

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang masalah

Pendidikan merupakan suatu proses pendewasaan peserta didik, baik dari sisi intelektual, emosional, maupun spiritual, sebagai sebuah proses maka pendidikan sangat berkaitan dengan berbagai macam unsur yang menyatu dalam sistem yaitu guru, peserta didik, kurikulum, sarana, dan prasarana. Menyadari akan pentingnya pendidikan serta untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah maka guru memegang peranan penting dalam mendidik peserta didik sehingga dapat menguasai semua materi pelajaran. Tugas guru tidak terbatas dalam menyampaikan materi saja, di samping itu juga merupakan instruktur dan fasilitator yang sangat berpengaruh dalam menciptakan kegiatan belajar mengajar.¹

Guru merupakan komponen utama dalam pendidikan di madrasah, peserta didik juga bagian yang tidak kalah penting dalam proses tersebut. Keduanya merupakan satu kesatuan yang harus integrative dalam mencapai tujuan. Guru sebagai tenaga pendidik harus memiliki kualifikasi yang memadai guna mendapatkan hasil yang baik dalam

¹ Andrika Maili, Penggunaan Media Pembelajaran Mind Map Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di Kelas X Teknik Audio Video SMKN 1 Simpang Ulim, 2021, p 1

proses pendidikan tersebut. Begitu pula peserta didik menjadi alat ukur dalam menentukan keberhasilan guru dalam mengajar. Peraturan pemerintah nomor 74 tahun 2008 mengenai guru, guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.² Selain itu, terdapat pada Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 39 ayat (2) menyebutkan bahwa guru adalah tenaga profesional yang memiliki tugas melaksanakan serta merencanakan proses belajar mengajar, melakukan penilaian pembelajaran, melaksanakan pelatihan dan bimbingan dalam melaksanakan penelitian serta melaksanakan pengabdian masyarakat.³

Di era globalisasi ini dengan adanya kemajuan teknologi, informasi dan komunikasi maka guru dalam memberikan materi pelajaran harus mengikuti kemajuan tersebut. Guru harus dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik. Sehingga peserta didik dapat dengan mudah menerima pelajaran yang di berikan oleh guru.

² Peraturan Pemerintah Republik Indonesia, *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 74 Tahun 2008 Tentang Guru*, 2008.

³ Undang-undang Republik Indonesia, *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, 2003.

Menurut Nasution, manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

Pengajaran lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih di pahami peserta didik, serta memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pengajaran dengan baik, Media pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, peserta didik tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga, Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lainya.⁴

Sementara itu, manfaat media pembelajaran bagi guru, yaitu: memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Manfaat media pembelajaran bagi peserta didik, yaitu: dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik sehingga peserta didik dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi

⁴ Nurrita, pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik (Jakarta : media neliti,2018) p 178

belajar yang menyenangkan dan peserta didik dapat memahami materi pelajaran dengan mudah.

Media pembelajaran menurut Hamalik adalah memperlancar interaksi antara guru dengan anak sehingga kegiatan pembelajaran lebih afektif dan efisien. Sedangkan secara khusus manfaat media pembelajaran adalah: (1) Dalam penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan. (2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, (3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif karena dengan media akan terjadinya komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah, (3) Dengan media tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin, (4) Meningkatkan kualitas hasil belajar anak, (5) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, (6) Media dapat menumbuhkan sikap positif anak terhadap materi dan proses belajar, (7) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.⁵

Tahapan tingkat perkembangan usia pada anak termasuk tahap sensori motorik (0-2 tahun), tahap praoperasional (2-7 tahun), tahap operasional konkrit (6-12 tahun), dan tahap operasional formal (12 tahun keatas). Anak usia SD (6-12 tahun) disebut sebagai masa anak-anak

⁵ Hamalik, keterampilan dasar mengajar (Malang : Fakultas Tarbiyah, 2005)

