

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Permasalahan kehidupan di Indonesia yang paling utama adalah rendahnya kualitas pendidikan nasional. Kualitas Pendidikan seharusnya mampu menciptakan sumber daya manusia yang terdidik sehingga mampu mengelola dan mengembangkan sumber daya di Indonesia sesuai kebutuhan masyarakat yang terus berkembang. Perkembangan kehidupan masyarakat dapat menimbulkan gejala sosial yang perlu disikapi secara cerdas oleh sumber daya manusia yang terdidik. Sumber daya manusia yang terdidik melalui pendidikan yang berkualitas perlu di ciptakan oleh pihak yang berada di lembaga pendidikan dan yang terlibat dalam proses pendidikan. Guru sebagai tokoh yang berperan penting dalam menjelaskan proses dalam menjalankan proses pendidikan, berkewajiban menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik sesuai dengan pasal 19 Peraturan Pemenrintah Nomor 32 tahun 2013 (2013:10), bahwa proses pembelajaran pada suatu pendidikan diselenggarakan secara intelektual, inspiratif menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakasa, kreatifitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik.

Guru mampu membuat inovasi pembelajaran yang dirancang dalam rancangan pelaksanaan pembelajaran, sehingga dapat memotivasi siswa dalam belajar. Hamdani (2010:204), menegaskan bahwa pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran menurut pemikiran, pengambilan keputusan, dan pertimbangan guru. Guru dalam mengembangkan kurikulum mengacu pada standar proses yang ditetapkan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Pendidikan Nasional. Standar Nasional Pendidikan penting dan mendesak untuk disempurnakan sehingga dapat selaras dengan dinamika perkembangan masyarakat dalam mewujudkan fungsi

dan tujuan Pendidikan Nasional. Hal ini sejakan dengan pemerintah dalam memperbaiki Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan menjadi Kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 mengembangkan dua modus pembelajaran yaitu proses pembelajaran langsung dan tidak langsung. Pembelajaran langsung melakukan kegiatan belajar mengamati, menanya mengumpulkan informasi, mengasosiasi atau menganalisis dan mengkomuniaksikan. Sedangkan pembelajaran tidak langsung berkenaan dengan pengembangan nilai dan sikap (Permendikbud no. 81 A tahun 2013;4-5).

SD 1 Bakalan Krapyak merupakan sekolah yang ditunjuk menjalankan pembelajaran dengan menggunakan Kurikulum 2013. Hasil yang diperoleh adalah kualitas pembelajaran pada muatan IPS dan PPKn di kelas IV SD 1 Bakalan Krapyak masih rendah. Permasalahannya yaitu rendahnya kualitas pembelajaran dikarenakan keterampilan guru sebagai fasilitator, belum mampu mengadakan variasi, belum mengembangkan materi pembelajaran dengan media pembelajaran ataupun alat peraga yang menarik siswa.

Indikator dari kualitas pembelajaran menurut Depdiknas (2004:7) dalam Sumantri (2014) dapat dilihat antara lain dari perilaku pembelajaran guru, perilaku dan dampak belajar peserta didik, iklim pembelajaran, materi pembelajaran, media pembelajaran, dan sistem pembelajaran di sekolah.

Namun peneliti mengambil permasalahan dari indikator kualitas pembelajaran yang masih rendah dari SD 1 Bakalan Krapyak yaitu perilaku pembelajaran guru, perilaku belajar siswa atau *student's behavior*, dan media pembelajaran dan media pembelajaran. Adapun komponen dari perilaku pembelajaran guru mencakup : (1) kemampuan guru dalam membangun persepsi dan sikap positif siswa terhadap belajar, (2) penguasaan ilmu yang luas dan mendalam serta memilih menata megemas

