

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu dan teknologi yang sangat cepat di era globalisasi saat ini telah mengubah paradigma sistem dan metode pembelajaran dalam hal mengajar. Membahas tentang mengajar tentu saja hal ini tidak terlepas dari kata guru, karena guru dalam hal ini adalah objek yang memegang kendali penuh dalam hal penyampaian materi tentunya dengan tujuan agar peserta didik mampu memahami dan mengerti maksud dari materi yang akan diterima. Dalam hal ini perubahan dinamika dan kebijakan yang mengharuskan kesiapan dari seorang guru untuk bisa mengikuti perkembangan zaman sering dipertanyakan. Hal ini dikarenakan perubahan dinamika dan kebijakan serta dengan perkembangan teknologi yang cepat sangat mempengaruhi kualitas mutu pendidikan yang ada di Indonesia.

Menyangkut peningkatan mutu pendidikan tentunya juga menjadi hal yang paling krusial karena pentingnya pemanfaatan teknologi yang memang sangat berdampak pada pendidikan dimasa sekarang. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa edukasi merupakan upaya yang dilakukan secara sengaja dan dengan perencanaan dalam rangka menghasilkan situasi dan kondisi belajar agar bisa membantu meningkatkan kualitas kreativitas peserta didik dan menanamkan semangat, kontrol diri, kepribadian, berakhlak baik, cerdas, terampil yang nantinya berguna untuk dirinya sendiri, masyarakat, bangsa dan agama. (Mayangsari et al., 2023).

Pendidikan merupakan salah satu hal yang sangat mempengaruhi representasi perkembangan budaya manusia itu sendiri. Maka dari itu memberikan pendidikan yang baik adalah suatu upaya untuk mengembangkan budaya kehidupan yang selalu berubah-ubah setiap masanya. Pendidikan juga berpengaruh penting untuk meningkatkan suatu sumber daya manusia guna membangun bangsa dan negara yang maju. Untuk itu demi meningkatkan kualitas mengajar seorang guru membuat media yang dapat digunakan oleh guru sebagai sarana dalam memberikan materi pembelajaran kepada siswa siswinya. Tentu saja media yang akan digunakan harus berpedoman pada materi yang berkaitan dan agar relevan dengan materi yang akan disampaikan. Seorang guru harus membuat media yang menarik, namun dalam prosesnya pendidikan sering menghadapi kesenjangan antara yang diharapkan dan hal yang akan terjadi di lapangan. Hal yang mengakibatkan pendidikan sulit tercapai adalah dikarenakan kurangnya pengetahuan mengenai hakikat pendidikan dari para tenaga pendidikan.

Pendidikan dasar memiliki peran penting dalam membentuk fondasi pengetahuan dan keterampilan siswa. Pada jenjang ini, siswa diharapkan tidak hanya memperoleh pengetahuan akademis tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif. Salah satu materi penting yang diajarkan di kelas V adalah "Harmoni dalam Ekosistem". Materi ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang pentingnya keseimbangan ekosistem dan bagaimana berbagai komponen ekosistem saling berinteraksi. Namun, pembelajaran materi ini sering kali menghadapi tantangan terkait motivasi dan kenyamanan belajar siswa. Metode pengajaran tradisional yang cenderung

bersifat satu arah, di mana guru menjadi pusat pembelajaran dan siswa hanya sebagai penerima informasi, sering kali kurang efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Siswa cenderung merasa bosan dan kurang tertarik dengan materi yang disampaikan secara monoton dan tanpa variasi, sehingga mempengaruhi motivasi dan kenyamanan mereka dalam belajar ataupun pembelajaran (Fitria & Sari, 2024).

Untuk memperkuat pernyataan peneliti pada hasil observasi dan wawancara peneliti melakukan penyebaran angket/kuisisioner tentang motivasi dan kenyamanan belajar pada materi harmoni dalam ekosistem IPAS di SD gugus 7 Kecamatan Sukasada tepatnya di SDN 1 Selat dan SDN 5 Selat dengan menggunakan skala Litker. Berdasarkan perhitungan yang sudah dilakukan di kedua SD, SDN 1 selat dengan jumlah 31 siswa terdapat 13% siswa sangat termotivasi dan sangat nyaman, 0% termotivasi dan nyaman, 6% netral, 55% tidak termotivasi dan tidak nyaman, dan 26% sangat tidak termotivasi dan sangat tidak nyaman. Sedangkan di SDN 5 Selat dengan jumlah 30 siswa 7% sangat termotivasi dan sangat nyaman, 7% termotivasi dan nyaman, 7% netral, 23% tidak termotivasi dan tidak nyaman, dan 56% sangat tidak termotivasi dan sangat tidak nyaman dalam melakukan pembelajaran. Maka dapat disimpulkan siswa SDN 1 Selat dominan masuk pada kategori tidak termotivasi dan tidak nyaman, sedangkan siswa SDN 5 Selat masuk pada kategori sangat tidak termotivasi dan sangat tidak nyaman. Dengan demikian permasalahan ini masuk dalam kriteria yang layak untuk diuji.

