

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.² Pendidikan merupakan sebuah siklus yang harus dilewati oleh setiap individu dalam hidupnya, siklus yang akan membawa perubahan bagi perkembangan kehidupan individu tersebut. Setiap warga negara berhak memperoleh Pendidikan yang layak, akses belajar yang berkualitas, dan kesempatan memperoleh kesuksesan yang sama.³ Oleh karena itu Pendidikan harus diarahkan untuk mampu bersaing dan menghasilkan manusia yang berkualitas serta bermoral dan berakhlak.

Pendidikan itu persamaan kata dari pedagogi (*paedagogy*). Pedagogi sendiri berasal dari akar kata “*paes*” yang artinya anak, dan “*again*” yang dapat diartikan sebagai membimbing.⁴ Jadi, pendidikan merupakan sebuah rangkaian atau siklus yang harus dilewati oleh seorang individu yang dibimbing oleh para ahli pendidikan.

Pendidikan dalam pengertian yang sederhana dan umum merupakan usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat

² Munandar dkk., Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan, *Al Urwatul Wutsqa*, Vol. 2, No. 1, 2022, hal. 2.

³ Adi Wijayanto, dkk, *Urgensi Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar*, Tulungagung: Akademi Pustaka, 2023, hal. 47-48.

⁴ Suparlan, *Tanya Jawab Perkembangan Kurikulum & Materi Pembelajaran*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012, hal. 17.

dan kebudayaan. Pendidikan dan budaya ada bersama dan saling memajukan. Al-Qur'an berkali-kali menjelaskan pentingnya pengetahuan. Tanpa pengetahuan, niscaya kehidupan manusia akan menjadi sengsara. Al-Qur'an memperingatkan manusia agar mencari ilmu pengetahuan sebagaimana firman Allah dalam QS at-Taubah (9): 122 disebutkan:

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنفِرُوا كَآفَّةً فَلَوْلَا نَفَرَ مِن كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ
وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ

Terjemahnya: Tidak sepatutnya bagi mukminin itu pergi semuanya (ke medan perang). mengapa tidak pergi dari tiap-tiap golongan di antara mereka beberapa orang untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang agama dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali kepadanya, supaya mereka itu dapat menjaga dirinya.

Pengetahuan sangat penting bagi kelangsungan hidup manusia. Dengan pengetahuan, manusia akan mengetahui apa yang baik dan yang buruk, yang benar dan yang salah, yang membawa manfaat dan yang membawa madharat.⁵ Dalam pendidikan kemampuan mengatur urutan kegiatan pembelajaran, pemilihan metode dan bahan ajar tertentu serta pembagian waktu dalam kegiatan pembelajaran bagi seorang guru merupakan modal utama dalam merencanakan kegiatan pembelajaran yang sistematis.

Proses pembelajaran untuk setiap mata pelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan

⁵ Munandar dkk., Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan., *Al Urwatul Wutsqa*, Vol. 2, No. 1, 2022, hal. 3.

perkembangan fisik, serta psikologis peserta didik.⁶ Dari beberapa paparan diatas oleh karena itu, seorang pendidik harus mampu mengatur urutan kegiatan pembelajaran, pemilihan metode, media dan bahan ajar tertentu untuk menunjang pembelajaran.

Mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial di lingkungan jenjang pendidikan dasar merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki faktor yang sangat penting untuk dipelajari. Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah menjelaskan bahwa kompetensi yang harus dicapai dalam muatan Ilmu Pengetahuan Sosial pada Sekolah Dasar adalah (1) menunjukkan perilaku sosial dan budaya yang mencerminkan jati diri bangsa Indonesia; (2) mengenal konsep ruang, waktu, dan aktivitas manusia dalam kehidupan sosial, budaya, dan ekonomi; (3) menceritakan hasil eksplorasi mengenai kehidupan bangsa Indonesia; (4) menceritakan keberadaan kelembagaan sosial, budaya, ekonomi, dan politik dalam masyarakat; (5) menunjukkan perilaku sosial dan budaya yang mencerminkan jati dirinya sebagai warga negara Indonesia; (6) menjaga kelestarian lingkungan hidup secara bijaksana dan bertanggung jawab; (7) meneladani tindakan heroik pemimpin bangsa, dalam kehidupan sosial dan budaya bangsa Indonesia; (8) menceritakan hasil eksplorasi mengenai kehidupan bangsa Indonesia.⁷ Oleh karena itu pendidik harus meningkatkan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai kompetensi tersebut.

⁶Asep Eri Ridwan, Pendidikan IPS dalam Membentuk SDM Beradab, *JPIS: Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, Vol 23 No. 1, 2014, hal. 33.

⁷Permendikbud nomor 21 tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016, hal. 150.

Kompetensi yang harus dicapai muatan IPS sudah dirumuskan sesuai dengan perkembangan pendidikan secara umum di Indonesia. Namun pada kenyataannya masih terdapat permasalahan dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Seperti pada pelaksanaan pembelajaran di Sekolah Dasar masih banyak kelemahan dalam media penunjang yang digunakan pendidik dan peserta didik menjadikan pembelajaran tidak menarik. Keadaan itu salah satunya tidak terlepas dari kurang dikembangkannya media yang inovatif.

