

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses yang akan selalu ada, berkelanjutan dan tidak akan pernah berakhir, dengan adanya Pendidikan akan menghasilkan kualitas yang berkesinambungan, yang ditunjukkan dengan adanya perwujudan sosok manusia dimasa yang akan datang. Salah satu tujuan dari Pendidikan adalah untuk mencerdaskan generasi bangsa, dengan begitu Pendidikan diharapkan dapat membawa perubahan kepada sumber daya manusianya yang lebih baik dan bisa menjadi ajang persaingan bangsa dimasa depan. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 menjelaskan tentang sistem Pendidikan nasional, fungsi dari Pendidikan nasional yang terdapat pada pasal 3 yang menjelaskan bahwa “fungsi Pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan kemampuan, membentuk watak yang baik serta menciptakan peradaban bangsa yang bermartabat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa”. Mengacu pada tujuan dari Pendidikan yang berhubungan dengan pengembangan kemampuan siswanya yang berbanding terbalik dengan napa yang terjadi di SDN 183 sayuran kota bandung yang dimana kemampuan para siswanya masih di bawah rata-rata khususnya dimata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial.

Kurikulum Merdeka Belajar merupakan kurikulum baru yang diterapkan di Indonesia yang bertujuan agar dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan mempersiapkan para siswa untuk menghadapi tantangan global di masa yang akan datang salah satu fokus dari kurikulum Merdeka adalah mengembangkan keterampilan siswa di abad ke-21, termasuk dengan keterampilan dalam bidang lingkungan hidup. Pada kurikulum 2013 mata pelajaran ipa dan ips berdiri sendiri tetapi dengan adanya pertimbangan psikologi perkembangan anak usia SD saat masa strategis untuk kemampuan inkuiri anak. Didalam kurikulum Merdeka pelajaran ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial di gabung menjadi IPAS. Menurut Purnawanto (2022) menyatakan bahwa penggabungan antara kedua mata pelajaran tersebut didasarkan dengan adanya pertimbangan bahwa siswa pada jenjang sekolah dasar cenderung melihat segala sesuatu secara utuh dan terpadu.

Selain itu juga, mereka masih ada dalam tahap berpikir secara sederhana/konkret dan menyeluruh namun tidak detail, sehingga dengan adanya penggabungan antara dua mata pelajaran tersebut diharapkan dapat memicu siswa untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan.

Indonesia seharusnya memiliki sistem Pendidikan yang memenuhi populasi yang besar, beragam, berkembang, dan luas dengan tingkat perbedaan dari setiap wilayah. Kalau kita lihat sekarang Indonesia sudah banyak melakukan gebrakan terhadap perluasan akses Pendidikan bagi anak-anak disemua jenjang Pendidikan. Pada tahun awal kualitas pembelajaran yang dialami anak-anak sangat memengaruhi kesiapan mereka dalam belajar saat mereka mulai mengikuti Pendidikan dasar (SD/MI). seharusnya sistem Pendidikan dimasyarakat yang modern meliputi dua fungsi mutlak, yang pertama memberikan bekal kesetiap individu dengan pengetahuan yang memungkinkan mereka mengambil bagian dari kehidupan sosial, ekonomi, dan politik. Kemudian yang kedua, memberikan mereka akses Pendidikan seluas-luasnya sebagai upaya pemerataan Pendidikan.

Dalam Pendidikan ada yang namanya proses pembelajaran. Menurut Rusman dkk, (2011: hlm 132) Menyatakan proses pembelajaran merupakan interaksi yang terjadi antara seorang pendidik/guru dengan seorang siswa, dengan adanya interaksi tersebut maka terjadilah proses pembelajaran. Pembelajaran juga disebut sebagai suatu proses dalam mewujudkan suasana yang mendukung terciptanya timbal balik dan komunikasi belajar mengajar guru dengan siswa serta unsur pembelajaran yang lain agar tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam suatu proses Pendidikan guru menjadi salah satu aspek yang memiliki dampak besar dalam menghantarkan keberhasilan siswanya. Dengan demikian, didalam proses belajar mengajar selain dituntut untuk mampu menguasai berbagai macam bahan pelajaran dan menyampaikan materi yang sudah ada, tetapi guru juga harus mampu membangun kreativitas dan keaktifan siswa saat didalam kelas. Sebaiknya para guru selalu berupaya memberikan arahan dan memeberikan motivasi semangat belajar kepada siswa, Menyusun rangkaian pelajaran semaksimal mungkin, serta menjadi wadah informasi yang diperlukan oleh siswa baik berupa wawasan, kemahiran, maupun attitude siswa. Selain dari aspek guru, suasana belajar pun juga mempunyai pengaruh yang cukup besar dalam meningkatkan hasil dan mutu belajar siswa.