Untuk mengatasi tantangan tersebut, diperlukan model pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Salah satu model pembelajaran yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan kenyamanan belajar siswa adalah

Problem-Based Learning (PBL). PBL adalah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa di mana mereka diberikan masalah nyata yang harus dipecahkan. *Problem-Based Learning* merupakan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan motivasi dan kenyamanan siswa. Model pembelajaran ini mengharuskan siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Model PBL adalah model pembelajaran yang berlandaskan paham konstruktivis yang mengakomodasikan keterlibatan siswa dalam belajar dan pemecahan masalah otentik. Terkait perolehan informasi dan pengembangan pemahaman tentang topik, siswa akan belajar bagaimana mengkonstruksi dan menganalisis data, menyusun fakta, mengkonstruksi argumentasi mengenai pemecahan masalah, bekerja secara individual atau kolaborasi dalam pemecahan masalah (Yuliasari & Rodiyana, 2023).

Model pembelajaran berbasis masalah dimana siswa menggunakan metode logis dan ilmiah untuk memecahkan masalah. Hal ini memungkinkan siswa mempelajari masalah sambil mengembangkan keterampilan untuk memecahkan suatu permasalahan di kehidupan sehari-hari. Namun kenyataannya pembelajaran berbasis masalah tidak memaksimalkan efektivitas penyampaian hasil diskusi kepada siswa.

Ketika guru menyajikan permasalahan, siswa dapat berpikir kritis, berdiskusi, dan aktif bertanya. Artinya siswa tidak akan mampu menyampaikan penelitiannya dalam bentuk presentasi secara maksimal hanya dengan menggunakan pembelajaran berbasis masalah. bahkan dalam penyampaian materi yang ia buat terkesan siswa hanya lebih membaca tugas yang ia buat, tentunya hal ini kurang menarik untuk dilihat apalagi didengar oleh rekan siswa yang lainnya.

Melalui PBL, siswa didorong untuk berpikir kritis, mencari informasi, berdiskusi, dan bekerja sama dalam kelompok untuk menemukan solusi atas permasalahan yang diberikan. Dengan demikian, PBL membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan bagi siswa. Namun, jika hanya menerapkan PBL saja belum tentu cukup untuk memastikan bahwa semua siswa dapat mengorganisir informasi dan ide-ide mereka dengan efektif. Dalam hal ini, *mind mapping* sebagai alat bantu visual dapat memainkan peran penting di dalamnya (Karim et al., 2024).

Mind mapping adalah teknik yang digunakan untuk memetakan informasi secara grafis, membantu siswa dalam menyusun dan menghubungkan konsep-konsep yang mereka pelajari. Dengan menggunakan *mind mapping*, siswa akan mudah melihat gambaran besar dari materi pembelajaran yang mereka pelajari, mengidentifikasi hubungan antar konsep, dan menyusun informasi materi dengan cara yang lebih terstruktur dan mudah dipahami.

Penggunaan *mind mapping* dalam PBL memberikan berbagai manfaat, seperti:

1. meningkatkan Motivasi Belajar: Siswa menjadi lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran karena mereka terlibat langsung dalam pemecahan masalah yang relevan dengan kehidupan nyata. *Mind mapping* membantu siswa merasakan kemajuan dan pencapaian yang konkret dalam proses belajar.
2. Pengembangan Kemandirian Belajar siswa: PBL mendorong siswa untuk menjadi pelajar yang mandiri, sementara *mind mapping* membantu mereka dalam merencanakan dan mengorganisir pembelajaran mereka sendiri.
3. Penguatan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif: PBL mengharuskan siswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam mencari solusi, sementara *mind mapping*

memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi dan menghubungkan berbagai ide dengan cara yang lebih kreatif.

4. Penciptaan Lingkungan Belajar yang Menyenangkan: PBL membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan kolaboratif, sedangkan *mind mapping* mengurangi kebingungan dan stres dengan menyediakan panduan visual yang jelas.

