

BAB I

PENDAHULUAN

Bab I mencakup sepuluh subbagian yang mengulas berbagai hal, yaitu: (1) latar belakang, (2) identifikasi masalah, (3) batasan masalah, (4) perumusan masalah, (5) tujuan penelitian, (6) manfaat penelitian, (7) spesifikasi produk yang ditargetkan, (8) urgensi pengembangan, (9) asumsi serta keterbatasan pengembang, dan (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan penting dalam upaya membangun sebuah negara menjadi maju. Pendidikan mempunyai kontribusi dan pengaruh yang sangat besar dalam meningkatkan kualitas suatu bangsa. Pendidikan yang bermutu akan menghasilkan sumber daya manusia yang unggul dan mampu bersaing. Untuk mencapai pendidikan yang bermutu, peningkatan standar pendidikan di sekolah, terutama dalam proses belajar mengajar, sangat penting.

Pendidikan sering diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar yang memiliki etos spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan nilai-nilai lainnya yang telah disebutkan dalam pendidikan karakter (Fairuzabadi, Prihandono, *and* Putra 2012). Hal ini sejalan dengan Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional No 20 tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 disebutkan bahwa pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan,

pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pembelajaran di jenjang Sekolah Dasar memainkan peran penting dalam membangun pengetahuan, kemampuan, dan sikap dasar siswa. Siswa memerlukan metode pedagogis yang tidak hanya memberikan pengetahuan tetapi juga merangsang keterlibatan, meningkatkan pemahaman konseptual, dan mendorong pengembangan kemampuan berpikir kritis dan pembelajaran mandiri. Tujuannya adalah untuk membangun pengalaman belajar yang menarik, inovatif, menyenangkan, dan bermakna bagi desa-desa terpencil. Media pendidikan merupakan alat penting dalam mewujudkan aspirasi ini. Media yang efektif memfasilitasi pemahaman siswa terhadap konsep-konsep abstrak dengan cara yang lebih konkret, visual, dan mudah diakses (Pagarra et al., 2022).

Mutu pendidikan menurut Permendiknas nomor 63 tahun 2009 adalah tingkat kecerdasan kehidupan bangsa yang dapat diraih dari penerapan Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan yang bermutu adalah pendidikan yang mampu melakukan proses pematangan kualitas siswa dikembangkan dengan cara membebaskan siswa dari ketidaktahuan, ketidakmampuan, ketidakberdayaan, ketidakbenaran, ketidakjujuran, dan dari buruknya akhlak dan keimanan. Mutu pendidikan Sekolah Dasar (SD) berkaitan dengan kapasitas lembaga dalam menangani komponen operasional secara efektif dan efisien, sehingga menghasilkan nilai tambah sesuai dengan norma dan standar yang ditetapkan.

Dalam upaya pemerintah melakukan perbaikan pada sistem pendidikan di Indonesia agar lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan masyarakat, maka dari itu muncullah terobosan baru yang dilakukan oleh Menteri Nadiem Makarim

dengan gagasan kurikulum merdeka belajar untuk menjawab berbagai tantangan di dunia pendidikan serta problematik dari para praktisi pendidikan. Hal ini diperkuat dengan ditetapkannya keputusan Menteri Pendidikan kebudayaan, riset dan teknologi nomor 262/M/2022 tentang perubahan keputusan Menteri No. 56/M/2022 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam rangka pemulihan pembelajaran, kurikulum merdeka pada pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Perubahan kurikulum ini tentu berdampak pada pelaksanaan Sekolah dasar atau Madrasah Ibtidaiyah. Sekolah Dasar atau SD adalah jenjang pendidikan formal pertama di Indonesia yang ditempuh oleh anak-anak usia 6-12 tahun. SD memiliki peran penting dalam membentuk karakter, pengetahuan, dan keterampilan dasar anak-anak sebelum melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Pada Pendidikan di tingkat dasar adalah sebuah Pendidikan yang membantu peserta didik mendapatkan pengetahuan keterampilan dan menumbuhkan sikap dasar yang diperlukan dalam masyarakat.