(*middle childhood*). Pada masa inilah disebut sebagai usia matang bagi anak-anak untuk belajar. Hal ini dikarenakan anak-anak menginginkan untuk menguasai kecakapan-kecakapan baru yang diberikan oleh guru di sekolah, bahwa salah satu tanda permulaan periode bersekolah ini ialah sikap anak terhadap keluarga tidak lagi egosentris melainkan objektif dan empiris terhadap dunia luar. Jadi dapat disimpulkan bahwa telah ada sikap intelektualitas sehingga masa ini disebut periode intelektual. Hal ini sejalan dengan pendapat bahwa masa usia sekolah ini sering disebut sebagai masa intelektual atau masa keserasian sekolah. Pada masa ini secara relatif anak-anak mudah untuk di didik daripada masa sebelumnya dan sesudahnya.⁶

Permasalahan yang ada pada kelas IV ini ialah hasil belajar peserta didik yang masih rata-rata di bawah standar KKM (75) pada pelajaran IPA dan kurangnya konsentrasi saat pembelajaran berlangsung sedangkan konsentrasi belajar sangat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar. Permasalahan tersebut terjadi khususnya pada peserta didik kelas IV MI Tanwirul Islam 02 di mana masih banyak peserta didik kelas IV kurang konsentrasi dalam belajar dan mendapatkan hasil belajar yang tidak memenuhi standar KKM (75). Hal ini terbukti pada hasil wawancara awal yang di lakukan oleh peneliti bersama guru wali kelas

⁶ Sabani, Perkembangan Anak-anak Selama Masa Sekolah Dasar (Jurnal Kependidikan, Vol. 8, No. 2,2019) p 91

yang bernama Ibu Nihayatul Hasbi, S.Pd, di MI Tanwirul Islam 02 Desa Sukamanah Kecamatan Sukatani Kabupaten Bekasi. Peneliti mendapatkan data hasil belajar ulangan tengah semester peserta didik kelas IV MI Tanwirul Islam 02 pada mata pelajaran IPA. Dari 36 peserta didik kelas IV, 21 peserta didik diantaranya masih mendapatkan nilai di bawah KKM (75), 2 peserta didik mendapatkan nilai standar dengan KKM (75), dan 17 peserta didik sudah mendapatkan nilai di atas KKM (75).

Permasalahan yang terjadi pada peserta didik kelas IV MI Tanwirul Islam 02 ini diakibatkan peserta didik cenderung kurang konsentrasi saat pembelajaran dan guru masih menggunakan buku guru, buku peserta didik saja dan kurangnya media yang menarik saat pembelajaran, sedangkan buku pelajaran yang biasa digunakan belum sepenuhnya mempermudah peserta didik dalam memahami materi, sehingga perlu adanya inovasi media yang lebih menarik untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang lebih baik. hal ini mengakibatkan peserta didik kurang berfokus pada guru saat pembelajaran dan peserta didik kurang konsentrasi dalam belajar sehingga terjadinya hasil belajar peserta didik yang masih rata-rata di bawah standar KKM (75). Berdasarkan permasalahan yang ada pada kelas IV MI Tanwirul Islam 02 ini, peneliti tertarik untuk

menggunakan video *mind mapping* yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman pada peserta didik kelas IV dan meningkatnya nilai yang masih di bawah KKM (75) pada peserta didik, video *mind mapping* ini adalah teknik untuk memaksimalkan daya kerja otak dengan cara membuat alur-alur berpikir. *Mind mapping* juga dapat membangkitkan ide-ide original, memudahkan dalam mengingat sehingga mampu meningkatkan hasil belajar pada peserta didik serta meningkatkan kreativitas peserta didik.

