

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Islam melalui kitab sucinya, Alquran, banyak mengajarkan manusia bagaimana pendidikan seharusnya dilaksanakan. Salah-satunya firman Allah Swt. dalam Q.S. Al'alaq ayat 1-5 berikut:

قُرْأٌ بِأَسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ٢ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ٤  
عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya:

*“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Mahamulia, Yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya”*.<sup>1</sup>

Ayat tersebut secara eksplisit dan implisit menggambarkan bagaimana pendidikan merupakan sebuah proses yang sistematis untuk membentuk manusia yang cakap dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.<sup>2</sup> Sebagai wahyu pertama yang Allah SWT turunkan kepada Rasulullah SAW., Q.S. Al'alaq ayat 1-5 ini menyimpan rahasia besar yang sangat mendasar bagi umat manusia dan kehidupannya, yakni rahasia pendidikan khususnya. Allah SWT melalui firmanNya hendak mengab

arkan pada manusia bahwa pendidikan adalah modal dan

---

<sup>1</sup> Q.S. Al-'Alaq/ 96:1-5.

<sup>2</sup> Sutiah, D., & Pd, M. (2020). Teori belajar dan pembelajaran. NLC.

bekal yang sangat fundamental dan penting bagi manusia.

Media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Dengan media siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong siswa menulis, berbicara dan berimajinasi semakin terangsang. Dengan demikian, melalui media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara guru dengan peserta didik.<sup>3</sup> Selain itu, media dapat berperan untuk mengatasi kebosanan dalam belajar di kelas. Oleh karena itu, guru dituntut memberikan motivasi pada peserta didik melalui pemanfaatan media yang tidak hanya ada di dalam kelas, akan tetapi juga yang ada di luar kelas, jika hal itu dimanfaatkan maka tujuan pembelajaran akan tercapai.

Media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar siswa untuk memperoleh pesan dan informasi dari guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan siswa. Manfaat media pembelajaran, yaitu: memberikan pedoman guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan sistematis dan membantu dalam penyajian materi menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan guru dengan baik dengan situasi

---

<sup>3</sup> Tafonao, Talizaro. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan *the Role of Instructional Media To Improving.*" *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2.2 (2018): 103-114.

belajar yang menyenangkan dan dapat memahami pelajaran dengan mudah.<sup>4</sup>

Kemajuan dan peranan teknologi sudah sedemikian menonjol, sehingga penggunaan alat-alat, perlengkapan pendidikan, media pendidikan dan pengajaran di sekolah-sekolah mulai disesuaikan dengan kemajuan. Penggunaan alat-alat bantu mengajar, alat-alat bantu peraga pendidikan, audio, visual, dan audio-visual serta perlengkapan sekolah serta perlengkapan peralatan kerja lainnya, disesuaikan dengan perkembangan tersebut. Tapi yang perlu diperhatikan adalah semua peralatan dan perlengkapan sekolah tersebut harus disesuaikan dengan tuntutan kurikulum dengan materi, metode, dan tingkat kemampuan pembelajar (siswa) untuk mencapai tujuan pembelajaran. Perkembangan teknologi informasi telah memengaruhi penggunaan berbagai jenis media, sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Maka para pengajar diharapkan dapat menggunakan alat-alat atau perlengkapan tersebut secara efektif dan efisien dalam pembelajaran di kelas. Tapi disisi lain, pengajar juga diisyaratkan untuk dapat menggunakan berbagai alat-alat yang murah, efisien, mampu dimiliki sekolah, baik yang dibuat sendiri oleh pengajar, maupun alat-alat konvensional yang sudah tersedia dan dimiliki sekolah, serta tidak menolak kemungkinan menggunakan alat-alat yang sesuai dengan tuntutan perkembangan kemajuan teknologi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut untuk bisa mengaplikasikan berbagai media ICT seperti

---

<sup>4</sup> Wa Muna, 'Kartu Permainan: Media Pembelajaran Bahasa Arab Kontekstul', *Al-Ta'dib*, 7.1 (2014), 84-100

