

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek penting dalam pengembangan sumber daya manusia berkualitas. Pada tingkat sekolah dasar, sekolah berperan sebagai fondasi awal dalam membentuk karakter dan mengembangkan kemampuan siswa. Di era modern, pendidikan diharapkan dapat menghasilkan generasi yang tidak hanya unggul dalam pengetahuan, tetapi juga memiliki keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, dan pemecahan masalah. Oleh karena itu, proses pembelajaran diharapkan dapat mendorong siswa untuk lebih aktif, memahami konsep secara mendalam, dan mampu menggunakan teknologi secara bijak dalam kegiatan belajar mereka. Sejalan dengan hal ini, pemerintah bersama berbagai pihak terus mendorong penggunaan teknologi sebagai media pendukung pembelajaran, sehingga kegiatan mengajar dan belajar menjadi lebih menarik, efektif, dan mampu meningkatkan kualitas serta hasil belajar siswa.

Membahas masalah Pendidikan tidak akan pernah terlepas dari yang namanya kurikulum. kurikulum adalah rencana atau program pendidikan yang mencakup tujuan, materi, metode, dan penilaian yang digunakan dalam proses pembelajaran. Kurikulum merupakan salah satu alat untuk mencapai tujuan pendidikan dan juga digunakan sebagai pedoman dalam pelaksanaan proses pembelajaran di bidang pendidikan. Landong (2023) Masalah lain yang ditemukan masih banyak guru yang belum mampu menunjukkan kontribusi dalam cakap berinteraksi berdasarkan tuntutan kurikulum merdeka melainkan fokus pada teori saja belum ada akselerasi yang jelas dalam membangun sebuah pendekatan dalam pemanfaatan teknologi.

Perkembangan teknologi yang kian pesat membawa tantangan baru bagi dunia pendidikan. Paradigma pembelajaran yang sebelumnya berfokus pada penyampaian informasi kini bergeser pada upaya membekali peserta didik dengan kemampuan untuk mencari pengetahuan, memecahkan masalah, memiliki literasi digital, serta mengembangkan kreativitas. Kemajuan teknologi juga mendorong

lahirnya perubahan pada model, strategi, metode, hingga media pembelajaran yang lebih inovatif. Memasuki era 5.0, masyarakat dituntut untuk terbiasa hidup berdampingan dengan teknologi, sekaligus mampu menguasai dan memanfaatkannya secara optimal. Sejalan dengan itu, Permendikbud (2022) menegaskan bahwa agar proses pembelajaran berjalan lebih efektif dan efisien, diperlukan pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar. Perkembangan teknologi menuntut adaptasi media pembelajaran dalam kurikulum pendidikan.

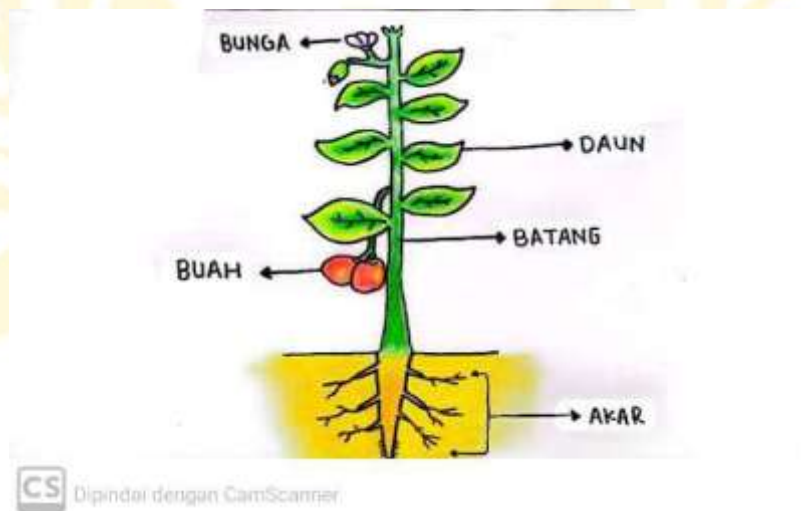
Media merupakan sarana untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa, pendidik, dan sumber belajar dalam lingkungan pembelajaran (Prihantini, 2021:16). Pada tingkat sekolah dasar, pembelajaran memiliki tujuan utama untuk memberikan pengetahuan dasar yang berguna dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mencapai tujuan tersebut, proses pembelajaran di sekolah memerlukan metode inovatif dan media pembelajaran yang menarik agar siswa dapat memahami materi dengan lebih mudah. Siswa kelas empat sekolah dasar berada pada tahap perkembangan kognitif di mana mereka mulai mampu memahami konsep-konsep abstrak. Namun, penggunaan media pembelajaran interaktif dan menyenangkan yang terbatas sering menjadi hambatan, mengakibatkan siswa kurang termotivasi dan kesulitan mengikuti proses pembelajaran. Pendidikan berkualitas memberdayakan siswa untuk mengeksplorasi kecerdasan otak mereka dan membekali mereka dengan keterampilan. Dunia pendidikan harus mengubah sistem pendidikan agar dapat bertahan di masa depan (Nasution, M. F., & Darwis, U. (2021)).

