

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Dalam bahasa Arab, karakter diartikan sebagai “*Khuluq, Sajiyyah, Thab’u*” (budi pekerti, tabiat atau watak. Kadang juga diartikan *Syakhsiyyah* yang artinya lebih dekat dengan *Personality* atau kepribadian (Fitri, 2012: 20).

Pendidikan karakter memiliki esensi yang sama dengan pendidikan moral atau akhlaq. Manusia yang berkepribadian baik merupakan tujuan dari pendidikan karakter (Aunillah, 2011: 22). Sejalan dengan itu, Gutmann’s (dalam Benninga, 1991: 4) mengungkapkan bahwa,

Moral Education Is A Conscious Effort Shared By Parents, Society, And Professional Educators To Help ”Shape The Character Of Less Well Educated People”.

Pengertian di atas menjelaskan bahwa pendidikan moral merupakan usaha sadar bersama oleh orang tua, masyarakat, dan pendidik profesional untuk membantu membentuk karakter dari orang yang kurang berpendidikan. Dari pengertian tersebut sudah jelas bahwa dalam pembentukan karakter anak merupakan tanggung jawab bersama antara orang tua, masyarakat, dan guru agar anak mempunyai kepribadian yang baik.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter merupakan usaha untuk membentuk kepribadian anak.

Salah satu karakter yang harus dimiliki anak adalah kreatif. Kreativitas merupakan bakat yang secara potensial dimiliki oleh setiap orang, yang dapat ditemukannya (diidentifikasi) dan dipupuk melalui pendidikan yang tepat (Munandar, 2009: 12).

Lain halnya dengan Munandar, menurut Drevdahl (dalam Hurlock: 4) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Ia dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman. Ia mungkin mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pencangkungan hubungan lama ke situasi baru dan mungkin mencakup pembentukan korelasi baru. Ia harus mempunyai maksud atau tujuan yang ditentukan, bukan fantasi semata, walaupun merupakan hasil yang sempurna dan lengkap.

Csikszentmihalyi, dkk (dalam Parke, 1999: 429) mengungkapkan bahwa,

Creativity As The Process Of Producing Something That Is Both Original And Worthwhile.

Dari definisi di atas dapat diketahui bahwa kreativitas sebagai proses dari menghasilkan sesuatu yang asli dan bermanfaat. Sesuatu yang dihasilkan itu bersifat asli dari orang yang menghasilkannya dan ada manfaatnya.

Selain tiga pendapat di atas, Uno (2011: 13) juga berpendapat bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk membuat atau menciptakan hal-hal baru atau kombinasi baru berdasarkan data, informasi, dan unsur-unsur yang ada.

Dari berbagai definisi di atas tentang kreativitas, maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah bakat atau kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang untuk menghasilkan sesuatu yang sifatnya baru yang berupa komposisi, produk, atau gagasan yang dapat diperoleh atau ditingkatkan melalui pendidikan.

b. Ciri-ciri Kepribadian Kreatif

Munandar (2009:71) mengungkapkan ciri-ciri kepribadian kreatif, yaitu: 1) Rasa ingin tahu yang luas dan mendalam, 2) Sering mengajukan pertanyaan yang lebih, 3) Memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah, 4) bebas dalam menyatakan pendapat, 5) mempunyai rasa keindahan yang dalam, 6) menonjol dalam salah satu bidang seni, 7) mampu melihat suatu masalah dari berbagai segi/sudut pandang, 8) mempunyai rasa humor yang luas, 9) mempunyai daya imajinasi, 10) orisinal dalam ungkapan gagasan dan dalam pemecahan masalah.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri kepribadian kreatif yaitu mempunyai rasa ingin tahu yang luas, sering mengajukan

pertanyaan dan gagasan, serta berpendapat yang bersifat orisinal, mempunyai daya imajinasi dan keindahan.

c. Aspek-aspek Kreativitas

Suharman (dalam Ghufron, 2011: 104) mengatakan bahwa terdapat aspek-aspek pokok dalam kreativitas adalah sebagai berikut:

1) Aktivitas berpikir

Kreativitas selalu melibatkan proses berpikir di dalam diri seseorang. Aktivitas ini merupakan suatu proses mental yang tidak tampak oleh orang lain dan hanya dirasakan oleh orang yang bersangkutan. Aktivitas ini bersifat kompleks karena melibatkan sejumlah kemampuan kognitif seperti persepsi, atensi, ingatan, imajiner, penalaran, imajinasi, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah.

