

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.2 Latar Belakang Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan penting dalam membentuk karakter bangsa. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab 1 pasal 1, pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan manusia secara sadar dan terencana agar mampu mengembangkan potensi dirinya melalui sebuah proses pembelajaran. Pendidikan merupakan suatu usaha manusia untuk mendapatkan pengetahuan serta keterampilan dalam rangka memanusiakan manusia serta menjalankan kehidupan yang berkualitas. Pendidikan tersebut lebih dari sekedar pengajaran, yang dapat dikatakan sebagai suatu proses *transfer* ilmu, transformasi nilai dan pembentukan kepribadian dengan segala aspek yang dicakupkan. Dengan demikian, pendidikan merupakan investasi jangka panjang, karena hasil dari proses pendidikan akan dirasakan baik untuk saat ini maupun untuk yang akan datang.

Kurikulum memegang peranan yang sangat penting dalam proses pendidikan. Berdasarkan Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 mengenai Standar Nasional Pendidikan, kurikulum sebagai seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran dan langkah yang digunakan sebagai acuan penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Proses pendidikan tidak dapat lepas dari kurikulum, bahkan pelaksanaan program di sekolah berpusat pada tujuan pendidikan yang telah disusun dalam kurikulum.

Orientasi proses dalam pembelajaran pada situasi pandemi *Covid-19* cukup berdampak pada sistem pendidikan di Indonesia. Pembelajaran daring (dalam jaringan) merupakan sistem pembelajaran yang dilakukan tanpa bertatap muka langsung, tetapi menggunakan *platform* yang dapat membantu proses belajar mengajar jarak jauh. Tujuan dari adanya pembelajaran daring adalah memberikan layanan pembelajaran bermutu dalam jaringan yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau peminat ruang belajar agar lebih banyak dan lebih luas. Hal ini sesuai dengan Surat Edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Direktorat Pendidikan Tinggi No. 1 Tahun 2020 mengenai pencegahan penyebaran *Covid-19* di dunia pendidikan. Dalam surat edaran tersebut Kemendikbud menginstruksikan untuk menyelenggarakan pembelajaran jarak jauh dan menyarankan para peserta didik untuk belajar dari rumah masing-masing. Tujuan diberlakukan belajar dari rumah yaitu (1) Memastikan pemenuhan anak untuk mendapatkan layanan pendidikan selama *Covid-19*, (2) Melindungi warga satuan pendidikan dari dampak buruk *Covid-19*, (3) Mencegah penyebaran dan penularan *Covid-19* di satuan pendidikan serta (4) Memastikan pemenuhan dukungan psikososial bagi pendidik, peserta didik dan orang tua/wali. Untuk itu pembelajaran di rumah tidak hanya tugas guru dalam pemberian tugas, namun diperlukan kerjasama antara seluruh pihak termasuk orang tua (Pakpahan dkk, 2020).

Peran guru dalam pembelajaran daring sangat penting. Pada pembelajaran daring, siswa diharapkan bisa menguasai atau memahami materi walaupun guru memberikan materi tanpa adanya tatap muka secara langsung dengan memanfaatkan perkembangan teknologi. Kecepatan perkembangan ilmu

pengetahuan dan teknologi menuntut perubahan cara dan strategi guru dalam mengajar. Guru hendaknya membimbing siswa untuk menemukan data dan informasi sendiri serta mengolah dan mengembangkannya, oleh karena itu diperlukan adanya upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mengubah peran guru sebagai pusat informasi (*teacher centered*) menjadi berperan sebagai fasilitator, mediator, dan teman yang memberikan kondisi yang kondusif untuk terjadinya konstruksi pengetahuan. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam mengatasi masalah diatas adalah model *Problem Based Learning*.

Pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah dalam kehidupan sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar dengan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta memperoleh pengetahuan dari materi tersebut (Komalasari, 2013). Melalui *Problem Based Learning* peserta didik dapat belajar bagaimana peserta didik dapat meningkatkan berpikir tingkat tinggi dan menggunakan suatu proses interaktif dalam mengevaluasi hal yang peserta didik ketahui, mengidentifikasi apa yang diketahui, mengumpulkan informasi yang telah mereka dapatkan.

Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, pada jenjang pendidikan dasar merupakan landasan menuju pendidikan menengah, tanpa jenjang pendidikan dasar siswa tidak akan dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang pendidikan menengah. Saat ini pada jenjang pendidikan sekolah dasar materi pelajaran disederhanakan dengan menggunakan pendekatan tematik terpadu. Pendekatan tematik terpadu yaitu pembelajaran yang mengaitkan satu mata pelajaran satu

dengan mata pelajaran lainya sesuai dengan tema. Satu tema terdiri dari kompetensi dasar dan indikator yang mencakup dari beberapa mata pelajaran yang berbeda. Salah satu mata pelajaran yang digunakan dalam jaringan tema pada pembelajaran tematik adalah IPA.

Menurut Samatowa (dalam Ariyanto, 2016) menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam adalah aktivitas anak yang melalui berbagai kegiatan nyata dengan alam menjadi hal utama dalam pembelajaran IPA. Tujuan pembelajaran IPA di SD adalah pemahaman terhadap disiplin IPA dan keterampilan berkarya untuk menghasilkan suatu produk yang akan merefleksikan penguasaan kompetensi seseorang sebagai hasil belajarnya Sukra (dalam Ariyanto, 2016). Berdasarkan ruang lingkup dan hakikat IPA tersebut, maka pembelajaran IPA seharusnya mencakup keempat aspek tersebut sehingga pembelajaran IPA lebih bermakna dan tujuan itu sendiri dapat tercapai secara optimal. Pada dasarnya tujuan pembelajaran IPA yaitu menciptakan manusia yang berpengetahuan dan mengerti akan lingkungan, tidak hanya paham secara teoritis akan tetapi paham akan temuan sendiri di lingkungan mereka. Dapat disimpulkan bahwa IPA adalah ilmu yang mempelajari usaha manusia untuk memahami alam secara sistematis dengan produser yang benar melalui observasi dan eksperimen yang diharapkan nanti hasilnya dapat menjelaskan fenomena-fenomena alam sekitar dengan hasil yang akurat. Pembelajaran IPA diharapkan menjadi sarana peserta didik untuk mempelajari lingkungan sekitar dan dirinya sendiri serta dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian proses pembelajaran IPA dilakukan oleh guru untuk menekankan pada pemberian langsung untuk mengembangkan

kompetensi siswa agar nantinya siswa dapat menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah dari pada hanya mendengarkan penjelasan langsung dari guru.

Pesatnya perkembangan teknologi di dunia pendidikan menuntut keterampilan guru menggunakan teknologi dalam mengelola pembelajaran di kelas. Untuk meningkatkan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif, guru dituntut untuk mampu merancang pembelajaran yang menarik minat siswa. Siswa cenderung merasa bosan dibuktikan dari rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran daring. Selain itu penggunaan media pembelajaran juga masih sangat sedikit untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan kepada siswa sehingga pembelajaran yang seharusnya dapat memberikan pengalaman belajar yang berorientasi terhadap proses tidak dapat berjalan optimal. Maka untuk meningkatkan daya tarik siswa dalam belajar di rumah pada materi sistem pencernaan manusia IPA, diperlukan media pembelajaran yang tepat.

Menurut Mastaqin (dalam Fransisca & Mintohari, 2018) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran akan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran juga memiliki peranan penting dalam proses belajar mengajar, disamping sebagai alat komunikasi, penyampaian materi melalui media pembelajaran juga dapat menarik perhatian siswa. Jadi media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Dalam

memaksimalkan proses pembelajaran berjalan dengan baik yaitu menggunakan media *Mind Mapping* yang diciptakan oleh Tony Buzan.

