

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu unsur terpenting dalam kehidupan manusia yang merupakan proses perkembangan kepribadian seseorang selama seumur hidup (*long life education*) untuk menerima pengaruh dan mengembangkan dirinya sehingga tidak dapat dielakkan oleh manusia karena pendidikan itu membimbing manusia untuk mencapai suatu generasi yang lebih baik. Hal ini sesuai dengan Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 disebutkan bahwa Pendidikan adalah 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, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.<sup>1</sup>

Peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia terus dilakukan oleh pemerintah. Mulai dari pembaharuan kurikulum, perbaikan sarana pendidikan, pengembangan dan pengadaan materi ajar, pemerataan pendidikan, serta peningkatan kualitas tenaga pendidik. Keberhasilan pelaksanaan kegiatan

---

<sup>1</sup> <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreatif/article/viewFile/16509/8400>

tidak lepas dari keseluruhan sistem pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dalam kegiatan pembelajaran perlu adanya media pembelajaran yang digunakan sebagai alat untuk menyampaikan pesan, juga merangsang pikiran, perhatian, perasaan, serta kemauan peserta didik untuk belajar, sehingga dapat mendorong terciptanya proses pembelajaran yang terkendali dan memiliki tujuan<sup>2</sup>. Oleh karena itu guru diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran sesuai dengan teori pembelajaran yang ingin diajarkan sehingga pembelajaran dapat berjalan efektif. Pembelajaran tidak akan efektif apabila dilakukan tanpa menggunakan salah satu komponennya, dimana media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang tidak boleh dipisahkan dari komponen pembelajaran yang lain yaitu, guru, siswa, tujuan, materi, metode dan evaluasi.

Perkembangan teknologi yang semakin maju, diharapkan guru dapat memanfaatkannya untuk memilih dan merancang media pembelajaran guna membantu proses pembelajaran. Pada pembelajaran abad 21 terdapat tiga kompetensi yang harus dimiliki, salah satunya adalah kreatif dan inovasi<sup>3</sup>.

Perkembangan teknologi yang semakin maju, mendorong berbagai pihak untuk menciptakan berbagai aplikasi-aplikasi yang bermanfaat dan dapat

---

<sup>2</sup> Teni Nurrita, *Pengembangan Media untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, (Misykat Vol. 3 No. 1, 2018) hlm. 171-187

<sup>3</sup> Effendi, D., & Wahidy, A. (2019). Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang. Retrieved from <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id>

digunakan dalam dunia pendidikan. Contohnya adalah aplikasi yang dapat digunakan guru untuk merancang berbagai jenis media pembelajaran, seperti media berbasis cetakan, visual, audio-visual, dan komputer. Oleh karena itu guru harus memiliki pengetahuan serta keterampilan dalam memanfaatkan berbagai teknologi yang ada.

Belajar merupakan proses yang terjadi disetiap kehidupan seseorang di sepanjang hidupnya. Belajar dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun. Salah satu ciri belajar adalah adanya interaksi antara dua orang atau lebih. Proses tersebut dapat diartikan sebagai salah satu proses pendidikan. Pendidikan adalah proses membimbing, melatih, dan memandu manusia terhindar atau keluar dari kebodohan dan pembodohan.<sup>4</sup>

Pembelajaran suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Manusia terlibat dalam sistem pengajaran terdiri dari peserta didik, pendidik, dan tenaga lainnya. Sedangkan material, meliputi buku-buku, papan tulis, fotografi, slide, film lainnya. Oleh karena itu pembelajaran dilakukan untuk menciptakan suasana atau memberikan pelayanan agar peserta didik belajar. Pada proses pembelajaran diperlukan buku sebagai bahan ajar agar terciptanya pembelajaran yang kondusif.

---

<sup>4</sup>Sudarwan Danim, *Pengantar Kependidikan* (Bandung:Alfabeta, 2013). hlm 2.

Berdasarkan uraian diatas, betapa besar jasa pendidik dalam membantu pertumbuhan dan perkembangan peserta didik. Pendidik memiliki peran dan fungsi yang sangat penting dalam membantu kepribadian anak, untuk menyiapkan sumber daya manusia (SDM), serta mensejahterakan masyarakat, kemajuan bangsa dan Negara<sup>5</sup>. Dengan demikian, untuk mewujudkan tujuan pendidikan yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) salah satunya dengan pembelajaran IPS.

