

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan kebutuhan yang wajib diterima bagi setiap individu. Pendidikan di Indonesia selalu mengalami perubahan dan pengembangan kurikulum dengan maksud sebagai upaya perbaikan mutu dan peningkatan kualitas pendidikan. Nadiem Makarim selaku Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia meluncurkan kurikulum baru yang bernama kurikulum merdeka. Kurikulum tersebut bertujuan agar pendidikan menghasilkan kualitas yang baik seperti, mampu menganalisis, menalar dan memahami dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan potensi dirinya. Kurikulum merdeka ini hadir sebagai jawaban atas ketatnya persaingan sumber daya manusia secara global di abad ke- 21 era society 5.0. Mengingat bahwa pendidikan memiliki tujuan yang ingin dicapai dan mempunyai peranan penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, maka diperlukan usaha untuk mencapai tujuan pendidikan yaitu dengan belajar (Indarta et al., 2022).

Belajar dan pembelajaran adalah dua hal yang saling terkait dalam kegiatan edukatif, juga dapat dikatakan sebagai bentuk interaksi antara siswa dengan guru. Belajar dalam arti yang luas dapat dikatakan sebagai suatu proses yang memungkinkan terjadinya perubahan tingkah laku individu sebagai hasil dari terbentuknya respon utama (Hanafy, 2019). Belajar juga dimaknai sebagai proses perubahan perilaku dari hasil interaksi individu dengan lingkungannya, perubahan ini bersifat positif, kontiniu, terarah, aktif, dan fungsional (Pane & Darwis Dasopang, 2022). Susanto dalam Mawarni menyatakan bahwa belajar adalah sebuah aktivitas yang dilakukan individu dalam keadaan disengaja serta sadar bertujuan memperoleh pengetahuan dan konsep yang baru sehingga terjadi perubahan perilaku baik dalam berpikir atau bertindak (Mawarni, 2020). Suatu interaksi antara guru dengan siswa serta sumber belajar pada suatu lingkungan belajar disebut dengan pembelajaran (Zulfia Latifah et al., 2020). Proses pembelajaran menurut Pane dan Darwis,

didefinisikan sebagai suatu sistem yang melibatkan beberapa komponen yang berinteraksi serta berkaitan agar mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal dan maksimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan (Pane & Darwis Dasopang, 2023). Susanto dalam Mawarni mengatakan hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi dalam diri siswa yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai bagian hasil dari kegiatan belajar yang berlangsung di kelas (Mawarni, 2020). Hasil belajar merupakan pola perbuatan, pengertian, nilai-nilai, sikap/perilaku, apresiasi, dan keterampilan (Septia, 2021). Sukmadinata dalam Iswanto mengatakan bahwa hasil belajar (*achievement*) di sekolah bertujuan menggambarkan seberapa besar penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang dipelajarinya, tingkat penguasaan tersebut dapat dinyatakan dalam bentuk angka maupun huruf (Iswanto, 2019). Menurut Slameto dalam Raharjo menyatakan bahwa hasil belajar merupakan sebuah proses usaha seseorang agar memperoleh perubahan tingkah laku yang baru sebagai bagian dari hasil pengalaman interaksi seseorang dengan lingkungan (Raharjo & Kristin, 2019).

Pada dasarnya, ilmu pengetahuan alam dan sosial bertujuan untuk mempersiapkan siswa agar siap menghadapi situasi disekitar mereka karena dengan belajar IPAS siswa dapat belajar untuk memahami fenomena alam dan sosial yang terjadi disekitar mereka (Zulfadewina et al., 2020). IPAS merupakan salah satu mata pelajaran yang mengkaji lingkungan sekitar, meliputi makhluk hidup dan benda mati di alam semesta beserta interaksinya dan mengkaji berbagai kehidupan manusia sebagai individu sekaligus makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Susanto, 2020). Disamping itu IPAS memiliki tujuan untuk mengembangkan rasa keingintahuan, berperan aktif dalam mengembangkan keterampilan, memahami diri sendiri dan lingkungan sekitar, serta mengembangkan pengetahuan juga pemahaman konsep IPAS. Dalam mempelajari IPAS selain mengembangkan pemahaman mengenai lingkungan sekitar beserta interaksi antar sesama manusia maupun antar alam, siswa juga perlu terlibat aktif dalam berdiskusi, bertanya maupun berpendapat dalam

pembelajaran. Hal itu dapat menjadi salah satu kunci menciptakan pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan menunjang hasil belajar siswa.

