai aset penting dalam pembelajaran, inovasi, dan pengembangan diri. (Jayadih 2024, pp, 57-58)

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang dalam menghasilkan ide, gagasan, maupun cara baru dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Dalam

dunia pendidikan, kreativitas memiliki peranan penting karena dapat membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan tidak monoton. Melalui kreativitas, peserta didik tidak hanya menerima materi pembelajaran, tetapi juga mampu mengembangkan pemikiran, imajinasi, serta kemampuan dalam memahami suatu materi secara lebih mendalam. Pentingnya kreativitas tersebut juga dapat diterapkan dalam pembelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam). Pembelajaran SKI tidak hanya mempelajari peristiwa sejarah Islam, tetapi juga memahami perkembangan peradaban, tokoh-tokoh Islam, serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Namun, dalam pelaksanaannya peserta didik sering menganggap materi SKI sulit dan membosankan karena banyak memuat hafalan, tahun peristiwa, dan cerita sejarah yang panjang. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang aktif dan kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran SKI memerlukan pendekatan yang kreatif agar peserta didik lebih mudah memahami materi sejarah Islam. Oleh karena itu, sebelum membahas lebih jauh mengenai pembelajaran SKI, perlu dipahami terlebih dahulu pengertian sejarah itu sendiri. (Munardi, 2014, p25)

Kata "sejarah" berasal dari bahasa Arab, yaitu "Syajaratun". Syajarah berarti pohon, sesuatu yang mempunyai akar, batang, dahan, ranting, daun, bunga dan buah. Sejarah adalah cerita masa lalu yang menjadi sumber kejadian penting sehingga akan dikenang sepanjang waktu.

Perumpamaannya, akar pohon yang baik akan menumbuhkan batang pohon yang baik, bahkan akan menghasilkan buah yang baik. (Moh. Ali, pp 7-10)

Demikian juga sejarah, suatu titik awal sejarah yang baik akan melahirkan budaya-budaya yang baik. Kebudayaan adalah hasil karya, rasa dan cipta manusia. Awal sejarah yang baik, akan melahirkan budaya-budaya yang baik. Budaya ekonomi, politik, peradaban, ilmu pengetahuan, hukum, pendidikan, bahasa yang baik pula. Akar dari sejarah Islam adalah periode kehidupan Rasulullah. Periode ini terus bercabang kepada sejarah Khulafaurrasyidin. Dari sejarah Khulafaurrasyidin melahirkan cabang-cabang dan aliran-aliran dalam Islam. (Ahmad Suryadi, 2023, p 7)

Berikut ayat tentang Sejarah Qur'an surah Hud ayat 120

وَكَلَّا تَقْصُ عَلَيَّكَ مِنْ أَنْبَاءِ الرُّسُلِ مَا نَنْتَبِهُ بِهِ فُؤَادَكَ وَجَاءَكَ
فِي هَذِهِ الْحَقِّ وَمَوْعِظَةٌ وَذِكْرٌ لِلْمُؤْمِنِينَ ﴿١٢٠﴾

Artinya : Dan semua kisah rasul-rasul, Kami ceritakan kepadamu (Muhammad), agar dengan kisah itu Kami teguhkan hatimu; dan di dalamnya telah diberikan kepadamu (segala) kebenaran, nasihat, dan peringatan bagi orang yang beriman. (Surat Hud ayat 120)

Ibnu Katsir dalam kitab Tafsir Al-Quran Al-Adhim mengartikan ayat ini sebagai “Setiap kisah yang telah Kami ceritakan kepadamu tentang para rasul umat sebelumnya, dan bagaimana mereka (umat sebelumnya) menentang para rasul itu dengan berbagai kebohongan dan permusuhan mereka, hingga datang pertolongan Allah kepada orang-orang yang beriman dan kebinasaan orang-orang yang kafir”. (Ikhsan 2017, p15)

Mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam merupakan suatu kebutuhan bagi peserta didik akan pengetahuannya tentang sejarah Islam itu sendiri karena dengan mempelajarinya mereka akan tahu bagaimana Islam yang terdahulu dengan kebudayaannya yang beragam, tidak hanya itu dengan mempelajarinya peserta didik juga akan mengetahui sejarah kejayaan dan kemunduran umat Islam, bagaimana Islam bisa masuk ke Indonesia, mengetahui tokoh-tokoh Islam dengan pemikiran-pemikiran pembaharuannya terhadap Islam, dan mengetahui berbagai macam permasalahan umat Islam terdahulu.

