

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan ialah kepribadian bangsa yang memastikan kemajuan suatu bangsa. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan tidak lepas dari dua kegiatan, yaitu kegiatan belajar dan mengajar. Ini berarti berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung pada bagaimana proses belajar yang dialami siswa baik di sekolah, di rumah maupun di lingkungan masyarakat. Walaupun pencapaian tujuan pendidikan sangat bergantung pada diri siswa, namun peran guru sebagai pendidik juga tidak kalah pentingnya di dalam memotivasi, mendukung dan memfasilitasi tercapainya tujuan pembelajaran pada diri siswa tersebut. Maka dari itu seorang guru diharapkan mampu mempraktikkan perencanaannya di kelas, selain itu guru juga di haruskan untuk menguasai materi, strategi dan media pembelajaran.

Banyak hal yang mempengaruhi sistem pendidikan di sekolah, salah satu target pencapain yang harus dicapai tidak lain yaitu hasil belajar. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah siswa

menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar yang diperoleh siswa adalah sebagai akibat dari proses belajar yang dilakukan oleh siswa. Proses belajar merupakan penunjang hasil belajar yang dicapai siswa. Aktivitas belajar siswa dituntut aktif mengikuti proses belajar dapat dijumpai dalam kesungguhan siswa saat memperhatikan penjelasan dari guru, mengajukan pertanyaan terhadap hal-hal yang kurang dipahaminya. Untuk mencapai hasil belajar yang maksimal tentunya diperlukan sebuah inovasi yang menumbuhkan motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran untuk menciptakan siswa yang kreatif, inovatif, kritis serta mandiri. Melalui perkembangan dalam dunia Pendidikan diperlukan media pembelajaran sebagai alternatif pembelajaran masa kini. Salah satunya adalah media pembelajaran buku saku berbasis *mind mapping*.

Pemakaian media dalam kegiatan belajar mengajar dapat membantu siswa dalam meningkatkan dan memudahkan memiliki pemahaman, penyajian data dengan menarik dan terpercaya, serta memudahkan penafsiran data. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi kepada siswa. Oleh karena itu, dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan baik dan siswa mudah memahaminya. Media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan isi materi dalam pembelajaran seperti buku, film, dan video.

Mata pelajaran yang ada di Sekolah Dasar yang perlu ditingkatkan kualitasnya salah satunya adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, karena di Sekolah Dasar merupakan tempat pertama siswa mengenal konsep-konsep dasar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Oleh karena itu, guru seharusnya kreatif dan inovatif dalam menerapkan berbagai media mengajar dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga mampu memenuhi keperluan pembelajaran untuk siswanya. Mata pelajaran IPAS diajarkan untuk menguatkan kesadaran peserta didik terhadap lingkungan sekitarnya, baik dari aspek alam maupun sosial. Mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) artinya siswa sedang mengamati lebih cermat hal-hal yang terjadi di sekelilingnya. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran IPAS seharusnya berpusat pada siswa sehingga siswa bisa memahami, menguasai makna suatu materi yang disampaikan.

Berdasarkan hasil Pra Observasi yang dilakukan oleh peneliti di Sekolah Dasar Negeri 04 Pandan di Kelas VA, Peneliti menemukan bahwa secara umum hasil belajar siswa masih kurang atau belum mencapai target KKM yang diharapkan oleh sekolah. Hal ini dibuktikan dari hasil ulangan harian sebelumnya pada mata pelajaran IPAS, di mana dari 29 siswa hanya 16 siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Sedangkan 13 siswa lainnya belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Nilai rata-rata dari seluruh jumlah siswa 56, 89 dalam dengan kriteria kurang. Dengan persentase ketuntasan klasikal yang