Undang-undang sistem Pendidikan nasional pada bab VI pasal 17 mendeskripsikan Pendidikan dasar berbentuk SD dan MI di sini merupakan fondasi dari peradaban manusia esensinya ditekankan pada fakta dan membaca fakta-fakta dalam pergelaran objektivitas alam semesta. Kurikulum Merdeka Belajar adalah kurikulum baru yang diterapkan di Indonesia dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan global di masa depan. Salah satu fokus dari Kurikulum Merdeka Belajar adalah pengembangan keterampilan abad ke-21, termasuk keterampilan dalam bidang lingkungan hidup. Dalam desain kurikulum merdeka belajar Ilmu

Pengetahuan Alam dan ilmu pengetahuan Sosial digabung menjadi ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS).

Irianto (2011: 117) menyebutkan bahwa peningkatan mutu pendidikan memiliki hubungan dengan proses pembelajaran dan proses pembelajaran berhubungan erat dengan tenaga pendidik, peralatan, dan sumber-sumber pembelajaran. Sulaeman, dkk., (2022) menyebutkan bahwa Guru dalam melaksanakan profesinya harus mengoptimalkan media peraga dalam mendukung terciptanya mutu pembelajaran. Dengan demikian guru harus dapat mengoptimalkan media peraga tersebut. Sependapat dengan juga dinyatakan oleh Irwansyah (2021) bahwa media peraga mempunyai manfaat agar materi pembelajaran dapat dipahami oleh peserta didik.

Kurikulum Merdeka memberikan ruang yang luas bagi inovasi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, termasuk dalam penggunaan berbagai bentuk media yang kontekstual, fleksibel, dan mendukung karakteristik siswa di usia sekolah dasar (Rusmiati et al., 2023).

Media pembelajaran mencakup objek apa pun yang digunakan sebagai instrumen pedagogis untuk menyampaikan informasi antara peserta didik dan penerima, atau sebaliknya. Dalam proses pendidikan, media pembelajaran dapat menumbuhkan lingkungan belajar yang menyenangkan, efektif, dan efisien. Lebih jauh lagi, pemanfaatan media pendidikan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu yang tinggi pada peserta didik, sehingga meningkatkan fokus mereka pada subjek yang disajikan. Untuk memikat minat dan perhatian peserta didik dalam belajar, media pendidikan harus disajikan secara imajinatif, inovatif, dan menarik secara estetis, sesuai dengan kebutuhan siswa.

Media pembelajaran juga dapat dijadikan sebagai sumber belajar. Mengingat sumber belajar yang disediakan di sekolah khususnya pada sekolah dasar terbatas seperti buku guru dan buku siswa saja sebagai penunjang materi. Dengan tampilan buku paket yang cenderung berukuran besar dan tebal dapat mengakibatkan siswa kurang antusias untuk belajar. Karena ukuran dan beratnya yang besar, siswa sering menyimpan buku di laci meja daripada membawanya pulang. Selain itu, topik yang rumit seperti yang terdapat dalam konten IPA, yang tampaknya dihafal, dapat menyebabkan siswa cepat putus asa. Akibatnya, diperlukan buku yang pragmatis, menarik secara estetika, dan terdiri dari konten yang lugas. Salah satu barang yang dimaksud adalah buku saku.