Suasana pembelajaran yang menyenangkan akan menciptakan pembelajaran yang interaktif serta dapat menambah motivasi dan minat siswa dalam belajar. Oleh sebab itu, guru harus bisa menjadi fasilitator yang baik agar dapat meningkatkan kemampuan yang dimiliki oleh siswa dan mendorong keaktifan siswa supaya tujuan pembelajaran dapat terwujud dengan baik. Dalam dunia Pendidikan media pun memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran di sekolah, salah satu fungsi media dalam proses pembelajaran yakni menambah ketertarikan atau dapat menghilangkan kejenuhan siswa saat belajar. Adanya media pembelajaran yang digunakan oleh guru saat proses belajar siswa dapat lebih cepat menerima, memahami serta menguasai materi yang di sampaikan sehingga dapat menghasilkan proses interaksi yang bersifat interaktif. Salah satu media yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran adalah *mind mapping*. *Mind mapping* merupakan teknik visualisasi ide dan konsep yang sangat berguna dalam dunia Pendidikan. *Mind mapping* dapat membantu siswa dalam mengorganisir dan memahami informasi yang kompleks dengan cara yang mudah diingat dan dipahami.

Mind mapping merupakan metode visual yang digunakan untuk mempersentasikan, ide-ide, dan konsep dalam bentuk diagram atau gambar. Dalam proses pembelajaran *mind mapping* menjadi media yang dapat membantu berjalanya proses pembelajaran. Karena, *mind mapping* mampu untuk memfasilitasi pemahaman yang mendalam, pengorganisasian informasi, serta dapat mempromosikan pemikiran-pemikiran kreatif. Dalam dunia Pendidikan, *mind mapping* sering di gunakan oleh siswa dan guru untuk merangkum materi pelajaran agar lebih mudah di pahami. *Mind mapping* ini dibawa oleh Toni Buzan pada tahun 1960-an. Dalam pendidikan *Mind mapping* ini bertujuan untuk mengarahkan siswa dalam menyampaikan materi kedalam memorinya yang dapat menjadi lebih terarah dan tersusun dengan baik sehingga siswa dapat mempermudah dalam mengingat kembali materi yang telah disampaikan. Menurut Buzan (2013: hlm 5) menyatakan bahwa *mind mapping* merupakan peta rute yang hebat bagi ingatan seseorang yang mana sering kali seseorang lebih mudah memahami sebuah gambar atau diagram di bandingkan dengan selembar tulisan. Sedangkan menurut Saleh (2009) menyatakan bahwa "*mind mapping* merupakan diagram yang dapat

digunakan untuk menggambarkan sebuah tema atau ide gagasan dalam materi pelajaran. *Min mapping* ini dapat disediakan oleh guru untuk menyampaikan materi atau informasi serta digunakan oleh siswa sebagai catatan materi pelajaran ataupun suatu hasil diskusi kelompok. Oleh sebab itu *mind mapping* memberikan dampak yang positif untuk dapat menambah pemahaman yang lebih baik dalam proses pembelajaran, guru yang menggunakan *mind mapping* saat mengajar akan lebih membantu meningkatkan ingatan siswa terhadap materi yang telah di pelajari.

Berdasarkan pengalaman selama kegiatan kampus mengajar di SDN 183 Sayuran Kota Bandung, penggunaan media pembelajaran sebelumnya sudah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran akan tetapi, penggunaan media hanya digunakan oleh sebagian guru saja dengan alasan para guru yang lain masih belum memahami cara penggunaan atau mengoperasikan media dalam proses pembelajaran. Kebanyakan guru hanya melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah saja, sehingga kemauan guru untuk menggunakan media dalam proses pembelajaran hanya beberapa persen saja. Sedangkan jika dilihat dari fasilitas yang ada disekolah terutama di bidang teknologi sudah cukup memadai seperti *chromebook*, jaringan wifi sekolah, *monitor* layar sentuh dan lain sebagainya. Selain dari fasilitas sekolah siswa pun juga sudah banyak yang menggunakan *handphone/HP* dilingkungan sekolah serta di dalam proses pembelajaran berlangsung. Kemudian fakta yang ditemui dilapangan yakni rendahnya hasil belajar siswa, rendahnya hasil belajar siswa bukan karena siswa kurang dalam memahami materi yang diajarkan akan tetapi juga disebabkan kurangnya kreativitas guru dalam memilih dan menggunakan strategi atau metode yang efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Guru cenderung menggunakan metode pembelajaran yang konvensional yang dapat membuat kejenuhan siswa saat belajar dikelas. Rendahnya hasil belajar siswa membuktikan bahwa siswa belum menguasai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Penelitian ini didukung oleh firmansyah ddk (2020). Yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dilihat dari rata-rata nilai posttest sesudah diberikannya treatment lebih tinggi dibandingkan hasil pretest. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa metode *mind mapping* efektif digunakan dalam pembelajaran menulis teks fantasi sesuai dengan identifikasi