Media pembelajaran adalah alat bantu pembelajaran yang berfungsi sebagai perantara atau penyampai informasi dari pengirim (guru) kepada penerima (siswa) sehingga proses pembelajaran dapat dipahami dengan lebih mudah dan jelas. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran harus direncanakan secara sistematis. Dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran juga dapat didukung oleh aplikasi perangkat lunak, sehingga pembelajaran dapat disajikan secara interaktif dan menarik di dalam kelas.

Fungsi media pembelajaran dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk meningkatkan motivasi siswa dalam hal-hal baru, serta untuk mendukung dan

memperkuat pengetahuan dan pemikiran siswa guna menghidupkan proses pembelajaran, di mana pengalaman visual digunakan untuk memotivasi siswa, menjelaskan dan menyederhanakan ide-ide abstrak, serta memberikan konsep-konsep kepada mereka. Silalahi, B. R. (2023).

Berdasarkan pengamatan di SD UPT Negeri 060971 Kemenangan Tani, pengamatan awal di kelas empat menunjukkan beberapa hambatan dalam proses pembelajaran IPAS. Siswa cenderung merasa bosan dan tidak sepenuhnya memahami materi karena guru jarang menggunakan berbagai media pembelajaran. Guru sering menggunakan metode pengajaran dengan media pembelajaran yang terbatas, seperti ceramah menggunakan buku teks sebagai media utama dan memberikan gambar yang terkait dengan materi yang diajarkan. Guru lebih sering menulis poin-poin penting di papan tulis tanpa menggunakan media visual yang menarik, sehingga sulit bagi siswa untuk menghubungkan konsep-konsep IPAS yang saling terkait.



Sumber : Wali kelas IV SD UPT N 060971 Kemenangan tani

**Gambar 1.1 Tampilan *mind mapping* di SD UPT N 060971
Kemenangan Tani**

Akibatnya pemahaman siswa terhadap materi menjadi rendah. Oleh karena itu, seiring berjalannya waktu, teknologi telah mengalami kemajuan yang signifikan di bidang pendidikan, dan saatnya bagi kita untuk memanfaatkannya agar proses

pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, menarik, dan mengasyikkan bagi siswa yang bosan dengan metode pembelajaran konvensional. Keterlibatan guru juga sangat penting dalam menumbuhkan minat siswa dalam belajar. Media pembelajaran yang lebih menarik dan mudah diakses di era digital saat ini mewakili kemajuan yang sangat bermanfaat dalam pendidikan. Hal ini karena media tersebut dapat meningkatkan minat siswa dalam memahami materi yang akan dipelajari di kelas.