dan menyajikan materi sesuai kebutuhan siswa, (3) kemampuan memahami keunikan setiap siswa dengan memahami keunikan setiap siswa dengan segenap kelebihan dan kekurangan. (4) kemampuan mengelola pembelajaran yang mendidik berorientasi pada siswa yang tercermin dalam kegiatan melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran secara dinamis. Kualitas perilaku atau dampak belajar siswa dapat dilihat dari kemampuan siswa antara lain : (1) kemampuan mengintegrasikan pengetahuan keterampilan, (2) kemampuan memiliki persepsi dan sikap positif terhadap belajar, (4) kemampuan menerapkan pengetahuan keterampilan dan sikapnya secara bermakna. Media pembelajaran, media pembelajaran ditandai dengan ciri-ciri antara lain: (1) Mampu mewujudkan pengalaman belajar bermakna bagi siswa; (2) Mampu memfasilitasi terjadinya interaksi antara guru dan siswa, siswa dengan siswa, dan guru dengan guru; (3) Mampu memperkaya pengalaman belajar bagi siswa; (5) Mampu mengubah suasana belajar dari pasif menjadi aktif.

Kemudian menyadari hal tersebut peneliti mempunyai solusi untuk mengatasi rendahnya kualitas pembelajaran di SD 1 Bakalan Krapyak yang dapat memberikan semangat siswa untuk belajar salah satunya yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* dengan berbantuan Komik Bergambar. Tony Buzan dalam Olivia (2013:ix) model *mind mapping* merupakan model yang memanfaatkan gambar dan teks ketika seseorang mencatat atau mengeluarkan ide yang ada dalam pikiran.

Kelebihan dari *mind mapping* adalah memacu kreativitas siswa, aktivitas yang menarik dan karya yang mudah tertangkap oleh mata (Swadarma, 2013:9). Keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar menggunakan model pembelajaran *mind mapping* dapat menumbuhkan kebermaknaan belajar, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa.

Media pembelajaran yang dapat mendukung *model mind mapping* adalah komik bergambar. Media komik bergambar memiliki peran sebagai

alat yang mempunyai fungsi peran pembelajaran. Komik merupakan media yang unik dengan mengabungkan teks dan gambar dalam bentuk yang kreatif. Guru dapat menggunakan komik untuk membangkitkan minat baca, mengembangkan perbendaharaan kata – kata dan keterampilan. Sudjana dalam Wardani (2013:231) mengatakan komik yang dalam penyajiannya menggunakan bahasa sehari – hari dan dilengkapi gambar yang menarik akan memudahkan siswa memahami materi yang dipelajari, maka dari itu peneliti memilih komik bergambar sebagai media untuk menarik minat siswa belajar untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya.

## **1.2 Rumusan Masalah**

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

Bagaimana peningkatan kualitas pembelajaran siswa dengan model *Mind Mapping* berbantuan Komik Bergambar pada Tema 7 Indahny Keragaman di Negeriku di SD 1 Bakalan Krpyak?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

Mendeskripsikan peningkatan kualitas pembelajar siswa dengan model *Mind Mapping* berbantuan Komik Bergambar pada Tema 7 Indahny Keragaman di Negeriku di SD 1 Bakalan Krpyak.

## **1.4 Manfaat**

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini, sebagai berikut :

### **1. Bagi Sekolah**

Sebagai ahan masukan mengenai pentingnya kualitas pembelajaran bagi siswa.

### **2. Bagi Guru**

Dapat menjadikan bahan masukan untuk membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar

### **3. Bagi Siswa**

Siswa dapat termotivasi untuk lebih giat belajar melalui pembelajaran yang di sampaikan oleh guru.

### **4. Bagi Pneliti**

Sebagai bahan masukan bagi penelit i selanjutnya dengan kajian yang lebih luas.