Mind mapping juga menjadi kunci yang universal untuk membuka potensi dari seluruh otak, dalam kaitannya dengan pendidikan karakter, implementasi *mind mapping* dalam kegiatan pembelajaran dianggap mampu menanamkan karakter diantaranya adalah jujur, kreatif, berpikir kritis bertanggung jawab, dan menghargai sesama.⁷ Hal ini selaras dengan pendapat Nila Amrina pada skripsinya yang berjudul “pengembangan video pembelajaran berbantuan *mind mapping* dan geogebra dengan pendekatan RME pada materi persamaan garis lurus”, Berdasarkan hasil penelitiannya, Video pembelajaran berbantuan *mind mapping* dan Geogebra dengan pendekatan RME pada materi persamaan garis lurus layak (valid) digunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran dengan melihat penilaian dari rata-rata

⁷ Tanriawaru, implementasi *mind mapping* dalam kegiatan pembelajaran dan pengaruhnya terhadap pendidikan karakter, 2014

validasi total ahli materi sebesar 86,94%, rata-rata validasi total ahli media sebesar 86,32% dan tanggapan peserta didik sebesar 84,27%.⁸ Fithriyah Nurul Hidayati dalam Jurnalnya yang berjudul “pengembangan media pembelajaran TOEFL reading berbasis video mind untuk mahapeserta didik IAIN Surakarta” yang menyatakan valid pada penelitiannya dengan kelebihan pada medianya, sehingga mahapeserta didik IAIN Surakarta ini dapat menyelesaikan TOEFL reading berbasis video mind dengan mudah.⁹ Desy yanti dkk juga mengemukakan dalam jurnalnya yang berjudul “Pengembangan Media Berbasis Mind map untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pelajaran Teknik Pengolahan Video” Berdasarkan hasil penilaian terhadap media yang dikembangkan, diperoleh 89% sangat layak dari ahli media, 92% layak dari ahli materi, 85% sangat layak dari pengguna terbatas dan 87% sangat layak dari pengguna diperluas. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan “sangat layak”.¹⁰ Widya Halimah dkk, juga menyatakan

⁸ Amrina Nila, AKSIOMA Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika, 2017, p 5

⁹ Nurul Hidayati Fitriyah, Program Pendidikan Bahasa Inggris IAIN Surakarta, (Surakarta, KONSTRUKTIVISME, Vol. 7, No. 2, Juli 2015) p 1

Cobena, Desy Yanty, Dwi Maryono, and Basori Basori. "Pengembangan Media Berbasis Mind map untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pelajaran Teknik Pengolahan Video." *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)* 4.2 (2019): 97-105

¹⁰ Cobena, Desy Yanty, Dwi Maryono, and Basori Basori. "Pengembangan Media Berbasis Mind map untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pelajaran Teknik Pengolahan Video." *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)* 4.2 (2019): 97-105.

dalam jurnalnya yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Mind mapping* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa” video pembelajaran tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan nilai 80,9% yang dikategorikan “baik”. Uji respon siswa mendapat hasil sebesar 91,1% dengan kategori “sangat baik”. Berdasarkan hasil tersebut, maka video pembelajaran yang dikembangkan layak dan baik digunakan sebagai media pembelajaran serta efektif meningkatkan motivasi belajar siswa.¹¹ Begitupula dengan M. Mahadrir dalam jurnalnya “pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis *mind mapping* materi bangun ruang (kubus dan balok) kelas VIII SMPN 13 Pekalongan”, dengan hasil penelitian, Berdasarkan penilaian angket sudah relevan. Selain itu juga ada dari 9 validator diperoleh nilai rata-rata sebesar 82,01 dibulatkan menjadi 82. Hal tersebut dapat diartikan bahwa produk video pembelajaran interaktif berbasis mind map yang dikembangkan valid. Hal itu menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan relevan dan valid. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran interaktif matematika relevan dan valid

¹¹ Halimah, Widya, Maria Dewati, and Irnin Agustina Dwi Astuti. "Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Mind mapping* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *SINASIS (Seminar Nasional Sains)*. Vol. 3. No. 1. 2022.

apabila digunakan sebagai salah satu sumber belajar untuk siswa pada materi bangun ruang kubus dan balok.¹²

Pada penelitian ini, peneliti memodifikasi *mind mapping* berbasis video sehingga dapat lebih di pahami oleh peserta didik dengan mudah dan menarik. Pengaruh media pembelajaran video *mind mapping* ini merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang dikembangkan untuk memperoleh hasil belajar yang baik video *mind mapping* merupakan media pembelajaran yang dilakukan dalam bentuk yang mencakup penglihatan, pendengaran, gerakan tubuh dan mengkomunikasikan Informasi visual spesial spesifik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengidentifikasi masalah yang ada adalah :

Pengembangan video *mind mapping* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV di MI Tanwirul Islam 02 materi IPA.