dicapai 55, 17 %. Hal ini menunjukkan belum memenuhi syarat ketuntasan belajar klasikal. Berarti nilai siswa belum memenuhi syarat ketuntasan belajar klasikal, karena ketuntasan belajar klasikal dicapai sekurang-kurangnya 85% dari jumlah siswa yang memperoleh nilai 60 sesuai dengan KKM yang telah ditetapkan. Hal ini membuktikan bahwa hasil belajar siswa masih rendah. Penggunaan media dan metode pembelajaran yang kurang tepat serta sarana dan prasarana menjadi penyebab kurangnya keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Guru kurang kreatif dan inovatif dalam menerapkan media pembelajaran dan guru cenderung menggunakan metode ceramah yang membuat siswa kurang aktif, mudah merasa bosan, dan membuat siswa tidak kreatif dalam proses pembelajaran sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa.

Dalam hal ini guru berkewajiban menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Pelaksanaan pembelajaran di sekolah, masih terdapat guru yang menggunakan cara konvensional dalam proses kegiatan belajar mengajar yaitu menyampaikan materi hanya dengan metode ceramah di depan kelas (Sadikin & Hamidah, 2020; Wahyono et al., 2020). Proses pembelajaran yang secara konvensional dapat membuat siswa kurang minat dan kurang termotivasi untuk belajar (Mustaqim & Wijayanti, 2019; Widiana, 2016). Akan tetapi lebih bermakna jika ditambah dengan guru menggunakan media pembelajaran yang berfungsi sebagai penunjang pembelajaran agar peserta didik lebih tertarik dan minat dalam mengikuti pembelajaran dan

peserta didik dapat lebih memahami materi yang disampaikan guru dengan jelas. Solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran, dibutuhkan media pembelajaran untuk mendukung proses kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Dengan adanya media pembelajaran siswa dapat termotivasi dan menunjukkan minat terhadap memahami materi yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, guru harus mau berinovasi dengan media pembelajaran yang dapat menunjang proses kegiatan pembelajaran. salah satu media yang dapat digunakan yaitu media pembelajaran berupa buku saku berbasis *mind mapping*. Dengan media pembelajaran buku saku berbasis *mind mapping* yang memberikan fasilitas kegiatan belajar siswa untuk mencari, mengolah dan menemukan pengalaman belajar yang lebih bersifat konkrit, yaitu melalui keterlibatan siswa dalam mencoba, melakukan dan mengalami sendiri. Siswa akan lebih tertarik dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran, karena siswa merasa bahwa pembelajaran tersebut bermanfaat di dalam kehidupan mereka.

Menurut Asyhari & Silvia (dalam Murniasih, Hariyani, & Ferdiani, 2019: 97) media buku saku dapat menarik minat siswa dan memberi kemudahan dalam memahami materi tertentu. Salah satu yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa adalah minat belajar. Buku saku sebagai media pembelajaran yang belum pernah digunakan di kelas V di SD Negeri 04 Pandan menjadi salah satu media pembelajaran baru terutama

bagi siswa. Buku saku dapat membantu siswa memahami materi dengan jelas karena di dalam buku saku terdapat inti sari dari materi pembelajaran. Buku saku dapat memberikan manfaat salah satunya yaitu dapat membuat proses belajar menjadi lebih terlihat jelas, menarik, serta menyenangkan. Buku saku dikembangkan sesuai dengan isi materi sangat dibutuhkan untuk efektifitas dalam pembelajaran. Ukuran buku saku yang kecil mempermudah siswa belajar dimana saja dan kapan saja. Meski ukurannya kecil, buku saku memuat materi lengkap yang dirangkum agar peserta didik lebih cepat paham materi. Berdasarkan pemakaiannya, buku saku bisa dipergunakan sebagai media yang praktis untuk guru. Buku saku dibuat dengan berbasis *mind mapping*.