2) Menemukan atau menciptakan sesuatu yang baru

Menemukan atau menciptakan sesuatu yang mencakup kemampuan menghubungkan dua gagasan atau lebih yang semula tampak tidak berhubungan. Kemampuan mengubah pandangan yang ada dan menggantikannya dengan cara pandang lain yang baru dan kemampuan menciptakan suatu kombinasi baru berdasarkan konsep-konsep yang telah ada dalam pikiran. Aktivitas menemukan sesuatu berarti melibatkan proses imajinasi, yaitu kemampuan memanipulasi

sejumlah objek atau situasi di dalam pikiran sebelum sesuatu yang baru diharapkan muncul.

3) Sifat baru atau orisinal

Kreativitas umumnya dilihat dari adanya suatu produk baru. Produk ini biasanya akan dianggap sebagai karya kreatif bila belum pernah diciptakan sebelumnya, bersifat luar biasa, dan dapat dinikmati oleh masyarakat. Menurut Feldman (dalam Ghufron, 2011: 104), sifat baru yang terkandung dalam kreativitas memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1) Produk yang bersifat baru dan belum pernah ada sebelumnya, 2)

Produk yang memiliki sifat baru sebagai hasil kombinasi beberapa produk yang sudah ada sebelumnya, 3) Produk yang memiliki sifat baru sebagai hasil pembaruan (inovasi) dan pengembangan dari hasil yang sudah ada.

4) Produk yang berguna atau bernilai

Suatu karya yang dihasilkan dari proses kreatif harus memiliki kegunaan tertentu, seperti lebih enak, lebih mudah dipakai, mempermudah, memperlancar, mendorong, mendidik, memecahkan masalah, mengurangi hambatan, dan mendatangkan hasil lebih baik atau lebih banyak.

d. Proses Berpikir Kreatif

Sebelum dihasilkan suatu produk kreatif, ada empat tahap dalam proses kreatif yang harus dilalui, yaitu tahap persiapan, tahap inkubasi,

tahap iluminasi, dan tahap verifikasi, Wallas (dalam Ghufron, 2011: 112).

1) Tahap Persiapan

Tahap ini merupakan tahap pengumpulan informasi atau data yang diperlukan untuk memecahkan suatu masalah. Berbekal ilmu pengetahuan dan pengalaman, individu menjajaki bermacam-macam kemungkinan penyelesaian masalah. Pada tahap ini pemikiran divergen atau pemikiran kreatif sangat dibutuhkan.

2) Tahap Inkubasi

Tahap ini adalah tahap di dalamnya proses pemecahan masalah dalam alam prasadar. Tahap ini berlangsung dalam waktu tidak menentu, bisa lama (berhari-hari, berbulan-bulan, bertahun-tahun), dan bisa juga hanya sebentar (hanya beberapa jam, menit, atau detik saja). Dalam tahap ini ada kemungkinan terjadi proses pelupaan terhadap konteksnya dan akan teringat kembali pada saat berakhirnya tahap pengeraman dan munculnya masa berikutnya.

3) Tahap Iluminasi

Tahap ini adalah tahap munculnya inspirasi atau gagasan-gagasan untuk memecahkan masalah. Dalam tahap ini muncul bentuk-bentuk cetusan spontan, seperti digambarkan oleh Kohler dengan kata-kata "*Now/See*" yang berarti "oh ya".

4) Tahap Verifikasi

Tahap ini disebut juga tahap evaluasi, yaitu suatu tahap ketika ide atau kreasi baru tersebut harus diuji terhadap realitas. Tahap ini membutuhkan pemikiran kritis dan konvergen. Pada tahap ini proses divergensi (pemikiran kreatif) harus diikuti oleh pemikiran konvergensi (pemikiran kritis).

Menurut Aunillah (2011: 88) hal-hal yang perlu dilakukan oleh guru agar peserta didik memiliki karakter kreatif, antara lain:

1. Belajar melebihi fakta

Belajar melebihi fakta ialah keterampilan mengasah kemampuan peserta didik dalam mengembangkan wawasan terhadap hal-hal yang tidak terdapat dalam buku pelajaran, namun secara keilmuan masih berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari.