komputer, laptop, LCD, internet dan lain sebagainya.<sup>5</sup>

Pembelajaran merupakan perpaduan yang tersusun dari unsur manusia, bahan, fasilitas, peralatan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>6</sup> Pembelajaran di Indonesia saat ini menghadapi dua tantangan. Tantangan yang pertama datang dari adanya perubahan persepsi tentang belajar dan tantangan kedua datangnya dari adanya teknologi informasi dan telekomunikasi (TIK) yang memperlihatkan perkembangan yang luar biasa. Untuk menunjang pembelajaran di kelas diperlukan sarana dan prasarana pendukung berupa alat bantu atau media. Dalam dunia pendidikan, sering kali istilah alat bantu atau media komunikasi digunakan secara bergantian atau sebagai pengganti istilah media pendidikan (pembelajaran). Media pembelajaran dipercaya mampu meningkatkan aktivitas siswa, karena bentuknya yang praktis, mudah digunakan, dan menarik perhatian siswa.<sup>7</sup> Melalui penggunaan alat bantu berupa media ini memberi harapan meningkatnya hubungan komunikasi sehingga dapat berjalan dengan lancar dan dengan hasil yang maksimal. Sebuah media adalah segala alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran. Dalam pengertian ini, buku/modul, tape recorder, kaset, video recorder, camera video,

---

<sup>5</sup> Farida Nurilatifa and Desi Wulandari, 'Pengembangan Bahan Ajar Ipa Berbasis MindMapping', *Joyful Learning Journal*, 7.4 (2018), 18–24.

<sup>6</sup> Sari, Niken Purnama, Suhirman Suhirman, dan Ahmad Walid. "Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis Etnosains Materi Interaksi Makhluk Hidup Dengan Lingkungannya Untuk Menanamkan Jiwa Konservasi Siswa Kelas VII SMP." *Bio-Edu: Jurnal Pendidikan Biologi* 5.2 (2020): 62-73.

<sup>7</sup> Topano, Adrian, Asiyah Asiyah, and Yashori Revola. "Peningkatan Aktivitas Belajar Mahasiswa Melalui Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif." *Jurnal Basicedu* 6.3 (2022): 5423-5434.

televisi, radio, film, slide, foto, gambar, dan komputer adalah merupakan media pembelajaran.<sup>8</sup>

Berdasarkan hasil observasi awal studi pendahuluan yang dilakukan di SMP Negeri 15 Kota Bengkulu terdapat beberapa permasalahan yang dijumpai oleh peneliti antara lain, dalam proses pembelajaran guru terlihat masih kurang menggunakan/menerapkan media pembelajaran secara inovatif, guru cenderung hanya memanfaatkan buku paket IPA yang disediakan oleh sekolah, media papan tulis dan LKS konvensional. Dari hasil wawancara dengan salah satu guru IPA disana, ada beberapa alasan guru kurang dalam menerapkan media pembelajaran, alasan pertama adalah guru menganggap bahwa menggunakan media perlu persiapan, di sekolah belum pernah menggunakan media pembelajaran *mind mapping*, sekolah memiliki peralatan dan bahan yang masih terlihat kurang lengkap untuk membuat/merancang media pembelajaran, media merupakan barang canggih dan mahal, dan guru masih kesulitan dalam mengoperasikan media teknologi. Sehingga dari permasalahan tersebut terlihat sekitar 56,67% siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM khususnya pada mata pelajaran IPA. Hal ini disebabkan karena pembelajaran masih bersifat konvensional, sehingga kurang memotivasi siswa dalam proses pembelajaran karena minimnya media pembelajaran yang digunakan. Terlihat pada saat proses pembelajaran berlangsung hanya beberapa siswa

---

<sup>8</sup> M. Taufiq, N. R. Dewi, and A. Widiyatmoko, 'Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Terpadu Berkarakter Peduli Lingkungan Tema "Konservasi" Berpendekatan Science-Edutainment', *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 3.2 (2014), 140–45.

yang memperhatikan saat guru menjelaskan dan Sebagian siswa terlihat mengantuk dan melakukan aktivitas lain yang tidak berkaitan dengan pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka akan dicoba dengan metode pembelajaran *mind mapping* berbasis *freemind*. Media pembelajaran *mind map* memungkinkan peserta didik mengeluarkan gagasannya dan mencatatnya secara kreatif dalam bentuk *mind mapping*. *Mind Mapping* adalah diagram yang digunakan untuk mewakili kata-kata, ide, dan konsep lainnya yang disusun disekitar ide utama.<sup>9</sup> Melalui *mind mapping* peserta didik memetakan konsep-konsep ilmu yang diperoleh dari buku pada selembar kertas dalam bentuk simbol-simbol, kata-kata, gambar, serta garis-garis dengan berbagai warna sehingga dalam hal ini peserta didik menciptakan media belajar sendiri. Ada beberapa aplikasi yang dapat membantu menggambarkan diagram peta pikiran diantaranya Freemind, Freemind adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat sebuah peta pemikiran.<sup>10</sup>

Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara analisis kebutuhan dengan 2 orang guru IPA yang mengajar di SMP Negeri 15 Kota Bengkulu, beliau mengatakan jika dalam proses mengajar belum pernah menggunakan media *mind mapping* berbasis *freemind*, sehingga guru tersebut tertarik terhadap media *mind mapping* berbasis *freemind* yang akan dikembangkan oleh peneliti. Guru

---

<sup>9</sup> Nida Adilah, 'Perbedaan Hasil Belajar IPA Melalui Penerapan Metode Mind Map Dengan Metode Ceramah', *Indonesian Journal of Primary Education*, 1.1 (2017), 98.