Media buku saku berbasis *mind mapping* yakni media pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran yang lebih mudah untuk dipahami oleh siswa dengan berbasis *mind mapping*. *Mind mapping* dapat membantu dalam belajar, menyusun dan menyimpan informasi yang diinginkan serta mengelompokkannya sehingga memungkinkan untuk mendapat ingatan yang sempurna. *Mind mapping* bersifat sederhana karena berisikan pokok penting dari sebuah pikiran, dengan tulisan, gambar dan warna yang menarik. Media buku saku berbasis *mind mapping* yang berisi peta pikiran materi dengan adanya gambar dan warna yang mendukung serta memudahkan penggunaannya. Media buku saku berbasis *mind mapping* dalam penggunaannya sangat praktis serta penyajian materi

yang ringkas. Pemilihan media ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian tentang buku saku telah banyak dilakukan oleh para peneliti diantaranya adalah Nurhayati (2019) dalam jurnal yang berjudul Penerapan Buku Saku dengan Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pasca Gempa Bumi. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pasca gempa bumi di SMP Negeri 1 Gangga melalui penerapan buku saku dengan pendekatan saintifik. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi dan tes. Sedangkan teknis analisis data penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kualitatif. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan buku saku dengan pendekatan saintifik telah dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, hal ini terbukti dari data seluruh kegiatan penelitian tindakan kelas yang menunjukkan peningkatan mulai dari pra tindakan, siklus 1 dan siklus II.

Berdasarkan latar belakang tersebut, dibutuhkan sebuah media untuk membantu siswa memahami materi. Peneliti mengambil penelitian penggunaan media buku saku dengan modifikasi berbasis *mind mapping* dalam meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas V di SD Negeri 04 Pandan, dengan judul penelitian “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Melalui Media Pembelajaran Buku Saku Berbasis *Mind Mapping* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di SD Negeri 04 Pandan”.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian adalah pemusatan konsentrasi terhadap tujuan penelitian yang sedang dilakukan. Fokus penelitian harus diungkapkan secara eksplisit untuk mempermudah peneliti sebelum melaksanakan observasi. Fokus penelitian adalah garis besar dari penelitian, jadi observasi serta analisa hasil penelitian akan lebih terarah. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka yang menjadi fokus penelitian adalah “Melihat peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran buku saku berbasis *mind mapping* pada mata pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 04 Pandan.

C. Pertanyaan Penelitian

1. Pertanyaan Penelitian Umum

Berdasarkan permasalahan yang terjadi maka yang menjadi pertanyaan umum dari penelitian ini adalah “Bagaimana peningkatan hasil belajar Melalui Media Pembelajaran Buku Saku Berbasis *Mind mapping* Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di SD Negeri 04 Pandan?”.

2. Pertanyaan Penelitian Khusus

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

1. Bagaimanakah penerapan media pembelajaran buku saku berbasis *mind mapping* dalam pembelajaran kelas V di SD Negeri 04 Pandan?
2. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran buku saku berbasis *mind mapping* dalam pembelajaran Kelas V di SD Negeri 04 Pandan?
3. Bagaimanakah respon siswa kelas V di SD Negeri 04 Pandan pada penggunaan media pembelajaran buku saku berbasis *mind mapping* dalam pembelajaran?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan penerapan media pembelajaran buku saku berbasis *mind mapping* dalam pembelajaran kelas V di SD Negeri 04 Pandan.
2. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran buku saku berbasis *mind mapping* dalam pembelajaran kelas V di SD Negeri 04 Pandan.
3. Mendeskripsikan respon siswa kelas V di SD Negeri 04 Pandan pada penggunaan media pembelajaran buku saku berbasis *mind mapping* dalam pembelajaran.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi pada pembaca tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran berupa media buku saku berbasis *mind mapping* dalam suatu proses pembelajaran sebagai media pembelajaran yang tepat dan menarik untuk siswa-siswi Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi guru, memberikan wawasan bahwa ada perbedaan yang didapatkan ketika mengajar menggunakan media pembelajaran buku saku berbasis *mind mapping* atau tidak terhadap hasil belajar siswa, dan perubahan perilaku siswa serta mendorong guru untuk meningkatkan kompetensinya, serta pengembangan ilmu pengetahuan dan memberikan informasi tentang peran media pembelajaran buku saku berbasis *mind mapping* dalam pembelajaran.
- b) Bagi siswa, dengan adanya hasil penelitian ini penerapan media pembelajaran buku saku berbasis *mind mapping* dapat memberikan pengalaman baru bagi siswa dan memberi kemudahan pada siswa untuk menguasai dan memahami materi pelajaran sehingga mendapatkan peningkatan minat belajarnya.
- c) Bagi sekolah, untuk menambah sudut pandang solusi terhadap sekolah dan guru pada media pembelajaran buku saku berbasis *mind mapping* sebagai media pembelajaran yang menarik serta