2. Mempelajari cara berpikir yang benar

Guru dituntut bisa menerapkan suatu prinsip agar peserta didik belajar berpikir secara sistematis dan kreatif. Guru dapat memberi tugas-tugas yang sekiranya mampu merangsang kreativitas peserta didik, sehingga kebiasaan ini akhirnya akan membentuk karakternya menjadi manusia yang kreatif.

3. Belajar mengonstruksi fakta baru

Guru harus memotivasi peserta didik agar belajar menemukan dan mengonstruksi fakta baru yang ia temukan. Supaya dapat membentuk karakter kreatif pada diri peserta didik, guru juga mesti melatihnya untuk belajar menemukan masalah. Selanjutnya, ia

dilatih mencari solusi kreatif sekaligus mewujudkannya dalam sebuah ide atau karya yang kreatif dan produktif.

e. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Menurut Ambalie (dalam Ghufron, 2011: 113) mengemukakan beberapa faktor penting yang mempengaruhi kreativitas, diantaranya:

1. Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif meliputi pendidikan formal dan informal. Faktor ini memengaruhi keterampilan sesuai dengan bidang dan masalah yang dihadapi individu yang bersangkutan.

2. Disiplin

Karakteristik kepribadian yang berhubungan dengan disiplin diri, kesungguhan dalam menghadapi frustrasi, dan kemandirian. Faktor-faktor ini akan memengaruhi individu dalam menghadapi masalah dan menemukan ide-ide yang kreatif untuk memecahkan masalah.

3. Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik sangat memengaruhi kreativitas seseorang karena motivasi intrinsik dapat membangkitkan semangat individu untuk belajar sebanyak mungkin guna menambah pengetahuan dan keterampilan yang relevan dengan permasalahan yang sedang dihadapi. Dengan demikian, individu dapat mengemukakan ide secara lancar, dapat memecahkan masalah.

2. Prestasi

a. Pengertian Prestasi Belajar

Kata "prestasi" berasal dari bahasa Belanda yaitu *Prestatie*. Kemudian dalam bahasa Indonesia menjadi "prestasi" yang berarti "hasil usaha". Prestasi belajar pada umumnya berkenaan dengan aspek pengetahuan (Arifin, 2010: 12).

Menurut Hamdani (2011: 137) prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individual maupun kelompok. Prestasi tidak akan pernah dihasilkan selama seseorang tidak melakukan aktivitas.

Sejalan dengan itu, Harahap (dalam Hamdani, 2011: 138) memberikan batasan bahwa prestasi adalah penilaian pendidikan tentang perkembangan dan kemajuan siswa yang berkenaan dengan penguasaan bahan pelajaran yang disajikan kepada mereka serta nilai-nilai yang terdapat dalam kurikulum.

Dari ketiga definisi mengenai prestasi, maka dapat disimpulkan bahwa prestasi adalah penilaian tentang perkembangan dan kemajuan siswa dari kegiatan yang telah dikerjakan dan diciptakan berkenaan dengan pengetahuan atau penguasaan bahan pelajaran yang diberikan kepada mereka yang biasanya dalam bentuk nilai.

Sedangkan pengertian belajar adalah proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman, Whittaker (dalam Ahmadi, 1991:119).

Slameto (2010: 2) mengartikan belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Berbeda dengan pendapat di atas, Lester D. Crow (dalam Sagala, 2010: 13) mengemukakan belajar ialah upaya memperoleh kebiasaan-kebiasaan, pengetahuan dan sikap-sikap. Belajar dikatakan berhasil manakala seseorang mampu mengulangi kembali materi yang telah dipelajarinya, maka belajar seperti ini disebut "*Rote Learning*". Kemudian, jika yang telah dipelajari itu mampu disampaikan dan diekspresikan dalam bahasa sendiri, maka disebut "*Overlearning*".

Dari definisi-definisi di atas mengenai belajar, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah upaya memperoleh kebiasaan-kebiasaan, pengetahuan, sikap-sikap serta proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman dalam interaksi dengan lingkungan.