Buzan (dalam Niftalia, 2016) menyatakan “*mind mapping*” merupakan alat berpikir organisasional yang sangat hebat yang juga merupakan cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi itu. *mind mapping* merupakan pembelajaran grafik ampuh yang menyediakan suatu kunci yang *universal* untuk membuka seluruh potensi otak manusia sehingga dapat menggunakan seluruh kemampuan yang ada di kedua belah otak seperti gambar, kata, angka, logika, ritme, dan warna dalam suatu cara yang unik. Pemanfaatan otak secara simultan dapat memberikan kemampuan untuk berimajinasi, berkonsentrasi, dan meningkatkan kreativitas.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *mind mapping*, dengan harapan akan menghasilkan inovasi media pembelajaran yang menarik bagi siswa agar semakin termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dari rumah. *mind mapping* dapat diartikan sebagai proses memetakan pikiran untuk menghubungkan konsep permasalahan tertentu dari cabang membentuk kolerasi konsep menuju suatu pemahaman dan hasilnya dituangkan langsung untuk mudah dimengerti oleh guru dan siswa. Sehingga, tulisan yang dihasilkan merupakan gambaran langsung cara kerja pikiran dan koneksi di dalam otak. Menurut Prayudi (2008) *mind mapping* merupakan teknik yang paling baik dalam membantu proses berfikir otak secara teratur karena menggunakan teknik grafis yang berasal dari pemikiran manusia yang bermanfaat untuk menyediakan kunci-kunci *universal* sehingga membuka potensi otak. Ada lima fungsi *Mind Mapping* yang dikemukakan oleh Buzan (dalam Niftalia, 2016), yaitu: (1) Memberi pandangan

menyeluruh pada pokok masalah atau area yang luas, (2) Memungkinkan kita merencanakan rute atau membuat pilihan-pilihan dan mengetahui kemana kita akan pergi dan dimana kita berada, (3) Mengumpulkan sejumlah besar data disatu tempat, (4) Mendorong pemecahan masalah dengan membiarkan kita melihat jalan-jalan terobosan kreatif baru, (5) Menyenangkan untuk dilihat, dibaca, dicerna, dan diingat.

Sesuai dengan kebutuhan guru dalam mengatasi permasalahan proses pembelajaran alasan dipilihnya *mind mapping* sebagai program untuk mengembangkan media ini dengan alasan media *mind mapping* sudah sangat akrab dengan dunia pendidikan, sehingga para pendidik maupun siswa tidak kesulitan apabila hendak mengembangkan lebih lanjut atau menerapannya. Siswa-siswa dengan beragam kemampuan yang berbeda akan sangat tertolong dengan adanya media *mind mapping* ini dan pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga prestasi belajar siswa meningkat. Sehubungan dengan hal tersebut, dipandang perlu untuk mengembangkan media *Mind Mapping* berbasis *Problem Based Learning* materi Sistem Pencernaan Manusia muatan IPA kelas V SD Negeri 2 Serangan.

## 1.2 Identifikais Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang akan diteliti, yaitu:

- 1.2.1 Masih ada kecenderungan siswa bosan dengan media belajar yang diterapkan oleh guru yang masih berpatokan dengan materi yang ada di buku.

1.2.2 Kurangnya konsentrasi dan semangat belajar siswa dalam proses pembelajaran daring.

1.2.3 Dalam proses belajar mengajar kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi.

### 1.3 Pembatas Masalah

Mengingat banyaknya masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini, maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar pengkajian masalahnya mencakup masalah-masalah utama yang harus dipecahkan untuk memperoleh hasil yang optimal.

