

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan selalu dikaitkan dengan proses pembelajaran di kelas. Menurut UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menginterpretasikan bahwa pembelajaran ialah jalan terjadinya interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar pada satu tempat belajar. Proses pembelajaran yang baik akan membantu mempengaruhi siswa dalam mencapai tujuan pendidikan yaitu mengantarkan para siswa menuju pada perubahan perilaku baik intelektual, moral, maupun sosial.

Pembelajaran dapat pula dikatakan sebagai usaha yang dilakukan seorang guru agar siswa bisa belajar. Tercapainya suatu tujuan belajar ialah melalui proses pembelajaran yang baik. Proses pembelajaran dapat dikatakan baik apabila semua komponen-komponen pembelajaran dapat berfungsi serta saling berintegrasi dengan baik. Sebagaimana Komalasari mendefinisikan bahwa pembelajaran merupakan rangkaian proses memberikan pembelajaran kepada peserta didik yang telah tersusun secara sistematis baik dari segi perencanaan atau desain, pelaksanaan, dan dievaluasi dengan tujuan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih optimal.¹

Miarso menjelaskan bahwa “pembelajaran merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukkan usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta yang pelaksanaannya terkendali”.²

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dan ninteraksi sebagai bentuk usaha pendidikan dengan mengondisikan terjadinya proses belajar dalam diri peserta didik.³ Media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. hal serupa juga disampaikan

¹ Kokom Komalasari, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Kognitif Tentang Biologi Siswa Berkemampuan Akademik Rendah Kelas XI di SMA Negeri 1 Palu* (Bandung 1 April 2010) .hal.20

² Yusuf Hadi Miarso *Belajar dan Pembelajaran Prumahan* (Perdana Mulya Jl, Sosro No.16-A Medan) 2004 hal ; 83

³ Sadiman, Rahardjo, Anung Haryono, Rahardjito *Media pendidikan pengertian pengembangan dan pemanfaatannya* (Pt Rajagrafindo Jakarta 2010).hal ;6

Suryani dan Agung bahwa media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa).⁴

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (۱) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (۲) اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (۳)^۷
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (۴) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (۵)

Artinya :

Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan,2. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah.3. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah,4. yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam[1589],5. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.⁵

Kehadiran media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar mempunyai arti penting. Penggunaan media pembelajaran dapat membuat siswa lebih mudah memahami materi pelajaran yang dijelaskan oleh guru. Materi yang luas akan lebih mudah diterima oleh siswa melalui media pembelajaran yang digunakan.

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber satu pengajar ke siswa yang bertujuan merangsang mereka untuk mengikuti kegiatan pembelajaran secara utuh, dapat juga dimanfaatkan untuk menyampaikan bagian tertentu dalam kegiatan pembelajaran pasti akan selalu membutuhkan buku untuk proses belajar sebagai salah satu sumber ilmunya. Ketersediaan referensi buku yang menarik dan praktis akan memudahkan siswa dalam belajar salah satu media pembelajaran yang praktis dan menarik adalah buku saku. Buku saku adalah buku berukuran kecil yang mudah dibawa dan dapat dimasukkan ke dalam saku. Buku merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat memungkinkan siswa menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.⁶

⁴ Nunuk suryani, Agung *Media pembelajaran novatif dan pengembangannya* Pt Remaja Rosdakarya Offset Bandung 2018 .hal.3

⁵ Tajwid dan Terjemah, Departemen Agama Republik Indonesia, Jakarta: Maghifrah Pustaka, 2006

⁶ Rudy sumiharsono, MM. Hisbiyatul Hasanah, Sag, M.Pd *Media pembelajaran*, CV Pustaka Abadi (anggota IKAPI) Perum Istana Tegal Besar Cluster Mataram Blok P2, (Jember 681332 perpustakaan nasional April 2017). hal; 8

Materi pembelajaran yang luas akan lebih dipahami siswa dengan mengkonstruksikan materi kedalam suatu gagasan dalam bentuk *mind mapping*. *Mind mapping* adalah teknik mencatat atau mengingat sesuatu dengan bantuan gambar atau warna sehingga kedua bagian otak manusia digunakan secara maksimal. Tony Buzzan mendefinisikan *mind mapping* adalah cara termudah untuk menempatkan informasi kedalam otak dan mengambil informasi ke luar dari otak. *Mind mapping* membantu belajar, mengatur dan menyimpan sebanyak mungkin informasi yang diinginkan, serta menggolongkan informasi tersebut secara wajar sehingga memungkinkan mendapatkan akses seketika (daya ingat yang sempurna) atas segala yang diinginkan.⁷