## **1.5 Ruang Lingkup**

Penelitian ini berfokus pada kualitas pembelajaran siswa dengan menggunakan model *Mind Mapping* bebantuan Komik Bergambar pada siswa kelas IV SD 1 Bakalan Karpyak yang berfokus pada (1) dampak belajar siswa, (2) perilaku pembelajaran guru dan (3) penggunaan media. Penelitian ini di terapkan pada Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku yang terfokus pada muatan IPS dan PPKn. Kopetensi Inti dan Kopetensi Dasar yang di guankan adalah sebagai berikut :

### **1.5.1 Kompetensi Inti**

- KI 3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- KI 4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

### 1.5.2 Kopetensi Dasar

Muatan : IPS

- 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.
- 4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

Muatan : PPKn

- 3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan
- 4.4 Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.

### 1.6 Devinisi Operasional Variabel

1. Kualitas pembelajaran adalah ketertarikan sistematis dan sinergis antara guru, siswa, kurikulum dan bahan belajar, media, fasilitas dan sistem pembelajaran dalam menghasilkan proses dan hasil belajar yang optimal. Indikator kualitas pembelajaran ada enam yaitu (1) perilaku pembelajaran guru atau *teacher's behavior*, (2) perilaku belajar siswa atau *student's behavior* dan (3) media pembelajaran.

Perilaku pembelajaran guru atau *teacher's* yaitu kualitas perilaku pembelajaran guru dapat dilihat dari kinerjanya, adapun indikator kualitas pembelajaran guru dapat di cermati anatara lain : (1) kemampuan guru dalam membangun persepsi dan sikap positif siswa terhadap belajar, (2)

penguasaan ilmu yang luas dan mendalam serta memilih menata megemas dan meyajikan materi sesuai kebutuhan siswa, (3) kemampuan memahami keunikan setiap siswa dengan memahami keunikan setiap siswa dengan segenap kelebihan dan kekurangan. (4) kemampuan mengelola pembelajaran yang mendidik berorientasi pada siswa yang tercermin dalam kegiatan melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran secara dinamis.

Indikator kualitas pembelajaran yang kedua yaitu perilaku belajar siswa, kualitas perilaku atau dampak belajar siswa dapat dilihat dari kemampuan siswa antara lain : (1) kemampuan mengintegrasikan pengetahuan keterampilan, (2) kemampuan memiliki persepsi dan sikap positif terhadap belajar, (4) kemampuan menerapkan pengetahuan keterampilan dan sikapnya secara bermakna..

Indikator kualitas pembelajaran yang tiga adalah media pembelajaran ditandai dengan ciri-ciri antara lain: (1) Mampu mewujudkan pengalaman belajar bermakna bagi siswa; (2) Mampu memfasilitasi terjadinya interaksi antara guru dan siswa, siswa dengan siswa, dan guru dengan guru; (3) Mampu memperkaya pengalaman belajar bagi siswa; (5) Mampu mengubah suasana belajar dari pasif menjadi aktif.

2. Model *mind mapping* merupakan model yang menggunakan teknik keseluruhan otak dengan menggunakan citra visual dan perasaan garis lainnya untuk membentuk kesan. Model *mind mapping* merupakan model yang menggunakan teknik keseluruhan otak dengan menggunakan citra visual dan perasaan garis lainnya untuk membentuk kesan, adapun langkah – langkah dari model *mind mapping* yaitu : (1) Menyampaikan tujuan, (2) Membagi siswa dalam kelompok kerja, (3) Menjelaskan tugas siswa, (4) Guru menjelaskan konsep (5) Siswa mendengarkan penjelasan guru sambil mebuat mapping secara berkelompok. (6) Setiap kelompok menyajikan hasil yang dibuat.

3. Komik bergambar merupakan media yang berbentuk media cetak yang unik dengan menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk kreatif yang berisi tentang materi yang akan diajarkan dengan menggunakan bahasa sehari – hari yang dapat dipahami oleh siswa, cara penggunaan dari media komik ini adalah siswa membaca isi komik terlebih dahulu secara seksama setelah siswa selesai membaca isi komik di akhir isi komik akan ada beberapa soal yang menyangkut materi yang dipelajari. Siswa di minta untuk memecahkan soal tersebut dalam bentuk kelompok ataupun individu.