struktur dan aspek kebahasaannya. Kemudian penelitian yang telah dilakukan oleh Nur Astriany. (2015) “meningkatkan hasil belajar IPA melalui penggunaan *mind map* siswa kelas IV sekolah dasar Bekasi utara”. Yang menyatakan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *mind mapping* dibandingkan dengan menggunakan metode konvensional yang telah diajarkan sebelumnya. Sedangkan penelitian menurut Almu & Sunimbar (2019). Efektivitas model pembelajaran *mind mapping* berbantuan media gambar materi indahny kebersamaan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa SD. dalam penelitian ini keterampilan guru menunjukkan kegiatan belajar mengajar lebih didominasi oleh guru, guru belum membiasakan peserta didik untuk memunculkan ide-ide dan belum mengembangkan kreativitas peserta didik, selain itu guru belum memanfaatkan media. Salah satu alternatif untuk memecahkan masalah dalam penelitian ini adalah menggunakan *mind mapping* berbantuan media gambar dalam proses pembelajaran. Teknik pengumpulan data dalam penelitian yaitu: observasi, wawancara dan dokumentasi. Setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *mind mapping* berbantuan media gambar terjadi peningkatan hasil kognitif siswa jika di lihat dari hasil *post-test* secara keseluruhan diperoleh. Dari beberapa penelitian di atas yang membedakan penelitian yang saya lakukan adalah dari segi penyajian medianya, penelitian di atas hanya menggunakan media visual/gambar, sedangkan penelitian yang saya lakukan adalah dengan media *digital*, penyajiannya dengan menggunakan PowerPoint yang mana di dalamnya terdapat gambar yang bergerak, animasi, suara, dan lain sebagainya.

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti memberikan solusi yang dapat diterapkan oleh guru untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Maka guru harus menerapkan media pembelajaran yang kreatif, dan inovatif. Penelitian ini menggunakan materi pelajaran IPAS kurikulum merdeka dengan pertimbangan kebanyakan siswa sulit memahami materi ini karena kompleksnya pembahasan materi sehingga siswa kesulitan dalam memahaminya. Media pembelajaran yang akan diterapkan dalam penelitian ini adalah *mind mapping* interaktif dengan pertimbangan bahwa *mind mapping* interaktif ini mampu untuk membantu siswa dalam memahami materi materi yang

di ajarkan terutama meteri tentang mengenal energi listrik.

Dari beberapa penjelasan dan diperkuat oleh penelitian terdahulu maka diharapkan pembelajaran melalui media pembelajaran *Mind Mapping* interaktif ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 183 sayuran Kota Bandung melalui peningkatan pemahaman terhadap materi pembelajaran IPAS secara umum, khususnya pada pokok bahasan mengenal energi listrik. Dengan demikian diharapkan hasil penelitian ini dapat dipertimbangkan untuk pemilihan media pembelajaran yang sesuai dan tepat digunakan dalam penyampaian materi. Berdasarkan penjelasan di atas peneliti mempunyai kesimpulan untuk meneliti tentang efektivitas media pembelajaran *mind mapping* interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Hasil penelitian ini nantinya akan menjadi salah satu alternatif yang positif dalam pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Secara umum rumusan masalah merupakan gambaran tentang ruang lingkup bidang kajian dalam suatu penelitian sehingga masalah-masalah yang akan diteliti menjadi tampak lebih jelas, dalam penelitian ini masalah yang akan diangkat adalah “Bagaimana efektivitas media pembelajaran *mind mapping* interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS”.

Sedangkan rumusan secara khusus adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana efektivitas penggunaan *mind mapping* interaktif terhadap peningkatan hasil belajar aspek “Memahami (C2)” pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN 183 sayuran kota Bandung?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan *mind mapping* interaktif terhadap peningkatan hasil belajar aspek “Mengaplikasi (C3)” pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN 183 sayuran kota Bandung?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan *mind mapping* interaktif terhadap peningkatan hasil belajar aspek “Menganalisis (C4)” pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN 183 sayuran kota Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai pada rumusan masalah yang ada, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran *mind mapping* interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS).

Tujuan Khusus

1. Untuk mengetahui bagaimana efektivitas penggunaan *mind mapping* interaktif terhadap peningkatan hasil belajar aspek “Memahami (C2)” pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN 183 sayuran kota bandung?
2. Untuk mengetahui bagaimana efektivitas penggunaan *mind mapping* interaktif terhadap peningkatan hasil belajar aspek “Mengaplikasi (C3)” pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN 183 sayuran kota bandung?
3. Untuk mengetahui bagaimana efektivitas penggunaan *mind mapping* interaktif terhadap peningkatan hasil belajar aspek “Menganalisis (C4)” pada mata pelajaran kelas V SDN 183 sayuran kota bandung?

1.4 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini tentunya memiliki harapan dan dapat bermanfaat bagi semua pihak secara langsung maupun tidak secara langsung, baik itu pengembang Pendidikan maupun pelaksana Pendidikan. Ada beberapa manfaat yang dapat kita ambil dalam penelitian ini:

1. Bagi guru, adanya penelitian ini diharapkan bisa memberikan gambaran bagi guru tentang penggunaan media *mind mapping* interaktif yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan dapat memperkaya pengetahuan dan kemampuan guru dalam menyediakan proses pembelajaran.
2. Bagi siswa, dengan adanya penelitian ini diharapkan siswa dapat lebih termotivasi dalam proses pembelajaran dan dapat memperoleh hasil belajar lebih baik. Khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan sosial.
3. Sedangkan manfaat bagi peneliti, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman yang baik dan dapat mengembangkan wawasan mengenai keilmuan teknologi Pendidikan yang telah dipelajari.