

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Di abad 21 ini penggunaan digital sangatlah diperlukan dalam segala bidang khususnya dibidang pendidikan. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media atau digital dalam pembelajaran yang interaktif dan kreatif. di era yang serba digital ini banyak tantangan yang dihadapi. Contoh kasus yang banyak dihadapi yaitu pada anak-anak di usia dini. Anak-anak sangat rentan sekali ancaman konten yang berbahaya, seperti hoaks, penipuan, bahkan eksploitasi seksual. Agar dapat memberikan pemahaman yang baik dalam menggunakan digital, anak harus dibekali dasar-dasar literasi digital. Peran keluarga, orang tua, dan guru dijadikan sebagai mediator untuk memaksimalkan pengaruh positif dan meminimalkan pengaruh negatif pada anak.

Hasil belajar merupakan gambaran tentang bagaimana siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hasil belajar merupakan output nilai yang berbentuk angka atau huruf yang didapat siswa setelah menerima materi pembelajaran melalui sebuah tes atau ujian yang disampaikan guru. Dari hasil belajar tersebut guru dapat menerima informasi seberapa jauh siswa memahami materi yang dipelajari. Keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar pada setiap siswa berbedabeda. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar dikelompokkan menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah segala faktor yang berasal dari dalam diri siswa, diantaranya

tingkat intelegensi, minat, motivasi dan sebagainya. Sedangkan faktor eksternal adalah segala faktor dari luar diri siswa, diantaranya lingkungan keluarga, masyarakat, pergaulan, fasilitas belajar, keadaan sosial ekonomi keluarga dan sebagainya.

Permasalahan yang terjadi saat ini yaitu masih banyak anak yang memiliki kemampuan IPA yang rendah. Hal ini dikarenakan guru masih menggunakan model pembelajaran tradisional sehingga siswa sulit untuk memahami materi yang disampaikan guru. Selain itu kurangnya media pembelajaran juga berpengaruh pada pemahaman IPA siswa yang kurang. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN Sukamanah 02 Pandeglang ditemukan permasalahan yaitu masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM khususnya pada mata pelajaran IPA. Hal ini disebabkan karena pembelajaran hanya bersifat teacher center. Pembelajaran online hanya mengirimkan materi berupa video yang di download dari youtube dan soal-soal di google class room, dan pembelajaran online kurang memotivasi siswa dalam belajar karena minimnya media pembelajaran yang digunakan. Selain itu guru kurang mampu membuat media inovatif yang memanfaatkan aplikasi terkini. Guru hanya dapat menggunakan sumber belajar yang ada dikelas seperti audio-video.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap wali kelas V, diperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran tematik hasil belajar siswa banyak yang belum memenuhi Nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Guru kelas menambahkan bahkan hampir sekitar 70% siswa bermasalah pada hasil belajar. Berdasarkan hasil observasi yang juga dilakukan oleh peneliti di dalam kelas guru masih kurang inovatif serta bervariasi dalam memilih metode pembelajaran yang memakai aplikasi edraw mind master agar mudah dimengerti oleh siswa terutama mata pelajaran ipa

kelas V SDN Sukamanah 02 Pandeglang .

Priyandana, dkk (2021) Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Media Pembelajaran Mind Mapping Berbantuan Aplikasi Edraw MindMaster” Masih banyak anak yang memiliki kemampuan IPA yang rendah. Hal ini disebabkan karena kurangnya media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran IPA. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran mind mapping berbantuan aplikasi Edraw Mindmaster. Jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan dengan menggunakan prosedur 4D. subjek uji coba produk berjumlah 6 orang para ahli. Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu observasi, wawancara, dan kuesioner.

(Nurrita, Rasam & Sari, 2018) Faktor internal yang dapat mempengaruhi hasil belajar adalah faktor yang berasal dari diri siswa yang meliputi kecerdasan, sikap, kebiasaan, bakat, minat, dan motivasi. Faktor yang berasal dari luar diri siswa disebut dengan faktor eksternal yang meliputi keluarga, masyarakat, dan sekolah. Salah satu faktor internal yang memengaruhi hasil belajar siswa, yaitu gaya belajar yang dimiliki oleh siswa. Gaya belajar yang dimiliki setiap siswa umumnya berbeda. Oleh karena itu, penting bagi siswa dalam mengenal gaya belajar dan ketepatan penggunaan gaya belajar. Dengan demikian, siswa tidak akan kesulitan atau mendapat kendala dalam memahami, menerima, dan mengolah informasi pada saat proses belajar. Selain faktor internal, terdapat juga faktor eksternal yang dapat memengaruhi hasil belajar siswa, yaitu salah satunya pemanfaatan media belajar. Media belajar adalah alat yang digunakan dalam proses belajar yang dapat membantu siswa, sehingga makna pesan yang disampaikan jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Atas dasar latar belakang di atas penulis melakukan penelitian dalam

bentuk penelitian yang berjudul: “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Melalui Media Mind Mapping Berbantuan Aplikasi *Edraw MindMaster* dikelas V.

## **B. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti merumuskan beberapa masalah, yaitu:

1. Bagaimana penerapan proses siswa belajar IPA menggunakan media *mind mapping* berbantuan aplikasi *edraw mindmaster* di kelas V SDN Sukamanah 2 ?
2. Apakah Penggunaan media *mind mapping* berbantuan aplikasi *edraw mindmaster* Meningkatkan hasil belajar siswa pelajaran IPA di kelas V SDN Sukamanah 2 ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan proses siswa belajar IPA menggunakan media *mind mapping* berbantuan aplikasi *edraw maindmaster* di kelas V SDN Sukamanah 2
2. Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar IPA melalui media *mind mapping* berbantuan aplikasi *edraw mindmaster* di kelas V SDN Sukamanah 2

## **D. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, manfaat dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai jenis-jenis kesalahan atribusi yang dapat

terjadi di kelas selama kegiatan pembelajaran serta diharapkan dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Untuk Institusi Pendidikan

Manfaat untuk institusi pendidikan pada penelitian ini yaitu untuk dijadikan sebagai sebuah sub bidang ilmu pengetahuan terkait teori psikologi sosial terutama dalam rumpun ilmu pendidikan yang mana penguasaan teori ini diperlukan oleh para calon tenaga pendidik, khususnya guru anak usia sekolah dasar.

### b. Untuk Tenaga Pendidik

Dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan media mind mapping berbantuan aplikasi edraw mindmaster.

### c. Untuk Peneliti

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan atau referensi (penelitian yang relevan) pada penelitian yang sejenis.

## E. Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penelitian ini terbagi dalam bentuk bab-bab dan diikuti sub babnya, yang di sajikan dalam lima bab dengan berbagai sub bab yang beragam.

BAB I, merupakan bab pendahuluan yang menjelaskan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan struktur organisasi penelitian.

BAB II, menjelaskan tentang kajian teori yang digunakan peneliti sebagai bahan untuk memperkuat penelitian. Yang isinya berkaitan dengan teori pembinaan, nilai karakter dan teori perkemahan. Kemudian berisi juga tentang

penelitian-penelitian terdahulu.

BAB III, berisi mengenai metode penelitian yang di dalamnya membahas mengenai desain penelitian, sumber data penelitian, pengumpulan data, dan analisis data.

BAB IV, berisi tentang temuan dan pembahasan dimana isinya menjelaskan mengenai jawaban dari judul penelitian dan semua rumusan masalah penelitian yang sudah dibuat pada penelitian ini.

BAB V, berisikan tentang kesimpulan dan saran terhadap penelitian yang sudah dilakukan pada penelitian ini.