<sup>10</sup> Setiyani.Lila., *Research Methods Information Technology, International Encyclopedia of Human Geography*, 2014.

berharap media *mind mapping* berbasis *freemind* ini dapat memberikan kemudahan dalam mengajar khususnya materi keanekaragaman makhluk hidup agar nantinya dapat membantu guru dalam menerapkan sebuah pembelajaran IPA yang menarik minat siswa dalam belajar. Berdasarkan dari analisis kebutuhan yang dilakukan, peneliti menemukan kebutuhan siswa yang menginginkan sebuah media pembelajaran yang menarik dan membuat mereka lebih aktif dalam sebuah pembelajaran dari sepuluh orang siswa yang mewakili kelas tujuh, mereka setuju apabila perlu dikembangkannya media pembelajaran *mind mapping* berbasis *freemind* untuk mempelajari sub materi keanekaragaman makhluk hidup agar konsep tersebut mudah dipahami.

*Mind Mapping* benar-benar memiliki kelebihan dalam hal menarik perhatian siswa terbukti dari penelitian terdahulu. Seperti penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Muhammad Chomsi Imaduddin dan Unggul Haryanto Nur Utomo pada tahun (2012), menyatakan bahwa penggunaan metode *mind mapping* dalam proses KBM pelajaran fisika lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional dalam peningkatan prestasi belajar fisika dengan rata-rata siswa mendapatkan hasil dibawah 6,5 pada kelompok eksperimen dan 6,67 pada hasil tes ulangan fisika menggunakan metode *mind mapping*.<sup>11</sup> Sedangkan menurut Penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Lukman, Ishartiwi pada tahun (2014), menyatakan bahwa pada kelas eksperimen

---

<sup>11</sup> Muhammad Chomsi Imaduddin and Unggul Haryanto Nur Utomo, 'Efektifitas Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Fisika Pada Siswa Kelas Viii', *HUMANITAS: Indonesian Psychological Journal*, 9.1 (2012), 62.

(menggunakan *mind map*) memperoleh skor 13,87% dan hasil dari kelas kontrol memperoleh skor 10,26%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *mind map* dapat diterapkan untuk pembelajaran IPS.<sup>12</sup> Pembelajaran dengan *mind mapping* dapat mengoptimalkan semua modalitas, yaitu visual, auditori dan kinestetik. Sehingga pembelajaran dapat mengakomodir gaya belajar siswa visual, auditori, dan kinestetik. Melalui *mind mapping*, siswa tidak hanya mendengar penjelasan dari guru, tetapi ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran supaya lebih memahami dan menguasai materi. *Mind mapping* dalam pembelajaran digunakan karena berpijak pada karakteristik siswa pada usia SMP.<sup>13</sup>

Dalam penelitian tersebut peneliti mengasumsikan guru-guru sepertinya terlihat masih kesulitan dalam mengoperasikan laptop dan PC terutama dalam merancang media-media pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan faktor-faktor ketidaktahuan guru dalam keterbatasan pengetahuan dalam hal menggunakan dan mengoptimalkan aplikasi- aplikasi (*software*) yang ada untuk membuat media pembelajaran yang menarik, kreatif, inovatif, dan menyenangkan pada setiap mata pelajaran. Ketidaktahuan guru untuk mengoptimalkan internet untuk mencari media- media yang berhubungan dengan materi yang akan disampaikan. Keterampilan dan penggunaan media pembelajaran

---

<sup>12</sup> Lukman Lukman and Ishartiwi Ishartiwi, 'Pengembangan Bahan Ajar Dengan Model Mind Map Untuk Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Smp', *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 1.2 (2014), 109–22.

