

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 20 menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran dapat berhasil apabila setidaknya sebagian dari peserta didik memiliki perubahan perilaku dalam proses pembelajaran, hal ini bisa terlihat dari keaktifan peserta didik, semangat belajar, serta rasa percaya diri peserta didik yang tinggi. Salah satu yang terpenting dalam sebuah proses pembelajaran yaitu dibutuhkan sebuah perencanaan seperti perangkat pembelajaran.

Lubis & Azizan (2020:115) menjelaskan bahwa perangkat pembelajaran merupakan sebuah alat bantu yang digunakan pendidik dalam membantu proses pembelajaran untuk menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah dirancang dan direncanakan. Adapun perangkat pembelajaran yang terdiri atas Program Tahunan (Prota), Program Semester (Prosem), silabus pembelajaran, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan Ketuntasan Belajar Minimal (KBM). Salah satu komponen perangkat pembelajaran adalah media pembelajaran.

Yaumi (2018:7) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang digunakan pendidik untuk menyampaikan pesan serta memfasilitasi peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah didesain. Namun masalah yang dihadapi, hasil belajar muatan IPA peserta didik saat ini masih tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan bahwa hasil PISA (*The Programme for International Student Assessment*) menunjukkan pada tahun 2018 untuk kategori IPA, Indonesia berada pada peringkat 71 dan 80 negara yang mengikuti program ini Cantona & Sudarma (2020:270).

Kemudian masalah yang timbul disebabkan kurangnya minat belajar peserta didik yang akan berdampak pada hasil belajarnya. Hal ini menyebabkan peserta didik tidak dapat mengaplikasikan

kemampuan, kreativitas, maupun potensi belajarnya. Di sisi lain, siswa mengalami kendala membuat ringkasan materi pembelajaran IPA Cantona & Sudarma (2020:270). Oleh karena itu, adanya media pembelajaran dapat digunakan peserta didik dalam memahami materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan bantuan *mind mapping*.

Buzan (2008:4) menjelaskan bahwa *mind mapping* adalah cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi ke luar dari otak. Media pembelajaran yang bisa membuat kemampuan peserta didik menjadi kreatif baik otak kanan maupun otak kiri karena media ini menggunakan unsur warna, garis, gambar, dan bahasa yang dapat membuat peserta didik mengingat lebih lama materi yang dipelajarinya. Media pembelajaran ini dapat dibuat melalui platform *canva* yang dapat diakses melalui www.canva.com secara gratis berbasis *online*.

Canva merupakan suatu aplikasi berbasis *online* yang dapat digunakan dalam membuat desain grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen, dan konten visual lainnya. Salah satu cara dalam menggunakan *platform canva* ini membuat desain, memilih *background*, mengedit *background*, menambahkan teks, mengunduh atau membagikan desain. Namun, masalah yang dihadapi pada saat pembelajaran daring adalah pendidik masih menggunakan media pembelajaran yang konvensional sehingga membuat peserta didik mengalami bosan dan materi pembelajaran yang disampaikan tidak jelas Intan (2021). Dalam membuat *mind mapping* melalui *platform canva* dapat menyesuaikan dengan materi yang akan digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan belajar peserta didik.

Hasil belajar adalah segala sesuatu proses perubahan pada aspek atau ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik pada diri peserta didik sebagai hasil dari kegiatan proses belajar. Untuk dapat mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai sesuai dengan tujuan yang diharapkan dapat diketahui melalui evaluasi. Evaluasi dapat diukur pada tingkat penguasaan materi, sikap, maupun keterampilan peserta didik selama proses kegiatan belajar mengajar. Namun, Masalah yang dihadapi peserta didik dalam memahami materi pengelompokkan hewan berdasarkan jenis makanannya sangat banyak.

Oleh karena itu, pada evaluasi tingkat penguasaan materi atau aspek kognitif dengan menggunakan soal-soal yang terkait dengan

materi pengelompokkan hewan berdasarkan jenis makanannya yang terdapat pada muatan pembelajaran IPA. Menurut Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi dikemukakan mengenai pengertian IPA, IPA merupakan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis. Sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja. Tetapi IPA juga merupakan suatu proses penemuan.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dilakukan penelitian dengan menggunakan penelitian kuantitatif. Penulis akan meneliti pengaruh media pembelajaran *mind mapping* melalui *platform canva* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SDN Dr. Sutomo V/327 Surabaya. Dengan demikian judul yang diambil dalam penelitian ini adalah pengaruh media pembelajaran *mind mapping* melalui *platform canva* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SDN Dr. Sutomo V/327 Surabaya.

B. Ruang Lingkup dan Pembatasan Masalah Penelitian

Ruang lingkup penelitian merupakan suatu cakupan batasan masalah yang digunakan oleh peneliti. Dengan adanya ruang lingkup masalah diperlukan pembatasan masalah untuk membatasi sebuah permasalahan agar penelitian lebih terfokus pada cakupan permasalahan yang akan dibahas. Pembatasan masalah merupakan suatu upaya dalam membatasi sebuah masalah penelitian. Dalam hal ini perlu dilaksanakan ruang lingkup dan pembatasan masalah penelitian yaitu:

1. Ruang Lingkup
 - a. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran *mind mapping* melalui *platform canva* pada peserta didik kelas V SDN Dr. Sutomo V/327 Surabaya.
 - b. Hasil belajar meliputi 3 ranah yaitu: afektif, kognitif, psikomotor. Muatan pembelajaran pada kurikulum 2013 SD meliputi: muatan pembelajaran matematika, muatan pembelajaran IPS, muatan pembelajaran IPA, muatan pembelajaran Bahasa Indonesia, muatan pembelajaran PPKn, muatan pembelajaran SBdP.