Dari hasil temuan observasi yang telah peneliti laksanakan di kelas IV SD Negeri Pati Wetan 01 Kecamatan Pati Kabupaten Pati pada 18 Januari 2024, diperoleh beberapa permasalahan diantaranya, hasil belajar siswa mengenai materi IPAS dalam pembelajaran masih rendah atau belum dapat memahami materi dengan baik. Siswa belum terlibat aktif dalam proses pembelajaran karena masih berpusat pada guru sehingga pembelajaran hanya berjalan satu arah kurang adanya komunikasi antara guru dan siswa sehingga saat guru menjelaskan materi siswa cenderung bosan dan mudah mengalihkan perhatiannya, misalnya melihat ke arah luar kelas, mengobrol dengan teman disekitarnya, saling mengganggu dengan teman sebangku, dan ada yang mengantuk. Siswa menganggap pembelajaran IPAS tidak menyenangkan karena dalam pelaksanaan pembelajaran kurang bervariasi guru jarang menggunakan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang sedang dipelajari.

Pada saat observasi peneliti juga melakukan wawancara untuk mendalami hal terkait hasil belajar siswa. Guru kelas IV, ibu DR menyebutkan bahwa hasil belajar siswa menjadi rendah hal ini terlihat dari hasil SAS (sumatif akhir semester) pembelajaran IPAS semester genap tahun 2023/2024. KKTP yang ditetapkan sekolah untuk mata pelajaran IPAS adalah 70. Berdasarkan data siswa yang mencapai KKTP dari jumlah 31 siswa terdapat 6 siswa (19%) siswa yang mencapai KKTP sedangkan sisanya 25 siswa (81%) belum mencapai KKTP. Rendahnya nilai siswa pada mata pelajaran IPAS disebabkan karena pelaksanaan pembelajaran IPAS tidak dirancang menjadi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Di SD Negeri Pati Wetan 01, pembelajaran IPAS menggunakan model konvensional dan komunikasinya cenderung satu arah sehingga siswa tidak berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang di dalamnya terdapat interaksi atau hubungan timbal balik yang baik antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa. Interaksi tersebut bertujuan untuk membuat siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, bukan hanya guru yang dominan dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan siswa mengalami sendiri kegiatan belajar maka ingatan siswa terhadap materi yang diajarkan akan lebih setia dan tahan lama. Partisipasi aktif siswa dapat memicu terjadinya peningkatan kualitas pembelajaran dan hasil belajar.

Kondisi lapangan yang ada diatas berbeda dengan kondisi pembelajaran yang ideal menurut (Silmi & Rachmadyanti, 2018) dimana pembelajaran yang ideal adalah pembelajaran yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran dan membantu siswa mencapai dan mengoptimalkan tujuan. Pembelajaran dapat berjalan dengan baik, efektif, efisien dan menarik apabila guru membuat perubahan dalam menyampaikan materi. Banyak hal yang bisa dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar, yaitu menggunakan model pembelajaran yang inovatif, kreatif dan juga bisa dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Berdasarkan pernyataan tersebut berbanding terbalik dengan keadaan di kelas IV SD Negeri Pati Wetan 01 yang menunjukkan bahwa guru dapat dikatakan belum optimal dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Guru masih menggunakan model konvensional dan jarang menggunakan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran IPAS, sehingga pembelajaran masih berpusat pada guru. Selain itu kurangnya penggunaan media pembelajaran menyebabkan materi tidak tersampaikan dengan optimal, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

Dari permasalahan diatas, maka diperlukan pembaruan dalam proses pembelajaran IPAS kelas IV dalam meningkatkan hasil belajar. Model pembelajaran merupakan pola atau rancangan yang digunakan dalam proses pembelajaran dikelas (Mirdad, 2020). Menurut (Batubara et al., 2022), pemilihan model pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik, lingkungan, materi dan ketersediaan alat penunjang pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan model pembelajaran yang tepat akan membuat siswa merasa senang dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan (Arifin & Abduh, 2021), bahwa model pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Maka dari itu sesuai dengan permasalahan yang ada, model pembelajaran yang dibutuhkan yaitu: 1) model pembelajaran yang menyenangkan dan dapat menarik perhatian

siswa dalam pembelajaran; 2) model pembelajaran yang membuat siswa merasa rileks; dan 3) model pembelajaran yang mampu menumbuhkan motivasi, peningkatan hasil belajar, kemampuan berkomunikasi dan kerjasama siswa yang baik. Maka dari itu, berdasarkan kebutuhan dari permasalahan diatas, model yang sesuai diterapkan dalam pembelajaran kelas IV adalah model pembelajaran Mind Mapping. Menurut Olivia dalam (Darmayoga, 2020) model Mind Mapping merupakan creative thinking atau mencatat dengan kreatif, memetakan pikiran-pikiran secara menarik, dan mudah diingat. Menurut Shoimin (2020) model pembelajaran Mind Mapping memberikan ide-ide pokok dan membantu untuk mengingat materi dengan mudah, cara ini menarik dan kreatif untuk diterapkan. Menurut Fathurrohman (2019) model pembelajaran Mind Mapping adalah model pembelajaran yang penggunaannya dalam bentuk gambar, warna, kata kunci sehingga informasi atau materi dapat dipahami dan diingat secara mudah. Model pembelajaran Mind Mapping diharapkan akan memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan model pembelajaran Mind Mapping ini akan memberikan dampak baik bagi siswa maupun guru dalam proses pembelajaran sehingga, siswa akan mendapatkan hasil belajar yang maksimal oleh karena itu, model Mind Mapping ini dirasa tepat untuk diterapkan dalam mata pelajaran IPAS