<sup>13</sup> Maria Magdalena Emy Rahmawati and C. Asri Budiningsih, 'Pengaruh Mind Mapping Dan Gaya Belajar Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Pada Pembelajaran Ipa', *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 1.2 (2014), 123–38.



yang inovatif dan update sebenarnya memiliki beberapa kelebihan yang memberi guru kemudahan dalam hal menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar, dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan belajar siswa, memudahkan guru untuk mencari dan membuat media pembelajaran, pembelajaran menjadi lebih berkualitas, sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.<sup>14</sup>

Oleh karena itu, mengingat betapa pentingnya permasalahan di atas untuk dikaji lebih dalam maka dari itu peneliti berencana untuk melakukan penelitian untuk lebih lanjut dengan mengangkat judul “**Pengembangan Media Pembelajaran *Mind Mapping* Berbasis *Software FreeMind* Pada Materi Keanekaragaman Makhluk Hidup Untuk Siswa Kelas VII SMP Negeri 15 Kota Bengkulu**”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Penggunaan ilustrasi gambar oleh guru sebagai bahan ajar siswa masih kurang. Guru cenderung hanya menggunakan buku paket dalam proses pembelajaran sehingga menyebabkan siswa terlihat bosan dan kurang tertarik terhadap pembelajaran.
2. Minat siswa masih terkesan rendah terlihat dari fokus siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Saat pembelajaran

---

<sup>14</sup> Muhammad Joko Susilo, ‘Analisis Kualitas Media Pembelajaran Insektarium Dan Herbarium Untuk Mata Pelajaran Biologi Sekolah Menengah’, *Jurnal Bioedukatika*, 3.1 (2015), 10 <<https://doi.org/10.26555/bioedukatika.v3i1.4141>>.

berlangsung siswa mengantuk dan sering melakukan aktivitas yang tidak berkaitan dengan pembelajaran.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka Batasan masalah dalam penelitian tersebut sebagai berikut :

1. Media *Mind Mapping* berbasis *Software freemind* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebagai bahan ajar atau media ajar.
2. Mata pelajaran IPA dibatasi pada materi keanekaragaman makhluk hidup.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rancangan media pembelajaran *mind mapping* berbasis *Software freemind* pada materi keanekaragaman makhluk hidup kelas VII di SMP 15 Kota Bengkulu?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *mind mapping* berbasis *software freemind* yang telah dikembangkan pada materi keanekaragaman makhluk hidup kelas VII di SMP 15 Kota Bengkulu?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *mind mapping* berbasis *software freemind* yang telah dikembangkan pada materi keanekaragaman makhluk hidup kelas VII di SMP 15 Kota Bengkulu?

## **E. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, dapat dikembangkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yaitu:

- a. Untuk mengetahui rancangan media pembelajaran *mind mapping* berbasis *Software freemind* pada materi keanekaragaman makhluk hidup kelas VII di SMP 15 Kota Bengkulu.
- b. Untuk menghasilkan kelayakan media pembelajaran *mind mapping* berbasis *software freemind* yang telah dikembangkan pada materi keanekaragaman makhluk hidup kelas VII di SMP 15 Kota Bengkulu.
- c. Untuk menghasilkan kepraktisan media pembelajaran *mind mapping* berbasis *software freemind* yang telah dikembangkan pada materi keanekaragaman makhluk hidup kelas VII di SMP 15 Kota Bengkulu.

### **2. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun secara praktis bagi berbagai pihak yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a. Manfaat teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi kajian-kajian selanjutnya yang relevan khususnya pengembangan media pembelajaran untuk

mata pelajaran IPA. Sehingga perkembangan IPA akan didukung dengan semakin banyaknya kajian-kajian tentang pengembangan baik dari media, metode, bahan, perangkat, dan lain sebagainya.

b. Manfaat praktis

Secara garis besar penelitian ini diharapkan dapat memberikan pandangan baru bagi para guru untuk lebih kreatif dalam menentukan dan memanfaatkan media pembelajaran guna menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran. Di samping itu penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

- a) Dapat meningkatkan semangat belajar bagi para siswa dengan adanya media yang baru.
- b) Dapat mempermudah siswa dalam mengulang Kembali pelajaran yang telah dipelajari.
- c) Membantu mempermudah dalam memahami materi pelajaran.

2. Bagi Guru

- a) Dapat meningkatkan dukungan sekolah dalam menyediakan sarana dan prasarana sebagai media pembelajaran.
- b) Dapat menunjang efektivitas pembelajaran yang didukung oleh media pembelajaran.

3. Bagi Peneliti

- a) Dapat memperluas khazanah keilmuan

khususnya dalam bidang media pembelajaran Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam.

- b) Dapat meningkatkan kemampuan dalam melakukan penelitian lanjutan.