Dari beberapa pengertian prestasi dan belajar, maka dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah penilaian dari hasil kegiatan yang telah dikerjakan berkenaan dengan penguasaan bahan pelajaran dan perubahan tingkah laku dalam interaksi dengan lingkungan.

b. Fungsi Prestasi Belajar

Menurut Arifin (2010: 12) terdapat beberapa fungsi utama prestasi belajar, antara lain:

- 1) Prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai peserta didik.
- 2) Prestasi belajar sebagai lambang pemuasan hasrat ingin tahu. Para ahli psikologi biasanya menyebut hal ini sebagai "tendensi keingin tahun (*Couriosity*) dan merupakan kebutuhan umum manusia".
- 3) Prestasi belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan. Asumsinya adalah prestasi belajar dapat dijadikan pendorong bagi peserta didik dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi, dan berperan sebagai umpan balik (*Feedback*) dalam meningkatkan mutu pendidikan.
- 4) Prestasi belajar sebagai indikator intern dan ekstern dari suatu institusi pendidikan. Indikator intern dalam arti bahwa prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat produktivitas suatu institusi pendidikan. Asumsinya adalah kurikulum yang digunakan relevan dengan kebutuhan masyarakat dan peserta didik. Indikator ekstern dalam arti bahwa tinggi rendahnya prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat kesuksesan peserta didik di masyarakat. Asumsinya adalah kurikulum yang digunakan relevan pula dengan kebutuhan masyarakat.
- 5) Prestasi belajar dapat dijadikan indikator daya serap (kecerdasan) peserta didik. Dalam proses pembelajaran, peserta didik menjadi fokus utama yang harus diperhatikan, karena peserta didiklah yang diharapkan dapat menyerap seluruh materi pelajaran.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi prestasi tidak hanya menjadi indikator keberhasilan pengetahuan yang telah dikuasai peserta didik saja, tetapi juga sebagai indikator kualitas suatu institusi pendidikan. Selain itu, prestasi belajar juga berfungsi sebagai umpan balik bagi guru dalam pembelajaran.

c. Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Prestasi belajar yang dicapai seorang individu merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang memengaruhinya baik dari dalam diri (faktor internal) maupun dari luar diri (faktor eksternal) individu. Pengenalan terhadap faktor-faktor yang memengaruhi prestasi belajar penting sekali artinya dalam rangka membantu siswa dalam mencapai prestasi belajar yang sebaik-baiknya.

Menurut Ahmadi (1991: 131), faktor-faktor yang memengaruhi prestasi belajar adalah:

1) Faktor Internal

(a) Faktor Jasmaniah (fisiologis), baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh. Yang termasuk faktor ini misalnya penglihatan, pendengaran, struktur tubuh, dan sebagainya.

(b) Faktor Psikologis, baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh yang terdiri atas:

(1) Faktor intelektual, yang meliputi:

a. Faktor potensial yaitu kecerdasan dan bakat.

b. Faktor kecakapan nyata yaitu prestasi yang telah dimiliki.

(2) Faktor non Intelektif

Yaitu unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap, kebiasaan, minat, kebutuhan, motivasi, emosi, penyesuaian diri.

(c) Faktor Kematangan Fisik atau psikis

2) Faktor Eksternal

(a) Faktor sosial

Yang terdiri atas:

1. Lingkungan keluarga
2. Lingkungan sekolah
3. Lingkungan masyarakat
4. Lingkungan kelompok

(b) Faktor budaya

Yang meliputi adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi, kesenian.

(c) Faktor lingkungan fisik

Yang meliputi fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim.

(d) Faktor lingkungan spiritual atau keamanan

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar siswa bersifat relatif yang artinya dapat berubah setiap saat. Prestasi yang diperoleh siswa dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal seperti tersebut di atas.

3. Model Pembelajaran *Mind Mapping*

a. Pengertian *Mind Map*

Mind Map adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan memetakan pikiran-pikiran kita. *Mind Map* adalah cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi ke luar dari otak, Buzan (2012: 4).

Mind Map juga merupakan peta rute yang hebat bagi ingatan, memungkinkan kita menyusun fakta dan pikiran sedemikian rupa sehingga cara bekerja alami otak dilibatkan sejak awal. Ini berarti mengingat informasi akan lebih mudah dan lebih bisa diandalkan daripada menggunakan teknik pencatatan tradisional.