Selain dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dalam kegiatan belajar, siswa juga diharuskan mempunyai perasaan senang dan semangat saat mengikuti proses kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan hasil wawancara yang ditemukan pra penelitian menunjukkan siswa kebanyakan merasa senang serta antusias ketika guru mengajar menggunakan media pembelajaran yang menarik seperti ditayangkan video animasi. Media pembelajaran adalah alat penunjang yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik (Yuanta, 2020). Penggunaan media pembelajaran tidak hanya pemahaman teorinya saja, tetapi harus diiringi dengan praktik (Moto, 2019). Sebagai seorang guru harus bisa memanfaatkan media teknologi elektronik modern yang berkembang dan mampu merancang serta menggunakan media secara sederhana dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini disebabkan karena media pembelajaran

berpengaruh dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa. Yuanta (2020) dalam memilih media pembelajaran yang harus diperhatikan yaitu tingkat efektivitas dan efisiensi sesuai dengan karakteristik siswa, selain itu aksesibilitas (*accessibility*) juga harus menjadi bahan pertimbangan yang tidak kalah penting. Video adalah rekaman gambar langsung dari tampilan dengan kata lain, video adalah tampilan gambar bergerak yang mencakup suara. Sedangkan animasi kumpulan gambar yang diproses dengan cara menciptakan gerakan. Jadi video animasi adalah gambar bergerak dari kumpulan berbagai objek yang diatur secara khusus sehingga bergerak sesuai waktu yang ditentukan. Video animasi akan lebih menarik jika didalamnya terdapat perpaduan warna dan teks atau tulisan yang tepat dengan didukung dengan suara atau audio yang tepat. Penggunaan video animasi dapat meningkatkan minat belajar peserta didik yang dapat dilihat dari antusiasme siswa yang besar ketika pembelajaran yang berlangsung (Mashuri & Budiyo, 2020).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model pembelajaran *mind mapping* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar. Seperti penelitian yang dilakukan oleh (Maharani, 2022) tentang Pengaruh Penerapan Model *Mind Mapping* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa. Hasil penelitian yang dilakukan membuktikan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa menggunakan model konvensional. Hal tersebut dibuktikan dengan siswa merasa antusias dan bersemangat ketika mengikuti pembelajaran. Siswa saling berdiskusi mengungkapkan gagasan yang akan melatih kemampuan siswa untuk berpikir kreatif dan menuangkan konsep *mind mapping* sehingga meningkatkan hasil belajar.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Lestari et al., 2021) Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar Dengan Model Pembelajaran *Mind Mapping*. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *mind mapping* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa. Hal tersebut dikarenakan, lebih banyak interaksi antar siswa, membuat belajar siswa menjadi lebih aktif, sehingga pembelajaran menjadi lebih

menyenangkan dan tingkat mengolah serta mengingat informasi yang telah didapat mampu meningkat dan dapat meningkatkan minat terhadap hasil belajar.

Dari uraian latar belakang diatas, hasil studi pendahuluan terdapat rendahnya hasil belajar pada pembelajaran IPAS dikelas IV SD. Dengan demikian peneliti akan melaksanakan penelitian dengan judul “Efektivitas Model Pembelajaran *Mind Mapping* Berbantuan Media VINTAMI Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri Pati Wetan 01”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat ditentukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perbedaan skor rata-rata *pretest* dan *posttest* setelah diterapkannya model pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan media VINTAMI terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Pati Wetan 01?
2. Bagaimana peningkatan setelah diterapkannya model pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan media VINTAMI terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Pati Wetan 01?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis perbedaan skor rata-rata *pretest* dan *posttest* setelah diterapkannya model pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan media VINTAMI terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Pati Wetan 01.
2. Untuk menganalisis peningkatan setelah diterapkannya model pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan media VINTAMI terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Pati Wetan 01.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Dalam setiap usaha tentu ada beberapa kegunaan yang diinginkan. Begitupun dalam sebuah penelitian diharapkan dapat memberikan kegunaan kepada berbagai pihak. Diantara kegunaan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat pada pemahaman dan pengetahuan tentang model pembelajaran *Mind Mapping* menggunakan media VINTAMI untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

#### **1. Bagi Peserta Didik**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa lebih semangat dan aktif dalam pembelajaran di kelas, memahami dan menguasai pembelajaran IPAS sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa.