Secara umum Salah satu permasalahan dalam proses pembelajaran keberagaman budaya yakni kesulitan peserta didik untuk memahami materi yang banyak. Untuk belajar mengenal keberagaman budaya di Indonesia sangat sulit, terutama jika ingin mengenal keberagaman antarsuku bangsa. Seperti yang dialami pendidik di sekolah, merasa kesulitan dalam mengenalkan keberagaman kebudayaan di Indonesia. Karena kebudayaan yang dimiliki bangsa Indonesia begitu banyak. Muatan materi keberagaman suku bangsa menjadi muatan pelajaran dari kelas satu sampai kelas enam. Sehingga pendidik perlu menjelaskan beberapa kali agar peserta didik bisa memahami materi yang sedang dibahas dan diperlukan sumber belajar yang inovatif dan efisien untuk di bawa kemana mana.

---

<sup>5</sup>Oemar Hamalik. *Kurikulum dan Pembelajaran*, ( Jakarta: PT.Bumi Aksara, 2007) hlm 57

Seperti halnya dalam Al-Quran dijelaskan bahwa kita dalam Surah Al-Hujurat ayat 13 bahwa kita harus mempelajari keberagaman budaya.<sup>6</sup>

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِّنْ ذَكَرٍ وَأُنثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا ۗ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَاكُمْ ۗ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

Artinya:

*“Wahai manusia! Sesungguhnya kami telah menciptakan kalian menjadi laki-laki dan perempuan, dan (dengan menciptakan manusia berpasangan) kami telah menjadikan kalian berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kalian saling mengenal. Sesungguhnya yang paling bertakwa diantara kalian di sisi Allah adalah yang paling bertakwa. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui, Mahateliti.”*

Penggunaan bahan ajar dalam pembelajaran di SD/MI kebanyakan masih terbatas pada buku paket. Buku paket yang ada beredar pada umumnya memiliki ukuran buku yang besar, tebal, berat, dan kalimat terlalu panjang sehingga membuat peserta didik kurang tertarik untuk membaca maupun mempelajari buku paket. Sedangkan pada buku tematik tidak memiliki kalimat penjelas, sehingga banyak peserta didik yang kurang mengerti dan memahami isi pelajaran. Permasalahan lainnya yakni peserta didik kurang memahami buku pelajaran yang mereka miliki dan membutuhkan penyederhanaan agar mampu memahami dengan baik. Sehingga diperlukan buku yang praktis untuk dibawa kemana-mana, salah satunya adalah buku saku.

<sup>6</sup> Al-Quran, Yayasan Penyelenggara Penerjemah, ‘Al-Quran Dan Terjemahannya Departemen Agama RI’ (Semarang: PT Karya Toha Putra Semarang, 1995)

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, buku saku adalah buku berukuran kecil yang dapat disimpan dalam saku dan mudah dibawa kemana-mana<sup>7</sup>. Buku saku merupakan buku pelengkap untuk peserta didik yang termasuk dalam desain cetak. Sudjana dalam Sri Melyanti mengatakan bahwa dari beberapa hasil penelitian Edmund Faison tentang penggunaan gambar menunjukkan bahwa untuk memperoleh hasil belajar secara maksimal, gambar harus erat kaitannya dengan materi pelajaran, dan ukurannya cukup besar sehingga rincian unsur-unsurnya mudah diamati<sup>8</sup>.

Berdasarkan dari pengamatan awal yang dilakukan pada bulan Februari Tahun 2022 di MI Plus Nur Rahma pada proses pembelajaran IPS, peneliti menemukan bahwa salah satu permasalahan dalam proses pembelajaran keberagaman budaya yakni kesulitan peserta didik untuk memahami materi yang banyak. Untuk belajar mengenal keberagaman budaya di Indonesia sangat sulit, terutama jika ingin mengenal keberagaman antarsuku bangsa. Seperti yang dialami pendidik di sekolah, merasa kesulitan dalam mengenalkan keberagaman kebudayaan di Indonesia. Karena kebudayaan yang dimiliki bangsa Indonesia begitu banyak. Muatan materi keberagaman suku bangsa menjadi muatan pelajaran dari kelas satu sampai kelas enam. Sehingga pendidik perlu menjelaskan beberapa kali agar peserta

---

<sup>7</sup>Kemendikbud. Buku saku (Def.1) (n.d). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (*KBBI*) Online. Diakses melalui <https://kbbi.kata.web.id/buku-saku/> 15 Agustus 2020, pukul 20.27 WIB

<sup>8</sup>Sri Melyanti, Pengembangan Buku Saku Berbasis Mind Mapping untuk Pembelajaran Ekonomi Kelas Ix, *Skripsi*, (Makasar, UNM) hlm 18

didik bisa memahami materi yang sedang dibahas dan diperlukan sumber belajar yang inovatif dan efisien untuk di bawa kemana mana.