Selain itu, penerapan model pembelajaran PBL berbantuan *mind mapping* juga dapat membantu guru dalam mengidentifikasi kebutuhan belajar siswa secara lebih efektif dan memberikan umpan balik yang konstruktif. Dengan demikian, penerapan model ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan kenyamanan belajar siswa secara keseluruhan (Zafira & Pratikno, 2024).

Dalam konteks pembelajaran di kelas V, materi "Harmoni dalam Ekosistem" sangat relevan untuk diajarkan dengan menggunakan pendekatan PBL berbantuan *mind mapping*. Melalui pembelajaran ini, siswa tidak hanya belajar tentang konsep ekosistem dan hubungannya tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif yang penting untuk masa depan mereka. Penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran *Problem-Based Learning* berbantuan *mind mapping* terhadap motivasi dan kenyamanan belajar siswa pada materi "Harmoni dalam Ekosistem" diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam meningkatkan motivasi dan kenyamanan belajar siswa. Pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif, serta memberikan panduan praktis bagi para pendidik dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar (Rizqi & Aslamiah, 2023).

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh

model pembelajaran *Problem-Based Learning* berbantuan *mind mapping* terhadap motivasi dan kenyamanan belajar siswa pada materi "Harmoni dalam Ekosistem" di kelas V SD gugus VII Kecamatan Sukasada. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru mengenai implementasi model pembelajaran yang lebih efektif dalam meningkatkan motivasi dan kenyamanan belajar siswa, serta memberikan rekomendasi praktis bagi para guru dalam mengajar materi ekosistem secara lebih interaktif dan bermakna.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Rendahnya Motivasi Belajar Siswa.
2. Kurangnya Keterlibatan Aktif Siswa.
3. Kenyamanan Belajar yang Rendah.
4. Kebutuhan Akan Alat Bantu Pembelajaran yang Efektif.
5. Pembelajaran masih berlangsung dengan pembelajaran satu arah

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi di atas, masalah yang diteliti hanya terbatas pada Pengaruh Model Pembelajaran *Problem-Based Learning* berbantuan *Mind Mapping* terhadap Motivasi dan Kenyamanan Belajar Siswa pada Materi Harmoni dalam Ekosistem Kelas V SD Gugus VII Kecamatan Sukasada Tahun Ajaran 2024/2025.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan yaitu :

1. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam motivasi belajar siswa antara yang menggunakan model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan *mind mapping* dan yang tidak menggunakan pada materi Harmoni dalam Ekosistem?
2. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam kenyamanan belajar siswa antara yang menggunakan model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan *mind mapping* dan yang tidak menggunakan pada materi Harmoni dalam Ekosistem?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam motivasi dan kenyamanan belajar siswa antara yang menggunakan model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan *mind mapping* dan yang tidak menggunakan pada materi Harmoni dalam Ekosistem?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam motivasi belajar siswa antara yang menggunakan model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan *mind mapping* dan yang tidak menggunakan pada materi Harmoni dalam Ekosistem
2. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam kenyamanan belajar siswa antara yang menggunakan model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan *mind mapping* dan yang tidak menggunakan pada materi Harmoni dalam Ekosistem.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam motivasi dan kenyamanan belajar siswa antara yang menggunakan model

pembelajaran Problem-Based Learning (PBL) berbantuan mind mapping dan yang tidak menggunakan pada materi Harmoni dalam Ekosistem.

1.6 Manfaat Penelitian

Secara umum terdapat dua manfaat yang diharapkan dari penelitian ini. Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini yaitu.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran yaitu untuk menambah dan memperluas pengetahuan serta pemahaman mengenai model pembelajaran dalam proses pembelajaran sehingga terciptanya PAIKEM yang dapat meningkatkan mutu pendidikan.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat yang dapat diperoleh melalui penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, diharapkan siswa memperoleh motivasi dan kenyamanan dalam belajar yang lebih menarik, menyenangkan dan bermakna.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran inovatif, sehingga guru dapat meningkatkan motivasi dan kenyamanan siswa dalam belajar, serta menambah wawasan guru tentang keunggulan model pembelajaran PBL berbantuan media mind mapping.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pendidikan karena bertambahnya ragam atau variasi model pembelajaran yang dapat digunakan.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan tambahan informasi dalam melakukan penelitian yang sejenis serta sebagai referensi dan menambah wawasan mengenai tata cara melakukan penelitian eksperimen.