#### **2. Bagi Guru**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memotivasi guru untuk membuat rancangan pembelajaran dengan model pembelajaran inovatif yaitu dengan model pembelajaran *Mind Mapping* dan memberikan kesempatan kepada guru untuk berperan aktif dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya sendiri.

#### **3. Bagi Sekolah**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi yang positif untuk meningkatkan mutu pendidikan di SD Negeri Pati Wetan 01.

#### **4. Bagi Peneliti**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, pengetahuan, dan pengalaman berharga bagi peneliti mengenai pengaruh model pembelajaran *Mind Mapping* berbantuan media VINTAMI terhadap hasil belajar IPAS siswa SD Negeri Pati Wetan 01.

## **1.5 Definisi Operasional**

### **1.5.1 Model Pembelajaran *Mind Mapping***

*Mind Mapping* (pemetaan pikiran) merupakan model pembelajaran yang mengembangkan kreatifitas, keaktifan, daya ingat dan kemandirian bagi setiap siswa untuk bisa menghasilkan ide dan gagasan dengan cara mencatat apa yang telah dipelajari agar memudahkan keseluruhan otak dalam menyerap informasi yang ada. Otak manusia sering kali mudah mengingat dalam bentuk gambar, simbol, bentuk-bentuk dan perasaan. Sehingga dalam penggunaan model pembelajaran *Mind Mapping* menggunakan media gambar dan simbol sebagai alat bantu untuk memudahkan siswa dalam mengingat. Selain itu suasana pembelajaran akan menjadi lebih hidup dan menyenangkan. *Mind Mapping* ini salah satu cara dalam mengatasi beberapa masalah dalam pembelajaran di sekolah dimana siswa masih pasif dalam mengikuti pembelajaran di sekolah.

Adapun langkah-langkah dalam pelaksanaan pembelajaran *Mind Mapping* yaitu: (1) apersepsi dan kompetensi yang akan dicapai, (2) penyajian materi (3) belajar dalam kelompok, (4) Diskusi dengan kelompok, (5) Setiap kelompok maju mempresentasikan hasil diskusi, (6) memberikan kesimpulan.

### **1.5.2 Media VINTAMI (Video Animasi Kegiatan Ekonomi)**

Media VINTAMI dalam penelitian ini merupakan kepanjangan dari media pembelajaran video animasi kegiatan ekonomi. Video animasi merupakan media yang berisi kumpulan gambar-gambar diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran. Dapat dijadikan perangkat ajar yang siap kapanpun digunakan untuk menyimpan materi. Tujuan media ini adalah untuk membantu siswa menambah semangat dalam belajar karena berupa gambar-gambar bergerak serta menarik, mengingat materi, mempermudah materi ajar dan memotivasi siswa untuk belajar sehingga dapat berjalan dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Kelebihan dari video animasi yaitu dapat menyajikan materi dengan tepat dan dapat digunakan secara berulang sedangkan kekurangan dari video animasi yaitu memerlukan kreativitas dan

keterampilan yang memandai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan dalam media pembelajaran

### **1.5.3 Hasil Belajar IPAS**

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai siswa setelah dengan ditandai adanya perubahan pada tingkat hasil belajar dan penguasaan materi yang telah diajarkan guru yang mencakup pemahaman IPAS dan keterampilan proses. Guru juga harus memperhatikan indikator hasil belajar siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Indikator hasil belajar pemahaman IPAS mencakup: mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), menciptakan (C6). Sedangkan keterampilan proses mencakup: mengamati, mempertanyakan dan memprediksi merencanakan dan melakukan penyelidikan, memproses, menganalisis data dan informasi, mengevaluasi dan refleksi, mengkomunikasikan hasil.

### **1.5.4 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)**

Ilmu Pengetahuan Alama dan Sosial (IPAS) dapat didefinisikan sebagai ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati dialam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Penelitian ini akan membahas mengenai muatan pembelajaran IPAS Bab 7 Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita? Topik C Kegiatan Jual Beli Sebagai Salah Satu Pemenuhan Kebutuhan. Didalam topik C Kegiatan Jual Beli Sebagai Salah Satu Pemenuhan Kebutuhan membahas materi mengenai kegiatan jual beli dan kegiatan ekonomi yang ada disekitar kita dan dimana saja kita melakukan kegiatan jual beli dan kegiatan ekonomi sebagai sarana memenuhi kebutuhan dan menghasilkan keuntungan bagi manusia.