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada tanggal 1 Mei 2025 di MTsN 4 Kota Padang, dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII, terlihat bahwa kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh media cetak. Proses pembelajaran berlangsung secara satu arah, di mana guru lebih banyak menjelaskan materi, sementara peserta didik cenderung mendengarkan dan mencatat.

Dalam pelaksanaannya, sebagian peserta didik terlihat kurang fokus dan kurang menunjukkan antusiasme selama pembelajaran berlangsung. Beberapa peserta didik tampak mengobrol dengan teman sebangku, ada yang mengantuk, serta kurang aktif dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Kondisi ini menunjukkan bahwa kreativitas belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam masih perlu ditingkatkan.

Berdasarkan observasi awal hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII di MTsN 4 Kota Padang, yaitu Bapak Masyudi S,Ag, beliau menyatakan bahwa:

"Dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, saya masih sering menggunakan media cetak dan tanya jawab. Namun, memang ada beberapa peserta didik yang kurang memperhatikan ketika pembelajaran berlangsung. Sebagian ada yang cepat merasa bosan jika pembelajaran terlalu lama tanpa variasi media. Untuk penggunaan media seperti Mind Mapping, sejauh ini belum pernah saya terapkan, tetapi saya melihat media tersebut bisa menjadi alternatif untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan semangat belajar didik."(Masyudi, Komunikasi Pribadi, 1 Mei, 2025)."

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan sebuah inovasi media yang mampu menyeimbangkan fungsi otak kiri dan otak kanan, yaitu media pembelajaran Mind Mapping (Peta Pikiran). Media yang dikembangkan oleh Tony Buzan ini bekerja sesuai dengan cara kerja alami otak manusia yang bersifat asosiatif, menggunakan gambar, warna, dan garis lengkung untuk merangsang kreativitas. Penerapan mind mapping dalam pelajaran SKI di MTsN 4 Kota Padang diharapkan mampu mengubah pola belajar peserta didik dari sekadar menghafal menjadi mengonstruksi pengetahuan secara kreatif. Melalui peta pikiran, peserta didik ditantang untuk menuangkan gagasan mereka ke dalam bentuk visual yang menarik, sehingga mempermudah ingatan sekaligus meningkatkan daya cipta mereka.(Buzan,2018,pp,32-35).

Tabel 1. 1
Awal Kemampuan Kreativitas Peserta didik Pada Mata Pelajaran
Sejarah Kebudayaan Islam Pelajaran 2024/2025 Kelas VII DI Mtsn 4
Kota Padang

No	Indikator Kreativitas	Skor Maksimal	Skor Diperoleh	Persentase	Kategori
1	Kelancaran	620	403	65,00%	Sedang
2	Keluwes	620	390	62,90%	Sedang
3	Keaslian	620	372	60,00%	Sedang
4	Elaborasi	620	359	57,90%	Sedang
Jumlah/Rata-rata		2.480	1.524	61,45%	Sedang

Berdasarkan awal kemampuan kreativitas pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII di MTsN 4 Kota Padang tahun pelajaran 2024/2025 (Tabel 1.1), diperoleh data bahwa rata-rata persentase kreativitas peserta didik berada pada angka 61,45% dengan kategori sedang. Indikator kelancaran memperoleh persentase tertinggi, yaitu 65,00%, sedangkan indikator elaborasi memperoleh persentase terendah, yaitu 57,90%. Indikator keluwesan, keaslian,. Data tersebut menunjukkan bahwa secara keseluruhan kreativitas peserta didik kelas VII MTsN 4 Kota Padang dalam mata pelajaran SKI masih belum optimal dan perlu ditingkatkan, terutama pada aspek elaborasi, yaitu kemampuan peserta didik dalam mengembangkan, merinci, dan memperkaya suatu gagasan atau jawaban.