Penelitian ini menitik beratkan pada pengembangan media pembelajaran *mind mapping* berbasis *problem based learning* materi sistem pencernaan manusia pada muatan IPA, khususnya pada siswa kelas V Sekolah Dasar dengan menggunakan model ADDIE. Media pembelajaran ini dilakukan uji validitas pengembangan produk yang meliputi uji dari para ahli (ahli isi, ahli media dan ahli desain pembelajaran), uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan Pembatasan masalah yang telah dikemukakan maka rumusan masalahnya adalah sebagai Berikut:

1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran *Mind Mapping* berbasis *Problem Based Learning* materi Sistem Pencernaan Manusia pada muatan IPA kelas V di SD Negeri 2 Serangan Tahun



Pelajaran 2021/2022?

- 1.4.2 Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran *Mind Mapping* berbasis *Problem Based Learning* materi Sistem Pencernaan Manusia pada muatan IPA kelas V di SD Negeri 2 Serangan Tahun Pelajaran 2021/2022?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Sebuah penelitian tentunya mempunyai tujuan untuk mencapai hal – hal yang diinginkan agar penelitian ini menjadi relevan dengan rumusan masalah. Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.5.1 Mengembangkan media pembelajaran *Mind Mapping* berbasis *Problem Based Learning* materi Sistem Pencernaan Manusia pada muatan IPA kelas V di SD Negeri 2 Serangan Tahun Pelajaran 2021/2022.
- 1.5.2 Menguji kelayakan media pembelajaran *Mind Mapping* berbasis *Problem Based Learning* materi Sistem Pencernaan Manusia pada muatan IPA kelas V di SD Negeri 2 Serangan Tahun Pelajaran 2020/2021.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

### a) Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian pengembangan ini dapat memberikan semangat belajar untuk siswa dan guru lebih praktis dalam membantu proses belajar mengajar dari rumah. *Mind Mapping* menjadi mudah dan menarik sehingga siswa dapat mengerti dan memahami pelajaran dengan mudah tanpa harus bertatap muka secara langsung. Dengan demikian efisiensi belajar siswa dapat meningkat karena sesuai dengan tujuan pembelajaran, membantu konsentrasi belajar siswa karena media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa, mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu karena perhatian siswa terhadap pelajaran dapat meningkat, memberikan pengalaman dan pemikiran yang luas dalam belajar sehingga siswa dapat memahami secara nyata dari materi yang diberikan walaupun belajar dari rumah

### b) Manfaat Praktis

#### 1) Bagi siswa

Pengembangan media *mind mapping* ini dapat memotivasi siswa agar lebih bersemangat dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran secara daring atau tatap muka di masa *Covid-19*. Hal ini memberikan pengalaman menyeluruh dalam belajar sehingga siswa

dapat memahami secara nyata dari materi sistem pencernaan makanan pada muatan IPA yang diberikan walaupun belajar dari rumah.

## 2) Bagi Guru

Pengembangan media *mind mapping* memiliki tujuan agar guru lebih termotivasi serta agar guru bisa berinovasi lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran di masa pandemi *Covid-19*. Selain itu tujuannya adalah agar bahan ajar yang direncanakan sesuai fungsinya sebagai sebagai alat bantu atau pendukung dalam proses pembelajaran khususnya pelajaran IPA.

## 3) Bagi Kepala Sekolah

Bagi sekolah, penelitian pengembangan dapat memberikan inovasi terhadap dunia pendidikan bahwa guru sebaiknya selektif dan kreatif dalam menggunakan bahan ajar dan media pembelajaran didalam proses kegiatan pembelajaran serta mendorong peningkatan kualitas sekolah.

## 4) Bagi Pengembang Lain

Bagi pengembang lain tujuan dilakukannya pengembangan media *mind mapping* ini sebagai referensi dalam mengembangkan media *mind mapping* untuk kepentingan belajar secara lebih dalam.