- c. Penggunaan media pembelajaran *mind mapping* melalui *platform canva* pada tema 5 subtema 1 pembelajaran 2 peserta didik kelas V SDN Dr. Sutomo V/327 Surabaya.
 - d. Kelas V semester 2 terdiri dari Tema 5 (Ekosistem) , Tema 6 (Panas dan Perpindahannya), Tema 7 (Peristiwa Dalam Kehidupan), Tema 8 (Lingkungan Sahabat Kita), dan Tema 9 (Benda-Benda Di Sekitar Kita). Pada Tema 5 (Ekosistem) terdiri dari 3 subtema yaitu subtema 1 komponen ekosistem, subtema 2 hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem, dan subtema 3 keseimbangan ekosistem.
 - e. Materi pokok pada penelitian ini adalah pengelompokkan hewan berdasarkan jenis makanannya.
2. Pembatasan masalah
 - a. Mengetahui hasil belajar ranah kognitif muatan pembelajaran IPA materi pengelompokkan hewan berdasarkan jenis makanannya pada tema 5 Ekosistem subtema 1 komponen ekosistem pembelajaran 2 pada peserta didik kelas V SDN Dr. Sutomo V/327 Surabaya.
 - b. Menggunakan media pembelajaran *mind mapping* melalui *platform canva*.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah dan ruang lingkup serta pembatasan masalah penelitian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah adakah pengaruh media pembelajaran *mind mapping* melalui *platform canva* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SDN Dr. Sutomo V/327 Surabaya?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :
Mengetahui pengaruh media pembelajaran *mind mapping* melalui *platform canva* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SDN Dr. Sutomo V/327 Surabaya.

E. Variabel Penelitian

1. Variabel

Menurut Sugiyono (2012:61) variabel penelitian adalah segala sesuatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Pada penelitian ini digunakan 2 variabel antara lain sebagai berikut :

a. Variabel bebas atau independen

Menurut Sugiyono (2011:61) variabel bebas atau independen merupakan suatu variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat atau dependen. Dalam penelitian ini variabel bebas atau independennya yaitu media pembelajaran *mind mapping* melalui *platform canva*.

b. Variabel terikat atau dependen.

Menurut Sugiyono (2011:61) variabel terikat atau dependen merupakan suatu variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya suatu variabel bebas. Dalam penelitian ini variabel terikat atau dependennya yaitu hasil belajar peserta didik kelas V.

2. Definisi Operasional Variabel

Dalam penelitian ini definisi operasional variabel adalah sebagai berikut :

a. Media pembelajaran *mind mapping* melalui *platform canva*

Media pembelajaran *mind mapping* merupakan media peta konsep yang memungkinkan kita untuk menyusun berbagai fakta dan pikiran sehingga konsep-konsep dapat diingat secara alami oleh pikiran seseorang. Desain media pembelajaran *mind mapping* dapat dibuat melalui sebuah aplikasi *canva* karena dengan *canva* peta pikiran atau *mind mapping* dapat dibuat secara menarik. *canva* merupakan sebuah aplikasi desain grafis berbasis *online* yang mudah digunakan oleh penggunaannya.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan segala sesuatu perubahan perilaku peserta didik akibat dari proses pembelajaran. Perubahan perilaku tersebut disebabkan karena peserta didik mencapai penguasaan atas bahan atau materi yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Pencapaian ini didasarkan pada tujuan pembelajaran yang telah

ditetapkan. Hasil belajar itu berupa perubahan hasil belajar pada ranah kognitif. Pada penelitian ini, tes yang digunakan yaitu tes hasil belajar yang dilakukan pada akhir pembelajaran (*posttest*). Tes hasil belajar yang diberikan pada peserta didik berjumlah 10 soal yang berisi 10 pilihan ganda.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi pendidik

Dengan adanya media pembelajaran *mind mapping* melalui *platform canva* diharapkan pendidik dapat :

- a. Memberikan pemahaman baru dalam menerapkan teknologi dalam kegiatan proses pembelajaran.
- b. Memberikan pengalaman pembelajaran yang membuat peserta didik aktif dan menyenangkan.

2. Bagi peserta didik

- a. Membantu peserta didik dalam mempermudah memahami materi dengan media pembelajaran *mind mapping* melalui *platform canva* dalam proses pembelajaran.
- b. Memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran.

3. Bagi peneliti

Dengan hasil penelitian ini diharapkan bagi peneliti lain dapat:

- a. Memberikan referensi bagi peneliti dalam melakukan kegiatan penelitian yang berkaitan dengan media pembelajaran *mind mapping* melalui *platform canva* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V.
- b. Memberikan wawasan bagi peneliti dalam menerapkan pengetahuan yang didapatkan ketika melaksanakan kegiatan mengajar.