Berdasarkan dari teori di atas, peneliti menemukan ide untuk menggunakan media pembelajaran Mind Mapping. Mind Mapping dapat membantu peserta didik membuat catatan yang kreatif disertai gambar dan warna yang diharapkan dapat mempengaruhi kreativitas peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. kreativitas melibatkan proses

mental yang memungkinkan individu untuk berpikir secara original dan produktif, serta menghasilkan ide-ide yang berguna dan baru.(Sani dkk,2020,pp,117-177).

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti mengajukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran *Mind Mapping* terhadap Kreativitas Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII Mtsn 4 Kota Padang”** .

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, masalah-masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Peserta didik cenderung pasif dan kurang berinisiatif dalam bertanya atau memberikan tanggapan di kelas SKI.
2. Materi SKI yang luas, kronologis, dan penuh dengan detail tokoh/angka dianggap sebagai beban hafalan yang menjemukan.
3. Penggunaan metode ceramah dan pencatatan linier (catatan biasa) tidak mampu merangsang kreativitas peserta didik.
4. Peserta didik kesulitan menghubungkan antar-peristiwa sejarah karena tidak terbiasa menggunakan representasi visual.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penggunaan media pembelajaran *mind mapping* dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VII MTsN 4 Kota Padang
2. Kreativitas peserta didik dalam memahami dan menyajikan materi pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VII MTsN 4 Kota Padang

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil kreativitas peserta didik sebelum diterapkan media mind mapping dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada kelas Kontrol?
2. Bagaimana hasil kreativitas peserta didik sesudah diterapkan media mind mapping dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada kelas Eksperimen?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran mind mapping terhadap kreativitas peserta didik pada mata pelajaran SKI di kelas VII MTsN 4 Kota Padang?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran *mind mapping* pada mata pelajaran SKI di kelas VII MTsN 4 Kota Padang.

2. Untuk mengetahui tingkat kreativitas peserta didik pada mata pelajaran SKI di kelas VII MTsN 4 Kota Padang.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *mind mapping* terhadap kreativitas peserta didik pada mata pelajaran SKI di kelas VII MTsN 4 Kota Padang.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis dalam bidang pendidikan Sejarah Kebudayaan Islam terutama pada jenjang pendidikan sekolah menengah tingkat atas.

1. Bagi Peserta Didik: Mengubah pola belajar dari menghafal menjadi mengonstruksi pengetahuan, sehingga belajar SKI menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.
2. Bagi Guru: Memberikan alternatif inovasi media pembelajaran yang mampu menyeimbangkan fungsi otak kiri dan kanan peserta didik.
3. Bagi Sekolah: Meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah dan mendorong terciptanya lingkungan belajar yang inovatif di MTsN 4 Kota Padang.
4. Bagi Peneliti: Menambah wawasan mengenai implementasi teknik visual dalam memecahkan masalah kejenuhan belajar pada materi naratif.

G. Definisi Operasional

Media *Mind Mapping* Sebuah teknik pemanfaatan keseluruhan otak dengan menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya (warna, garis lengkung, kata kunci) untuk membentuk kesan yang kuat dalam ingatan.

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Mata pelajaran yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan, dan kontribusi peradaban Islam yang dalam penelitian ini sering dianggap sulit karena banyaknya narasi kronologis.

Kreativitas Peserta didik Kemampuan peserta didik untuk menuangkan gagasan, menghubungkan antar-peristiwa sejarah, dan menyajikan ringkasan materi dalam bentuk visual yang inovatif dan tidak kaku.



UIN IMAM BONJOL
PADANG