bermanfaat untuk memberikan pengalaman baru bagi siswa serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan motivasi untuk guru dalam memanfaatkan media pembelajaran.

- d) Bagi lembaga STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, penelitian ini dapat dijadikan bahan bacaan atau referensi untuk melakukan penelitian khususnya untuk Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD).
- e) Bagi peneliti, sebagai bahan kajian tentang penerapan media pembelajaran dan manfaatnya secara langsung untuk menuntaskan pembelajaran dengan efektif, efisien, menarik, dan menyenangkan.

F. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang berasal dari sumber-sumber terpercaya dimana pendidik memberikan informasi tersebut kepada peserta didik sehingga dapat mempermudah proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang gilirannya diharapkan mempertinggi hasil belajar yang hendak dicapai. Dengan demikian peran dan fungsi media pembelajaran di samping sebagai alat bantu mengajar juga sebagai sumber belajar yang harus dimanfaatkan semaksimal mungkin sehingga dapat terciptanya suasana belajar yang kondusif, efektif, efisien dan menyenangkan. Peran guru dalam

inovasi dan pengembangan media pengajaran sangat diperlukan mengingat guru dapat dikatakan sebagai pemain yang sangat berperan dalam proses belajar mengajar di kelas, yang hendaknya dapat mengolah kemampuannya untuk membuat media pengajaran lebih efektif dan efisien.

2. Buku Saku

Menurut kamus Besar Bahasa Indonesia, buku saku adalah buku yang berukuran kecil yang dapat disimpan dalam saku dan mudah dibawa kemana-mana. Buku saku adalah buku yang mempunyai bentuk yang kecil, praktis dan ringan berisi informasi yang dapat dibawa kemana-mana dan dibaca kapanpun. Definisi secara umum buku saku dari pengertian tersebut adalah buku yang berukuran kecil yang berisi informasi dan dapat disimpan dalam saku sehingga mudah dibawa kemana-mana. Melalui buku saku siswa dapat memperoleh informasi tanpa banyak membuang waktu untuk mengetahui inti dari informasi tersebut. Hal ini dikarenakan buku saku disajikan dengan *point* atau inti-inti dari suatu materi pelajaran sehingga mudah bagi siswa untuk mengetahui inti dari informasi materi pelajaran.

3. *Mind mapping*

Mind mapping adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan “memetakan” pikiran-pikiran kita. *Mind mapping* adalah suatu metode yang bisa membantu seseorang untuk

memetakan pemikirannya secara kreatif dan efektif, kemudian memadukannya dan mengembangkan potensi kerja otak kiri dan otak kanan manusia. *Mind mapping* ini bisa dipetakan dengan berbagai bentuk, seperti garis percabangan, gambar, atau kata kunci tertentu yang masih berkaitan pada ide utama/konsepnya.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang berkaitan dengan materi yang telah diberikan. Hasil belajar adalah salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di dalam kelas. Hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris. Pada ranah kognitif, pengukuran bisa dilakukan menggunakan soal tes hasil belajar, baik secara lisan maupun tulis. Pada ranah afektif dan psikomotorik, pengukuran hasil belajar bisa dilakukan menggunakan lembar observasi selama proses pembelajaran di dalam kelas.