Sumber belajar merupakan segala sesuatu baik berupa data, orang, atau benda yang dapat digunakan untuk memberi kemudahan belajar bagi peserta didik. Sumber belajar yang memang sengaja dirancang untuk tujuan pembelajaran, seperti buku paket dan LKS (Lembar Kerja Peserta didik) sering disebut bahan ajar. Bahan ajar termasuk bagian dari sumber belajar. Bahan ajar merupakan bagian penting dalam pelaksanaan pendidikan disekolah, melalui bahan ajar pendidik akan lebih mudah dala melaksanakan pembelajaran dan peserta didik akan terbantu dan mudah dalam belajar<sup>9</sup>.

*Mind map* adalah cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil infomasi ke luar dari otak. Tony Buzan juga mengungkapkan bahwa *mind map* membantu belajar, mengatur, dan menyimpan sebanyak mungkin informasi yang diinginkan, serta menggolongkan informasi tersebut secara wajar sehingga memungkinkan mendapat akses seketika (daya ingat yang sempurna) atas segala hal yang diinginkan<sup>10</sup>.

Istilah *mind mapping* dapat dimaknai dari dua kata tersebut, yakni *mind* dan *mapping*. Kata *mind* bermakna pemikiran dan *mapping* bermkana pemetaan. Seacara sederhana *mind mapping* adalah pemetaan

---

<sup>9</sup>Depdiknas.. *Perangkat Pembelajaran KTSP SMA*. (Jakarta: Depdiknas, 2008)

<sup>10</sup> Buzan, Tony. *Buku Pintar Mind Map*. (Jakarta: Gradesain Pustaka Utama, 2006)

pikiran atau peta pikiran. Kehadiran *mind mapping* selalu berkaitan dengan kreasi dan seni dalam menuliskannya. Hal ini diperlukan agar siswa/ siswi yang membacanya lebih mudah memahami pembelajaran.

Pengembangan buku saku yang berbasis *mind mapping* akan memudahkan peserta didik dalam belajar karena akan memudahkan peserta didik mengingat berbagai informasi. Pada kelas IV sudah terdapat materi yang disajikan dalam bentuk *Mind Mapping*, sehingga buku saku berbasis *Mind Mapping* ini dapat membantu memperdalam materi keberagaman budaya di Indonesia.

Seperti hasil penelitian yang dilakukan Maya Anita Sari (2015) menyatakan bahwa media pembelajaran buku saku berbasis *mind mapping* dapat meningkatkan hasil belajar PKn materi sistem pemerintahan tingkat pusat kelas IV SDN Tambakaji 02 sebesar 38% dengan kategori sedang, yang artinya terdapat perbedaan secara signifikan antara hasil belajar PKn materi sistem pemerintahan tingkat pusat sebelum menggunakan media pembelajaran buku saku berbasis *mind mapping* dan sesudah menggunakan media pembelajaran buku saku berbasis *mind mapping*. Dari hasil tersebut maka diketahui bahwa media pembelajaran buku saku berbasis *mind mapping*



materi sistem pemerintahan tingkat pusat, layak dan efektif dapat meningkatkan hasil belajar PKn Kelas IV SDN Tambakaji 02.<sup>11</sup>

Sama halnya seperti penelitian Etika Juniati dan Tuti Widianti (2015) dapat disimpulkan bahwa buku saku berbasis *mind mapping* dan *multiple intelligences* sebagai penunjang bahan ajar materi jamur yang dikembangkan layak dan mampu mengembangkan kecerdasan majemuk tetapi kurang efektif meningkatkan hasil belajar siswa<sup>12</sup>.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti bermaksud melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Buku Saku Berbasis *Mind Mapping* Pada Materi Keberagaman Budaya di Indonesia Kelas IV MI Plus Nur Rahma kota Bengkulu”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan gejala-gejala yang telah dijabarkan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana prosedur pengembangan buku saku berbasis *mind mapping* pada materi keberagaman budaya di kelas IV MI Plus Nur Rahma kota Bengkulu?
2. Bagaimana kelayakan buku saku berbasis *mind mapping* pada materi keberagaman budaya di kelas IV MI Plus Nur Rahma kota Bengkulu?