## 1.7 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan didalam penelitian pengembangan ini, yaitu:

- 1) Media pembelajaran *mind mapping* ini memberikan pengalaman belajar kepada siswa untuk memahami materi proses pencernaan makanan.
- 2) Media pembelajaran *mind mapping* ini dapat digunakan oleh guru bersama siswa dalam pembelajaran langsung, atau dapat pula secara mandiri oleh siswa dalam pembelajaran daring dengan mengoprasikannya melalui handphone atau laptop.
- 3) Media pembelajaran materi sistem pencernaan manusia pada muatan IPA siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 2 Serangan, dibuatkan *mind mapping* dalam bentuk vidio dengan bantuan aplikasi *Microsoft Power Point* dan *Kine Master*..
- 4) Media pembelajaran muatan IPA yang dikembangkan bermuatan pokok pada kurikulum 2013 mengenai ranah pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa sekolah dasar.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Proses pembelajaran daring dimasa Pandemi *Covid-19* ini sebagian siswa merasa jenuh dengan proses belajar di rumah yang biasanya mereka di sekolah belajar bersama teman-temannya, maka peran orang tua juga sangat di perlukan dalam proses belajar tersebut. Pada pembelajaran daring sebagian guru juga ada yang kurang memperhatikan media pembelajaran yang digunakan ketika mengajar secara daring dihadapan siswanya, padahal di zaman yang sudah modern ini sebenarnya pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sesuai dengan situasi dan kondisi sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar yang lebih

menyenangkan dengan dibuatnya media-media yang inovatif dan dapat diakses dimana saja tanpa tergantung pada keberadaan seorang guru maupun orang tuanya dirumah.

Pengembangan media pembelajaran ini lakukan hanya melihat bagaimana keefektifan dari media ini membantu siswa belajar secara daring agar materi yang diberikan mudah dipahami oleh siswa tanpa langsung melaksanakan tatap muka dengan guru disekolah.

### **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Dalam penelitian pengembangan media *mind mapping* berbasis *problem based learning* ini memiliki beberapa asumsi, yaitu sebagai berikut :

- 1) Dengan menggunakan *mind mapping* dalam proses pembelajaran IPA dimasa *pandemic Covid-19* ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses belajar secara jarak jauh yang pada akhirnya mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa, walaupun tidak terdapat interaksi langsung dalam memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap pengalaman belajar yang lebih kompleks untuk diterima siswa seperti yang didapatkan secara tatap muka di sekolah.
- 2) Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan ini terdapat keterbatasan pengembangan dari produk yaitu tahap pengembangan media ini hanya sampai untuk mengetahui bagaimana pengembangan dan persepsi siswa terhadap produk yang dikembangkan.

### 1.10 Definisi Istilah

1. Pengembangan adalah sebuah kegiatan yang dimulai dari
  - a) Analisis kebutuhan, analisis *front* sampai *end*.
  - b) Mendesain produk, pengembangan produk.
  - c) Menyusun (buku petunjuk pemanfaatan).
  - d) Revisi ahli media.
  - e) Uji coba mengimplementasikan produk atau mengevaluasi produk.
2. Penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk, dan menguji kelayakan produk tersebut.
3. *Mind mapping* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif dan memetakan pikiran-pikiran kita, secara menarik, mudah dan berdaya guna bagi siswa.
4. *Problem Based Learning* adalah suatu pembelajaran yang penyampainnya dengan permasalahan dunia nyata sebagai konteks untuk peserta didik agar dapat belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan peserta didik dalam memecahkan masalah serta meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi.
5. Mata pelajaran IPA adalah mata pelajaran yang sangat penting dan wajib dalam pendidikan di sekolah dasar. Mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang terintegrasi dan terpadu dari ilmu-ilmu alam dan lingkungan.
6. Sistem pencernaan manusia adalah proses yang dilakukan oleh sistem organ pencernaan untuk mengolah makanan agar dapat

diserap nutrisinya dan diubah menjadi energi. Sistem organ pencernaan terdiri dari organ-organ yang memiliki peranannya masing-masing dalam mengolah makanan.