Sejalan dengan itu, Martin (dalam Trianto, 2011:158) mengemukakan bahwa peta konsep adalah ilustrasi grafis konkret yang mengindikasikan bagaimana sebuah konsep tunggal dihubungkan ke konsep-konsep lain pada kategori yang sama.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa *Mind Map* adalah cara mencatat yang kreatif dalam bentuk ilustrasi grafis konkret yang memetakan pikiran-pikiran serta menghubungkan sebuah konsep ke konsep-konsep yang lain yang masih berhubungan.

b. Langkah-langkah Membuat *Mind Map*

Bahan-bahan yang diperlukan untuk membuat *Mind Map*, yaitu:

- 1) Kertas kosong tak bergaris, 2) Pena dan pensil warna, 3) Otak, 4) Imajinasi.

Menurut Buzan (2012: 15) langkah-langkah dalam membuat *Mind Map* adalah sebagai berikut:

1. Mulailah dari bagian tengah kertas kosong yang sisi panjangnya diletakkan mendatar karena memulai dari tengah memberi kebebasan kepada otak untuk menyebar ke segala arah dan untuk mengungkapkan dirinya dengan lebih bebas dan alami.
2. Gunakan gambar atau foto untuk ide sentral karena sebuah gambar bermakna seribu kata dan membantu kita menggunakan imajinasi. Sebuah gambar sentral akan lebih menarik, membuat kita tetap terfokus, membantu kita berkonsentrasi, dan mengaktifkan otak kita.
3. Gunakan warna karena bagi otak, warna sama menariknya dengan gambar. Warna membuat mind map lebih hidup, menambah energi kepada pemikiran kreatif dan menyenangkan.
4. Hubungkan cabang-cabang utama ke gambar pusat dan menghubungkan cabang-cabang tingkat dua dan tiga ke tingkat satu dan dua, dan seterusnya karena otak bekerja menurut asosiasi. Otak senang mengaitkan dua (atau tiga atau empat) hal sekaligus. Bila kita menghubungkan cabang-cabang, kita akan lebih mudah mengerti dan mengingat. Penghubung cabang-cabang utama akan menciptakan dan menetapkan struktur dasar atau arsitektur pikiran kita. Ini serupa dengan cara pohon mengaitkan cabang-cabangnya yang menyebar dari batang utama. Jika ada celah-celah kecil diantara batang sentral dengan cabang-cabang utamanya atau diantara cabang-cabang utama

dengan cabang dan ranting yang lebih kecil, alam tidak akan bekerja dengan baik.

5. Buatlah garis hubung yang melengkung, bukan garis lurus karena garis lurus akan membosankan otak. Cabang-cabang yang melengkung dan organik, seperti cabang-cabang pohon, jauh lebih menarik bagi mata.
6. Gunakan satu kata kunci untuk setiap garis karena kata kunci tunggal memberi lebih banyak daya dan fleksibilitas kepada *Mind Map*. Setiap kata tunggal atau gambar adalah seperti pengganda, menghasilkan sederet asosiasi dan hubungannya sendiri. Bila kita menggunakan kata tunggal, setiap kata ini akan lebih bebas dan karenanya lebih bisa memicu ide dan pikiran baru. Kalimat atau ungkapan cenderung menghambat efek pemicu ini. *Mind Map* yang memiliki lebih banyak kata kunci seperti tangan yang semua sendi jarinya bekerja. *Mind Map* yang memiliki kalimat atau ungkapan adalah seperti tangan yang semua jarinya diikat oleh belat kaku.
7. Gunakan gambar karena seperti gambar sentral, setiap gambar bermakna seribu kata. Jadi bila kita hanya mempunyai 10 gambar di dalam *Mind Map*, berarti *Mind Map* sudah setara dengan 10.000 kata catatan.

c. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Mind Mapping*

Menurut Uno (2011:84) langkah-langkah pembelajaran model *Mind Mapping* adalah sebagai berikut:

1. guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai;
2. guru mengemukakan konsep atau permasalahan yang akan ditanggapi oleh siswa;
3. membentuk kelompok yang anggotanya 2-3 orang;
4. tiap kelompok mencatat alternatif jawaban hasil diskusi;
5. tiap kelompok (atau diacak kelompok tertentu) membaca hasil diskusinya dan guru mencatat di papan dan mengelompokkan sesuai kebutuhan guru;
6. dari data-data di papan, siswa diminta membuat kesimpulan.

d. Keunggulan dan Kelemahan Model *Mind Map*

Menurut Buzan (2012: 6) Keunggulan model *Mind Map* dalam pembelajaran, yaitu *Mind Map* dapat membantu untuk: 1) Merencana, 2) Berkomunikasi, 3) Menjadi lebih kreatif, 4) Menghemat waktu, 5) Menyelesaikan masalah, 6) Memusatkan perhatian, 7) Menyusun dan menjelaskan pikiran-pikiran, 8) Mengingat dengan lebih baik, 9) Belajar lebih cepat dan efisien.

Selain keunggulan di atas, (dalam Palupi) model *Mind Mapping* mempunyai kelemahan antara lain:

1. Tidak sepenuhnya siswa yang belajar.
2. Hanya siswa yang aktif yang terlibat.

4. Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar

a. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Pendidikan Kewarganegaraan (*Civic Education*) merupakan salah satu bidang kajian yang mengemban misi nasional untuk mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia melalui koridor “*Value-Based Education*”. Konfigurasi atau kerangka sistemik PKn dibangun atas dasar paradigma sebagai berikut: 1) PKn secara kurikuler dirancang sebagai subjek pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu agar menjadi warga negara Indonesia yang berakhlak mulia, cerdas, partisipatif, dan bertanggungjawab; 2) PKn secara teoritik dirancang sebagai subjek pembelajaran yang memuat dimensi-dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik yang bersifat konfluen atau saling berpenetrasi dan terintegrasi dalam konteks substansi ide, nilai, konsep, dan moral Pancasila, kewarganegaraan yang demokratis, dan bela negara; 3) PKn secara progmatic dirancang sebagai subjek pembelajaran yang menekankan pada isi yang mengusung nilai-nilai (*Content Embedding Values*) dan pengalaman belajar (*Learning Experience*) dalam bentuk berbagai perilaku yang perlu diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari dan merupakan tuntunan hidup bagi warga negara dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara sebagai penjabaran lebih lanjut dari ide, nilai, konsep, dan moral Pancasila, kewarganegaraan yang demokratis, dan bela negara (Budimansyah, 2006).

Sejalan dengan itu, Zamroni (dalam Taniredja, 2009: 3) mengemukakan bahwa pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis, melalui aktivitas menanamkan kesadaran kepada generasi baru bahwa demokrasi adalah bentuk kehidupan masyarakat yang paling menjamin hak-hak warga masyarakat.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang berdemokrasi serta mampu berpikir kritis dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya sebagai warga negara.

Menurut Sapriya (2008: 1) konsep dasar Pendidikan Kewarganegaraan, yakni warga negara dan pemerintah. Semua orang yang beradap dari kalangan apa saja yang berada di suatu negara tertentu perlu mengerti tentang status atau kedudukannya baik menyangkut hak-hak maupun kewajibannya sebagai anggota dari sebuah negara. Inilah esensi yang harus dipahami dan disadari oleh siapapun sebagai warga negara.

Sebagai anggota atau warga negara, seseorang perlu pula memahami dan menyadari bahwa di luar statusnya itu ada pihak lain yang memiliki kewenangan mengatur, melindungi, melayani sekaligus memaksa ketika melaksanakan hasil keputusan-keputusan yang mengikat seluruh penduduk atau warga negara, yang disebut pemerintah.

Masalah hubungan antara warga negara dan pemerintah telah menjadi masalah atau wacana umum bahkan banyak dibicarakan hingga merambah ke berbagai lapisan masyarakat dan telah menjadi persoalan bersama, maka para siswa di sekolah sudah seyogyanya dikenalkan pada masalah ini agar mereka mengetahui dan sadar akan hak dan kewajiban sebagai warga negara, sehingga menjadi warga negara yang baik. Warga negara yang baik ialah warga negara yang sadar akan hak dan kewajibannya. Oleh karena itu, dengan memahami konsep warga negara dan pemerintah sejak dini (di sekolah), maka mereka diharapkan dapat bersikap dan berperilaku sesuai dengan prinsip-prinsip kewarganegaraan. Demikian pula ketika mereka menjalani hidup di masyarakat terutama saat menghadapi persoalan yang ada kaitannya dengan masalah hubungan warga negara dan pemerintah akan lebih siap.

b. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dalam lampiran Permendiknas No. 22 tahun 2006 bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan;
- 2) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggungjawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi;

- 3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya;
- 4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Tujuan pendidikan kewarganegaraan menurut peneliti, yaitu: 1) untuk menjadikan warga negara yang mengetahui akan hak dan kewajibannya serta melaksanakan hak dan kewajibannya tersebut; 2) untuk memupuk rasa kebangsaan, cinta tanah air, serta dapat mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI); 3) untuk menjadikan warga negara yang baik dengan menjalankan norma-norma yang ada sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945.

c. Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar

Dalam lampiran Permendiknas No. 22 tahun 2006 dijelaskan bahwa ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) Persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi: Hidup rukun dalam perbedaan, Cinta lingkungan, Kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, Sumpah Pemuda, Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, partisipasi dalam pembelaan negara, Sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, Keterbukaan dan jaminan keadilan;

- 2) Norma hukum dan peraturan, meliputi: Tertib dalam kehidupan keluarga, Tata tertib di sekolah, Norma yang berlaku di masyarakat, Peraturan-peraturan daerah, Norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, Sistem hukum dan peradilan nasional, Hukum dan peradilan internasional;
- 3) Hak asasi manusia, meliputi: Hak dan kewajiban anak, Hak dan kewajiban anggota masyarakat, Instrumen nasional dan internasional HAM, Pemajuan, Penghormatan dan perlindungan HAM;
- 4) Kebutuhan warga negara, meliputi: Hidup gotong royong, Harga diri sebagai warga masyarakat, Kebebasan berorganisasi, Kemerdekaan mengeluarkan pendapat, Menghargai keputusan bersama, Prestasi diri, Persamaan kedudukan warga negara;
- 5) Konstitusi Negara, meliputi: Proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, Konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, Hubungan dasar negara dengan konstitusi;
- 6) Kekuasaan dan Politik, meliputi: Pemerintahan desa dan kecamatan, Pemerintahan daerah dan otonomi, Pemerintah pusat, Demokrasi dan sistem politik, Budaya politik, Budaya demokrasi menuju masyarakat madani, Sistem pemerintahan, Pers dalam masyarakat demokrasi;
- 7) Pancasila, meliputi: kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, Proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara, Pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, Pancasila sebagai ideologi terbuka;

8) Globalisasi, meliputi: Globalisasi di lingkungannya, Politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, Dampak globalisasi, Hubungan internasional dan organisasi internasional, dan Mengevaluasi globalisasi.

Dari uraian di atas, dapat dibuat kesimpulan bahwa ruang lingkup Pendidikan Kewarganegaraan meliputi persatuan dan kesatuan bangsa, norma hukum dan peraturan, hak asasi manusia, kebutuhan warga negara, konstitusi negara, kekuasaan dan politik, pancasila, dan globalisasi.

d. Materi Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Materi PKn di sekolah dasar yang dijadikan objek penelitian yaitu materi mengenal lembaga-lembaga pemerintahan kabupaten, kota, dan provinsi yang terdapat pada kelas IV. Materi ini terdapat pada Standar Kompetensi (SK) memahami sistim pemerintahan kabupaten, kota, dan provinsi dan pada Kompetensi Dasar (KD) mengenal lembaga-lembaga dalam susunan pemerintahan kabupaten, kota, dan provinsi. Materi pokok ini meliputi beberapa sub pokok bahasan, antara lain pemerintahan kabupaten, kota, dan provinsi, lembaga-lembaga dalam susunan pemerintahan kabupaten, kota, dan provinsi.