Media pembelajaran juga digunakan siswa sebagai sumber belajar. Sumber belajar merupakan segala sesuatu baik berupa data, orang, atau benda yang dapat digunakan untuk memberi kemudahan belajar bagi siswa. Sumber belajar yang memang sengaja dirancang untuk tujuan pembelajaran, seperti buku paket dan LKS (Lembar Kerja Siswa) sering disebut bahan ajar. Penggunaan bahan ajar dalam pembelajaran PKn di Sekolah dasar (SD) kebanyakan masih terbatas pada buku paket, LKS, dan *powerpoint*. Buku paket yang ada di pasaran pada umumnya memiliki ukuran buku yang besar, tebal, berat dan kalimat terlalu panjang sehingga membuat siswa kurang tertarik untuk membaca maupun mempelajari buku paket. Sedangkan media *powerpoint* tidak semua guru menggunakannya dalam proses pembelajaran karena dibutuhkan sarana dan prasarana untuk mendukung penggunaan media *powerpoint*. Permasalahan lainnya yakni siswa kurang memahami buku pelajaran yang mereka miliki dan membutuhkan penyederhanaan agar mampu memahami dengan baik. Ketertarikan siswa terhadap buku pelajaran juga masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dimana siswa jarang membawa buku pelajaran dan sebagian siswa menyimpan buku pelajaran di laci meja dan tidak membawanya pulang untuk dipelajari. Salah satu faktor yang membuat siswa tidak membawa bukunya pulang karena ukuran yang besar dan tebal. Sehingga diperlukan buku yang praktis untuk dibawa kemana-mana, salah satunya adalah buku saku.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, buku saku adalah buku berukuran kecil yang dapat disimpan dalam saku dan mudah dibawa kemana-mana. Buku saku yang dikembangkan melalui penelitian ini berukuran lebih kecil dibandingkan buku pelajaran yang

⁷ Haryanto, M,Pd *Mind mapping* (Media nunsu creative bukit cemara tidar H5 No.32,Malang 1 april 2017) hal : 96-99

beredar selama ini sehingga mudah dibawa kemana-mana dan berisi uraian materi tentang keberagaman budaya. Selain itu untuk menarik minat baca peserta didik maka dilengkapi dengan banyak gambar dan warna. Peserta didik cenderung menyukai bacaan dengan banyak gambar dan warna. Buku saku merupakan buku pelengkap untuk peserta didik yang termasuk dalam desain cetak.⁸

Tony Buzan juga mengungkapkan bahwa *mind mapping* 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.⁹ Buku saku merupakan sumber belajar untuk siswa yang termasuk dalam media cetak. Pada buku saku berisikan materi-materi yang praktis, tampilannya menarik, mudah dibawa kemana pun, dan mampu membuat siswa terfokus dalam pembelajaran. Buku saku dikemas dengan berbagai tulisan dan gambar-gambar yang pada buku saku.

Mind mapping adalah cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi ke luar dari otak. Tony Buzan menyatakan 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.¹⁰

Berdasarkan observasi awal penelitian dengan mengamati proses pembelajaran di SD Negeri 81 Bengkulu Selatan, terdapat beberapa permasalahan yaitu dalam proses belajar mengajar masih terpusat pada guru, ini ditandai dengan guru tidak banyak melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Setelah guru memberikan penjelasan tentang materi tentang Pancasila Sebagai Nilai Dasar Kehidupan, guru memberi tugas kepada siswa di Lembar Kerja Siswa (LKS) namun masih banyak siswa yang bingung terhadap tugas yang diberikan padahal sebelumnya guru sudah memaparkan materi di depan kelas. Ketika dikoreksi ternyata hasil belajar siswa masih jauh dari nilai ketuntasan.¹¹

⁸ KBBI, (kamus besar bahasa Indonesia). Kamus versi online/ daring (dalam jaringan). Diakses pada 10 Desember 2020.