Buku saku merupakan sebuah buku yang ukurannya relatif kecil, mudah disimpan serta sangat mudah jika dibawa kemanapun. Buku saku berisi materi dan informasi yang sangat praktis dan tampilannya menarik serta dipadukan dengan berbagai gambar dan warna yang bervariasi sehingga dapat menarik minat dan perhatian siswa. Menurut Brown dalam Sudjana (2007:12) yang mengatakan bahwa dari beberapa hasil penelitian *Edmund Faison* tentang penggunaan gambar menunjukkan bahwa untuk memperoleh hasil belajar secara maksimal, gambar-gambar harus erat kaitannya dengan materi pelajaran, dan ukurannya cukup besar sehingga rincian unsur-unsurnya mudah diamati. Dengan adanya buku saku yang tampilannya menarik, inovatif, praktis, dan ringkas tentunya dapat menciptakan suasana belajar yang efektif dan efisien karena siswa fokus dalam proses pembelajaran. Penggunaan *mind mapping* dalam buku saku tentunya dapat memudahkan siswa memahami materi karena *mind mapping* dapat mengorganisir

informasi dengan cara memetakan informasi dalam bentuk grafis. Sehingga, membantu siswa mengasah potensi otak agar bekerja optimal.

Aspek ini menjadi penting mengingat masih banyak sekolah dasar di pelosok Indonesia yang tidak memiliki akses internet yang memadai dan sering kali terlupakan dalam prioritas inovasi pendidikan. Mayoritas pengembangan media masa kini hanya berfokus pada digitalisasi, tanpa mempertimbangkan konteks geografis dan sosial-ekonomi siswa di wilayah 3T (tertinggal, terdepan, dan terluar). Di sinilah letak keunggulan dan relevansi buku saku berbasis mind mapping dalam konteks Kurikulum Merdeka yang secara eksplisit memberikan ruang luas bagi para pendidik dan pengembang media untuk menciptakan inovasi yang kontekstual dan inklusif, bukan semata-mata berbasis teknologi (Qurrotaini et al., 2022).

Penelitian yang dilakukan oleh Sri (2019), dengan hasil penilaian ahli materi diperoleh skor rata-rata 5,0 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak, ahli media diperoleh skor rata-rata 4,07 yang termasuk dalam kategori Layak, penilaian siswa uji coba produk diperoleh skor rata-rata 4,33 dengan kategori Sangat Layak. Penelitian yang dilakukan oleh Juniati dan Widianti (2015) menunjukkan bahwa pengembangan buku saku sebagai penunjang buku pegangan siswa mengatasi kesulitan siswa mempelajari jamur dan dapat mengembangkan kecerdasan majemuk siswa. Dari hasil penelitian yang dilakukan didapatkan bahwa Pengembangan Buku Saku Berbasis *Mind Mapping* dan *Multiple Intelligences* Materi Jamur mampu mengembangkan kecerdasan majemuk.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian ini bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran dengan judul **“Buku Saku Berbasis *Mind***

Mapping Muatan IPAS Materi Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita Untuk Kelas IV SD

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan di atas, adapun identifikasi masalah yang didapat adalah sebagai berikut.

1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran pada muatan IPAS.
2. Kurangnya buku sumber dalam mendukung proses pembelajaran.
3. Sumber belajar yang digunakan masih menggunakan buku guru dan buku siswa sehingga sumber belajar kurang bervariasi dan inovatif.
4. Minimnya kreativitas guru dalam menciptakan ataupun mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dalam belajar.
5. Siswa kurang aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran khususnya pada muatan IPAS.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ditemukan pada penelitian ini, maka perlu dilakukan pembatasan masalah. Hal ini bertujuan agar masalah yang dikaji tidak meluas, melainkan hanya mencakup masalah-masalah utama saja. Sehingga penelitian ini memperoleh hasil yang optimal. Dengan demikian, peneliti membatasi permasalahan dengan fokus penelitian yaitu pengembangan media pembelajaran cetak yang berbentuk buku saku berbasis *mind mapping* dengan muatan IPAS materi bagaimana mendapatkan semua keperluan kita untuk siswa kelas IV SD.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun media pembelajaran buku saku berbasis mind mapping muatan IPAS materi bagaimana mendapatkan semua keperluan kita untuk siswa kelas IV SD?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran buku saku berbasis mind mapping muatan IPAS materi bagaimana mendapatkan semua keperluan kita untuk siswa kelas IV SD?
3. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran buku saku berbasis mind mapping muatan IPAS materi bagaimana mendapatkan semua keperluan kita untuk siswa kelas IV SD?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui rancang bangun media pembelajaran buku saku berbasis mind mapping muatan IPAS materi bagaimana mendapatkan semua keperluan kita untuk siswa kelas IV SD.
2. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran buku saku berbasis mind mapping muatan IPAS materi bagaimana mendapatkan semua keperluan kita untuk siswa kelas IV SD.
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran buku saku berbasis mind mapping muatan IPAS materi bagaimana mendapatkan semua keperluan kita untuk siswa kelas IV SD.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini, terdiri atas manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pemahaman pembaca serta dapat dijadikan sebagai pembanding maupun referensi oleh penelitian lain mengenai media pembelajaran buku saku berbasis *mind mapping* muatan IPAS materi bagaimana mendapatkan semua keperluan kita untuk kelas IV SD.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru dan peneliti lain.