---

<sup>11</sup>Maya Anita Sari. Pengembangan Media Buku Saku Berbasis *Mind Mapping* Materi Sistem Pemerintah Tingkat Pusat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Kelas IV SDN Tambakaji 02. *Skripsi*. (Semarang. UNNES. 2015)

<sup>12</sup>Etika Juniati dan Tuti Widianti. Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Berbasis *Mind Mapping* dan *Multiple Intelligences* Materi Jamur di SMA Negeri 1 Slawi. *Journal of Biology Education* 4 (1) (UNNES. 2015) 37-44

3. Bagaimana kepraktisan buku saku berbasis *mind mapping* pada materi keberagaman budaya di kelas IV MI Plus Nur Rahma kota Bengkulu?
4. Bagaimana keefektifan buku saku berbasis *mind mapping* pada materi keberagaman budaya di kelas IV MI Plus Nur Rahma kota Bengkulu?

### **C. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian**

#### **1. Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Untuk mengetahui prosedur pengembangan buku saku berbasis *mind mapping* pada materi keberagaman budaya di kelas IV MI Plus Nur Rahma kota Bengkulu.
- b. Untuk menguji kelayakan buku saku berbasis *mind mapping* pada materi keberagaman budaya di kelas IV MI Plus Nur Rahma kota Bengkulu.
- c. Untuk menguji kepraktisan buku saku berbasis *mind mapping* pada materi keberagaman budaya di kelas IV MI Plus Nur Rahma kota Bengkulu.
- d. Untuk menguji keefektifan buku saku berbasis *mind mapping* pada materi keberagaman budaya di kelas IV MI Plus Nur Rahma kota Bengkulu

#### **2. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat yaitu sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

- 1) Untuk menjadi bahan pertimbangan atau referensi bagi penelitian lebih lanjut sebagai acuan atau panduan.
- 2) Dapat menambah ilmu pengetahuan tentang media pembelajaran dan keragaman budaya khususnya pada anak MI/SD.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Peserta Didik

- a) Mempermudah peserta didik dalam memahami materi keberagaman budaya.
- b) Memberikan pengalaman baru bagi peserta didik berkaitan dengan proses pembelajaran di kelas.
- c) Meningkatkan semangat membaca untuk menambah pengetahuan.

2) Bagi Pendidik

- a) Membantu pendidik dalam menjelaskan materi pembelajaran, terutama materi keberagaman budaya.
- b) Menjadi motivasi bagi pendidik untuk membuat desain pembelajaran yang menarik.
- c) Menambah wawasan pendidik tentang pembuatan desain pembelajaran yang bermanfaat untuk mendukung proses pembelajaran.

3) Bagi Sekolah

- a) Meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar dan meningkatkan kualitas peserta didik di sekolah yang berdampak pada meningkatnya kualitas sekolah.
- b) Menambah koleksi desain pembelajaran yang dapat dipergunakan dalam belajar.

#### **D. Sfesifikasi Produk**

Produk yang dikembangkan berupa bahan ajar yang dimodifikasi dan dikembangkan dalam bentuk buku saku berbasis *mind maaping* dengan ukuran kecil disertai dengan materi, gambar, dan soal-soal. Materi pokok dalam desain buku saku berbasis *mind maaping* tersebut yaitu keberagaman budaya yang terdapat pada Tema 6 Indahnya Kebersamaan pada muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV Semester II (Genap).

#### **E. Asumsi Pengembangan**

Asumsi dalam penelitian dan Pengembangan Buku Saku Berbasis *Mind Mapping* Pada Materi Keberagaman Budaya di Indonesia Kelas IV MI Plus Nur Rahma kota Bengkulu ini adalah:

1. Media Pembelajaran Buku Saku Berbasis *Mind Mapping* dengan Materi Keberagaman Budaya di Indonesia Kelas IV mampu meningkatkan wawasan kebudayaan siswa.
2. Peserta didik dapat belajar dengan mandiri

3. Validator yaitu dosen dan guru yang sudah berpengalaman dalam mengajar dan dipilih sesuai dengan bidangnya. Selain itu juga validator ahli media yang sudah cakap bernaung dalam bidang multimedia.
4. Item-item dalam angket validasi mencerminkan penilaian produk secara komprehensif, menyatakan layak dan tidaknya produk untuk digunakan.