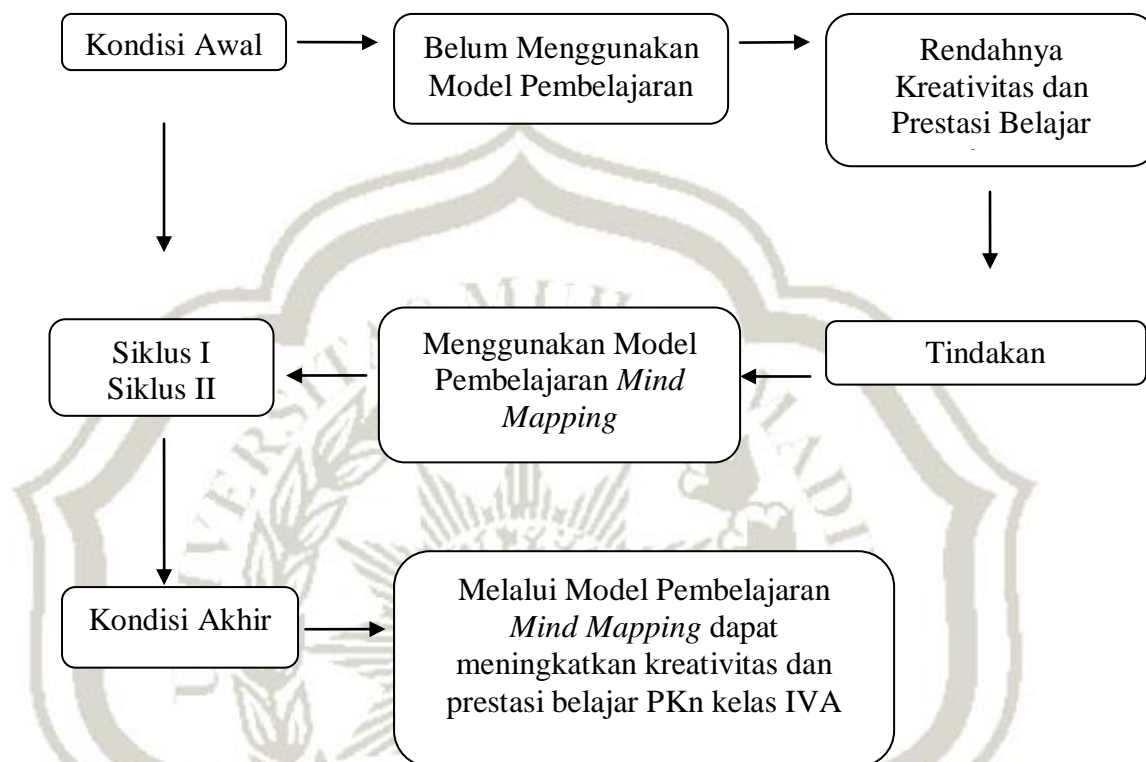
B. Hasil Penelitian yang Relevan

Sudah banyak penelitian pendidikan yang menggunakan model *Mind Mapping* yang hasilnya dapat meningkatkan prestasi belajar serta dapat pula meningkatkan kreativitas siswa. Penelitian yang dilaksanakan oleh Muhammad Chomsi Imaduddin dan Unggul Haryanto Nur Utomo mahasiswa fakultas psikologi, Universitas Ahmad Dahlan dalam jurnalnya yang berjudul “Efektivitas Metode *Mind Mapping* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Fisika Pada Siswa Kelas VIII” diperoleh hasil bahwa metode *Mind Mapping* sangat efektif dalam meningkatkan prestasi belajar fisika. Subjek dalam penelitian yaitu siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 8 Yogyakarta dan pada materi alat optik.

Peneliti akan melaksanakan penelitian dengan subjek, tempat dan materi yang berbeda dengan penelitian yang telah dilaksanakan oleh Muhammad Chomsi Imaduddin dan Unggul Haryanto Nur Utomo yang mana penelitiannya digunakan sebagai dasar penelitian yang relevan oleh peneliti.

C. Kerangka Berpikir

Penggunaan model *Mind Mapping* ini dapat meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar siswa, seperti yang tergambar pada skema di bawah ini:



Gambar 2.1. Bagan Kerangka Berpikir

Dari bagan kerangka berfikir di atas dapat didiskripsikan sebagai berikut: Pada kondisi awal, peneliti belum menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* dan kreativitas serta prestasi belajar PKn rendah. Pada siklus I dan siklus II peneliti melakukan tindakan dengan menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping*, maka kreativitas dan prestasi belajar PKn siswa kelas IV A menjadi meningkat.