a. Bagi Siswa

Penggunaan media pembelajaran buku saku berbasis *mind mapping* dengan materi bagaimana mendapatkan semua keperluan kita, dapat menarik perhatian dan meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa fokus mengikuti pembelajaran dan mudah memahami materi yang di pelajari.

b. Bagi Guru

Penggunaan media pembelajaran buku saku berbasis *mind mapping* dengan materi bagaimana mendapatkan semua keperluan kita, dapat dijadikan sebagai contoh atau pedoman oleh guru dalam mengembangkan sendiri media pembelajaran buku saku berbasis *mind mapping* dengan materi lainnya, karena dapat memudahkan guru dalam

menjelaskan materi yang begitu kompleks dengan penyederhanaan materi sehingga materi yang disampaikan kepada siswa ringkas, tidak berbelit-belit dan mudah dipahami.

c. Bagi Peneliti Lain

Penggunaan media pembelajaran buku saku berbasis *mind mapping* khususnya pada materi bagaimana mendapatkan semua keperluan kita, dapat menambah informasi dan wawasan serta dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti lain dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik, inovatif, ringkas, praktis dan tentunya menyesuaikan dengan kebutuhan siswa.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa buku saku berbasis *mind mapping* muatan IPAS materi bagaimana mendapatkan semua keperluan kita untuk kelas IV SD. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Buku saku ini digunakan sebagai media pembelajaran pendukung yang dibuat dengan aplikasi *Microsoft Word*.
2. Buku saku dibuat menggunakan kertas HVS untuk isi buku dan kertas *art paper* sebagai sampul buku.
3. Bagian awal buku saku berisi daftar isi, identitas buku, prakata, petunjuk penggunaan, SK, KD, indikator serta tujuan pembelajaran.
4. Bagian isi buku saku berisi materi tentang bagaimana mendapatkan semua keperluan kita untuk siswa kelas IV SD dengan 3 pokok bahasan diantaranya; Aku dan Kebutuhanku, Bagaimana Aku Memenuhi

Kebutuhanku?, dan Kegiatan Jual Beli Sebagai Salah Satu Pemenuhan Kebutuhan.

5. Bagian akhir buku saku berisi rangkuman, soal evaluasi, kunci jawaban, game edukatif (Teka-Teki Silang), daftar pustaka dan biodata penulis.
6. Buku saku berbentuk cetak atau *hard copy*.
7. Desain buku saku dibuat semenarik mungkin dengan memadukan tulisan dan gambar agar dapat menarik minat siswa untuk belajar.
8. Buku saku merupakan media pembelajaran yang praktis karena dapat digunakan dimanapun dan kapanpun.
9. Buku saku dapat digunakan siswa untuk belajar mandiri.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan media pembelajaran buku saku berbasis *mind mapping* muatan IPAS materi bagaimana mendapatkan semua keperluan kita untuk kelas IV SD didasari atas fakta di lapangan, bahwa minimnya penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran mengakibatkan proses pembelajaran kurang seru dan interaktif, sehingga kurang dapat menarik antusiasme siswa dalam belajar. Berdasarkan hal tersebut, maka pentingnya menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian siswa dalam belajar sehingga terciptanya proses pembelajaran yang aktif, menyenangkan dan bermakna.

Dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa buku saku berbasis *mind mapping* muatan IPAS materi bagaimana mendapatkan semua keperluan kita untuk siswa kelas IV SD tentunya dapat meningkatkan semangat belajar siswa karena rasa ingin tahu yang dimiliki siswa dapat menjadi motivasi

siswa dalam belajar sehingga siswa mampu fokus terhadap materi yang disampaikan guru. Pengembangan media buku saku ini dibuat dengan memadukan tulisan, warna, dan gambar sehingga tampilannya menarik. Dengan ukuran buku saku yang kecil, siswa dapat dengan mudah membawa buku saku untuk dipelajari dimanapun dan kapanpun. Dengan demikian, media pembelajaran berupa buku saku ini sangat penting dikembangkan karena bersifat praktis sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan dan bermakna.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Adapun asumsi yang mendasari penelitian pengembangan media pembelajaran buku saku berbasis *mind mapping* ini, antara lain sebagai berikut.

1. Media pembelajaran buku saku berbasis *mind mapping* belum pernah digunakan dalam pembelajaran di SD Negeri 4 Tulikup.
2. Siswa kelas IV SD Negeri 4 Tulikup sudah menguasai kecakapan membaca sehingga dapat dengan mudah mempergunakan media dan memahami isi materi pada media.
3. Alat dan bahan yang digunakan dalam mengembangkan media buku saku ini mudah diperoleh.
4. Media pembelajaran buku saku berbasis *mind mapping* ini sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Dengan rasa ingin tahu yang dimiliki siswa terhadap media pembelajaran tersebut, maka dapat menciptakan proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan serta mampu menambah pengalaman belajar yang baru bagi siswa.
5. Media buku saku dapat mempermudah guru dalam menjelaskan materi dan juga dapat memudahkan siswa memahami isi materi karena media buku

saku didesain ringkas dan praktis.

Sedangkan keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian ini sebatas menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berupa buku saku berbasis *mind mapping*.
2. Materi yang disajikan dalam media ini terbatas pada muatan IPAS materi bagaimana mendapatkan semua keperluan kita untuk kelas IV SD.
3. Model yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini ialah model ADDIE yang mempunyai lima tahapan yaitu tahap *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Pada tahap *implementation* (implementasi), akan diterapkan dengan melakukan uji coba terhadap seluruh siswa kelas IV di SD Negeri 4 Tulikup. Dan pada tahap *evaluation* (evaluasi) akan dilakukan evaluasi formatif.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahan dalam memahami pengertian dari istilah-istilah yang digunakan pada penelitian pengembangan ini, maka diperlukannya penggunaan definisi istilah sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan adalah suatu proses penelitian untuk mengembangkan sebuah produk baru maupun menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya.
2. Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan sebagai perantara menyampaikan materi dalam proses belajar mengajar guna mempermudah proses pembelajaran.

3. Buku saku merupakan buku berukuran kecil yang mudah dibawa kemanapun dan kapanpun, serta didalamnya memuat materi-materi praktis yang dikemas dengan berbagai tulisan dan gambar-gambar yang menarik.
4. *Mind mapping* atau pemetaan pikiran merupakan sebuah cara yang digunakan untuk mendapatkan, mengumpulkan dan memetakan informasi tentang ide-ide yang ada dalam pikiran.
5. IPAS atau Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial adalah pembelajaran gabungan antara ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.
6. Model ADDIE merupakan model yang digunakan dalam penelitian pengembangan yang terdiri atas lima tahapan yaitu tahap *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