Dengan pengembangan video *mind mapping* ini peneliti bermaksud untuk memudahkan peserta didik kelas IV dalam memahami sumber energi pada pejaran IPA di MI Tanwirul Islam 02

¹² Mahadhir, M. " Pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis *mind mapping* materi bangun ruang (kubus dan balok) kelas VIII SMPN 13 Pekalongan." *ProSANDIKA UNIKAL (Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Pekalongan)*. Vol. 3. No. 1. 2022.

C. Batasan masalah

Hasil yang dicapai akan optimal jika peneliti ini memfokuskan pada pembuatan produk media pembelajaran berbentuk video *mind mapping* untuk peserta didik kelas IV pada materi IPA sumber energi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran video *mind mapping* di kelas IV ?
2. Bagaimana hasil belajar peserta didik kelas IV dengan menggunakan video pembelajaran *mind mapping* ?
3. Bagaimana kelayakan media pembelajaran Video *mind mapping*?

E. Tujuan Penelitian

Setelah di rumuskan masalah penelitian di atas maka di tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media video *mind mapping* di kelas IV
2. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik kelas IV dengan menggunakan video pembelajaran *mind mapping*

3. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran video *mind mapping* terhadap hasil belajar peserta didik pada pelajaran IPA materi sumber energi.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak di capai, maka penelitian ini di harapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi penulis

Dapat menambah wawasan serta pengalaman secara langsung prihal proses pengembangan media pembelajaran video *mind mapping* terhadap peserta didik.

2. Bagi guru bidang studi

Dapat memberikan masukan atau wacana terhadap guru dalam upaya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar. Sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang baru sehingga dapat membuat pelajaran IPA menjadi pelajaran yang menyenangkan dan mudah di pahami oleh peserta didik.

3. Bagi peserta didik

Sebagai alat bantu pembelajaran, sehingga dapat menumbuhkan semangat dan motivasi belajar pada peserta didik, selain itu juga memberikan pengalaman belajar dengan media belajar yang dapat membantu mereka belajar aktif.

4. Bagi sekolah

Meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mencapai kurikulum yang di kembangkan sekolah dan untuk lebih megembangkan sarana dan prasarana sekolah.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang di harapkan setelah mengembangkan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran ini berupa video *mind mapping* yang memuat teks, audio, gambar diam, dan animasi (gambar gerak)
2. Hasil dari output media video *mind mapping* yang sudah di uji akan di upload kedalam youtube yang berisi materi IPA sumber energi
3. Dalam video *mind mapping* memuat pendahuluan, isi, dan penutup.
4. Guru dan peserta didik dapat dengan mudah menyimak kembali pembelajaran melalui video *mind mapping* yang telah di upload ke youtube.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini terbagi ke dalam lima bab sebagai berikut:

BAB I adalah Pendahuluan terdiri atas latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat produk yang akan dikembangkan, dan spesifikasi produk yang akan dikembangkan.

BAB II adalah kajian teori terdiri atas deskripsi teori, kerangka berpikir produk yang akan dikembangkan, dan hipotesis produk.

BAB III adalah metodologi penelitian terdiri atas metode penelitian, tahap penelitian, rancangan produk, tahap penelitian, prosedur pengembangan, uji lapangan awal, uji lapangan utama, dan uji lapangan operasional.

BAB IV adalah deskripsi produk yang telah dihasilkan, deskripsi data atas jawaban dari rumusan masalah validitas produk, performan produk, efektivitas produk, efisiensi produk, dan kepraktisan produk.

BAB V adalah penutup terdiri atas hasil penelitian terdiri atas deskripsi data atas jawaban dari rumusan masalah, kesimpulan dan saran penggunaannya.