Mind mapping adalah kerangka kerja bercabang yang memuat inti informasi atau materi yang disampaikan, terutama dalam materi IPAS. Metode pemetaan pikiran ini dapat dibentuk melalui kata kunci, simbol, gambar, dan kata-kata yang terdiri dari cabang-cabang tema utama, yang merupakan ringkasan informasi yang dibentuk dengan kata kunci. *Mind mapping* juga merupakan teknik pembelajaran visual yang digunakan untuk mengorganisir informasi, ide, atau konsep agar lebih mudah dipahami dalam informasi inti yang disampaikan secara tertulis, baik dalam media digital. Selain itu, desain yang dibuat dapat dipublikasikan langsung di berbagai platform. Hal ini melibatkan siswa dalam mengerjakan *mind mapping* dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik minat siswa.

Berdasarkan hal ini, penulis ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis pemetaan pikiran. Sebelum adanya pemetaan pikiran, guru lebih sering menggunakan papan tulis dan buku teks sebagai alat bantu pembelajaran. Media yang digunakan masih sederhana, sehingga tidak terlalu efektif dalam membantu siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru. Pemetaan pikiran dapat dirancang menggunakan aplikasi apa saja dan lebih praktis dan kreatif karena melibatkan siswa dalam pembuatan media *mind mapping* sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif. Bertujuan meningkatkan kemampuan siswa dalam pelajaran IPAS.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Mind mapping* pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SD UPT 060971 Kemenangan Tani Tahun Pelajaran 2025/2026” pengembangan ini dapat diharapkan membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik melalui visualisasi, serta meningkatkan

keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini diambil karena berdasarkan pengamatan di kelas IV SD UPT N 060971 Kemenangan Tani, siswa mengalami kesulitan memahami materi IPAS akibat media pembelajaran yang terbatas, seperti papan tulis dan buku teks. Penggunaan untuk membuat media *mind mapping* dipilih karena dapat menyajikan materi secara visual, interaktif, dan menarik, sehingga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan di atas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah

1. Siswa cenderung merasa bosan dan tidak sepenuhnya memahami materi.
2. Siswa butuh media yang bisa membantu mereka menyusun ide dan menghubungkan materi.
3. Media pembelajaran yang digunakan guru terbatas pada gambar di buku paket, sehingga kurang menarik perhatian siswa.
4. Teknologi belum banyak dimanfaatkan, padahal bisa membantu membuat materi belajar menarik dan mudah dipakai.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah penulis dalam penelitian ini adalah penelitian yang akan lebih di terfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis *mind mapping* pada mata Pelajaran IPAS pada materi tumbuhan untuk anak kelas IV SD UPT Negeri 060971 Kemenangan Tani.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah penelitian adalah:

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media pembelajaran berbasis *mind mapping* pada mata Pelajaran IPAS Materi Tumbuhan kelas IV SD UPT Negeri 060971 Kemenangan Tani Tahun Ajaran 2025/2026?

2. Bagaimana kepraktisan pengembangan berbasis *mind mapping* terhadap kemampuan siswa pada materi Tumbuhan pada pembelajaran IPAS kelas IV SD UPT Negeri 060971 Kemenangan Tani Tahun Ajaran 2025/2026?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini Adalah

1. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan media pembelajaran berbasis *mind mapping* pada mata Pelajaran IPAS materi Tumbuhan kelas IV SD UPT Negeri 060971 Kemenangan Tani Tahun Ajaran 2025/2026
2. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan media pembelajaran berbasis *mind mapping* pada mata Pelajaran IPAS materi Tumbuhan kelas IV SD UPT Negeri 060971 Kemenangan Tani Tahun Ajaran 2025/2026

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi siswa: Dengan adanya pengembangan media pembelajaran yang membantu siswa untuk memahami pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 060971 Kemenangan tani di harapkan kemampuan dan minat belajar siswa terhadap materi Tumbuhan semakin meningkat karena adanya media pembelajaran yang menarik perhatian siswa.
2. Bagi Guru: Guru dapat menambah wawasan dalam pemanfaatan teknologi dalam pembuatan media pembelajaran.
3. Bagi Sekolah: Media pembelajaran ini diharapakan dapat menjadi tambahan yang menarik untuk kegiatan belajar mengajar siswa, khususnya pada materi Tumbuhan. Dengan demikian diharapkan dapat mendorong minat belajar siswa dan meningkatkan mutu Pendidikan di sekolah.