⁹ Tony Buzan *Buku pintar Mind Mapping* (Jakarta : Gramedia Pustaka Utama,2007) hal:78

¹⁰ Aini,afdolia Nurul dan Suharti . *Pengembangan buku saku aksara jawa sebagai media pembelajaran bahasa jawa kelas IV sd 1 kadipiro kasihon bantul.*(Jurnal PGSD Indonesia volume Jakarta 2017). hal ;3.

¹¹ Observasi Awal yang dilakukan pada tanggal 02 September 2022 Di SD Negeri 81 Bengkulu Selatan

Nilai ketuntasan minimal pada mata pembelajaran pendidikan kewarga negaraan adalah 7,5 dan nilai yang didapat siswa rata-rata 6,0 sampai 6,5 dengan jumlah siswa sebanyak 30 setelah melakukan pengamatan, peneliti mencoba bertanya kepada salah satu guru kelas IV, adakah penggunaan media media dan pendekatan pembelajaran inovatif yang digunakan dalam proses pembelajaran. Dan kenyataan guru memang belum pernah menggunakan media dan pendekatan inovatif dengan alasan materi pembelajran yang masih sederhana, sehingga pembelajaran cukup dengan menggunakan pendekatan dan media konvensional saja. Setelah mendapati hal tersebut peneliti mencoba bertanya kepada beberapa siswa mengapa mereka kesulitan dalam mengerjakan soal. Mereka menjawab ketika guru memberi contoh soal di papan tulis itu tampak mudah sekali dan semua bisa mengerjakannya, tapi kenapa ketika diberi tugas di LKS soalnya begitu rumit sehingga siswa sulit mengerjakannya. Hal ini ditandai dengan adanya beberapa siswa yang masih belum memperhatikan penjelasan guru dalam proses pembelajaran. Dirumah pun masih banyak siswa yang belum belajar dengan baik. beberapa siswa tidak mengerjakan pekerjaan rumah yang telah diberikan guru. Siswa merasa malas dan bosan dalam mempelajari materi pkn yang cakupannya luas buku ajar yang dimiliki siswa pun terbatas.¹²

Penggunaan 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 mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran. Buku saku yang berukuran kecil akan memudahkan peserta didik dalam belajar dimana dan kapan saja. Penyajiannya menarik juga akan meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Adapun batasan masalah dalam peneliiian ini yang ada dilatar belakang yang dikemukakan diatas, maka dapat didefikasi Pemahaman siswa terhadap pembelajaran pkn masih kurang, Ketersedian media pemebelajaran yang inovatif dan menarik diperlukan pada mata pelajaran pkn.¹³

Dalam proses pembelajaran, guru kurang mengembangkan bahan ajar cetak yang digunakan, Masih terbatasnya bahan ajar yang memfasilitasi siswa untuk aktif mengkreasikan

¹² Buzan Tony. *Buku pintar Mind mapping*, (Jakarta;gramedia Pustaka utama 2017). hal;16

¹³ Masita mariiana,dan ,wulandari, desi . *Pengembangan buku saku berbasis mind mapping pada pembelajaran PKn* (jurnal kreatif volume 8 Jakarta 2018) .hal;24

proses belajarnya berdasarkan pengalaman yang tersimpan didalam memori. Berdasarkan ulasan latar belakang tersebut, maka peneliti ingin mengetahui adakah atau tidak Pengaruh Media Pembelajaran Buku Saku Berbasis Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 81 Bengkulu Selatan.



B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: Apakah ada pengaruh media pembelajaran buku saku *berbasis mind mapping* terhadap hasil belajar PKn kelas IV SD Negeri 81 Bengkulu Selatan.?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran buku saku berbasis *mind mapping* terhadap hasil belajar PKn kelas IV SD Negeri 81 Bengkulu Selatan.

D. Manfaat penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung . adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1) Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber referensi/acuan bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk meneliti mengenai kompetensi guru dalam membuat instrumen evaluasi pembelajaran PKn.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi penulis

Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang media pembelajaran buku saku berbasis *mind mapping* untuk meningkatkan hasil belajar PKn .

b. Bagi pendidik dan calon pendidik

Dapat menambah pengetahuan dan pemahaman siswa dalajm memahami pembelajaran buku saku berbasis *mind mapping* untuk meningkatkan hasil belajar PKn.

c. Bagi sekolah

Untuk meningkatkan mutu pendidikan sekolah, membantu dalam meningkatkan prestasi sekolah dan menambah referensi dalam pembelajaran