Sekolah sudah memakai sumber belajar dalam proses pembelajaran dan memang sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran, namun pada materi keberagaman budaya bangsa Indonesia materinya masih minim dan belum ada penunjang belajar lainnya selain buku lks, media yang dipakai dalam proses pembelajaran kurang menarik untuk peserta didik sekolah dasar, kurang lengkapnya materi mengenai budaya Indonesia yang ada di buku, kemudian gambar-gambar yang ditampilkan mengenai budaya bangsa indonesia hanya sedikit pada akhirnya peserta didik akan merasa bosan dalam proses pembelajaran sehingga minat terhadap pembelajaranpun menurun.

Fungsi media sendiri bagi guru yaitu untuk membantu menyalurkan pesan/informasi yang disampaikan selama proses belajar. Sedangkan fungsi media pembelajaran bagi peserta didik yaitu sebagai jembatan untuk mereka aktif dan berfikir kritis.⁸ Supaya media pembelajaran dapat digunakan dan dimanfaatkan dengan optimal, guru diharapkan menguasai materi-materi ajar yang akan

⁸ Isran Rasyid dan Rohani, Manfaat Media Dalam Pembelajaran, *Axiom*, Vol. VII, No. 1, 2018. hal. 91.

disampaikan, dan juga guru seharusnya lebih mengetahui hal-hal apa saja yang menjadi penghambat peserta didik dalam menyerap informasi yang disampaikan. Dengan demikian, dalam menentukan maupun mengembangkan media pembelajaran haruslah didasarkan pada kompetensi dasar, keterkaitannya dengan materi, dan juga karakteristik peserta didiknya.⁹

Dunia tengah memasuki era revolusi industry 4.0. atau revolusi industry dunia keempat dimana teknologi telah menjadi basis dalam kehidupan manusia. Segala hal menjadi tanpa batas dan tidak terbatas akibat perkembangan internet dan teknologi digital. Era ini telah mempengaruhi banyak aspek kehidupan baik di bidang ekonomi, politik, kebudayaan, seni, dan bahkan sampai ke dunia pendidikan.¹⁰ Pendidikan merupakan tonggak utama dalam mendorong terwujudnya kemajuan sebuah bangsa, harus mengikuti arus perkembangan era industri 4.0 supaya dapat mengikuti perkembangan negara-negara maju. Pada era industri 4.0 ini membawa banyak sekali perubahan fisik, sama halnya dengan fasilitas virtual yang terkoneksi dengan internet dapat memperdekat jarak bahkan dapat membagi informasi dan ilmu pengetahuan dengan sangat mudah.¹¹ Penggunaan teknologi yang tepat sangat penting di dalam pembelajaran terutama di dalam penggunaan media.¹² Dengan demikian, karena terjadinya perkembangan teknologi yang sangat pesat, guru diharuskan untuk dapat memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran.

⁹ *Ibid*, hal. 91.

¹⁰ Neneng Nurmalasari dan Imas Masitoh, Manajemen Pemasaran Pendidikan Berbasis Media Sosial, *Journal of Management Review*, Vol. 4, No. 3, 2020, hal. 544.

¹¹ Samuel Benny Dito dan Heni Pujiastuti, Dampak Revolusi Industri 4.0 Pada Sektor Pendidikan: Kajian Literatur Mengenai Digital Learning Pada Pendidikan Dasar Dan Menengah, *Jurnal Sains dan Edukasi Sains*, Vol. 4, No. 2, 2021. hal. 61.

¹² Adi Wijayanto, dkk, *Teknologi Era Society Pada Dunia Pendidikan*, Tulungagung: Akademia Pustaka, 2023, hal. 76.

Permasalahan pembelajaran IPS juga terjadi di MI Ma'dinul Ulum. Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan peneliti melalui wawancara dan observasi ditemukan beberapa permasalahan pada pembelajaran IPS di kelas IV. Materi IPS bersifat menghafal, sedangkan peserta didik kurang tertarik dengan mata pelajaran yang terdapat banyak bacaan. Peserta didik lebih tertarik pada materi yang banyak melakukan percobaan atau praktik. Kesulitan yang dihadapi peserta didik dalam mempelajari IPS terletak pada materi keberagaman budaya di Indonesia, materi tersebut sulit dipahami oleh peserta didik karena cakupan materi yang luas. Media ajar di MI Ma'dinul Ulum terbatas, guru hanya menggunakan buku dan papan tulis yang ada di sekolah tanpa ada media belajar pendukung lainnya. Belum tersedia media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, media yang sering digunakan berupa peta, gambar dan benda-benda yang ada di lingkungan sekitar. Penggunaan media yang kurang menarik menyebabkan rendahnya tingkat partisipasi peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.

Media pembelajaran idealnya harus dapat membantu guru mempermudah menyampaikan materi dan untuk mentransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik dengan mudah. Dan media juga disertai beberapa gambar pendukung dan dibuat semenarik mungkin agar peserta didik tidak mengalami kesulitan dalam belajar apabila ada hal yang bersifat abstrak bagi mereka.

Permasalahan tersebut, dapat diatasi dengan mengembangkan suatu media pembelajaran yang dirancang (*by design*). Oleh karena itu peneliti mengembangkan media pembelajaran yang di desain dengan memanfaatkan sebuah teknologi yaitu berupa *flipbook* berbasis *mind mapping*, sebagai media pendukung pada

pembelajaran IPS di kelas IV MI Ma'dinul Ulum untuk membantu proses pembelajaran agar lebih optimal.

Pengembangan media *flipbook* akan memudahkan peserta didik dalam belajar karena media pembelajaran yang dikemas inovatif melalui aplikasi *flipbook maker* dapat menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan minat belajar peserta didik, media ini juga dapat di akses dimanapun dan kapanpun peserta didik ingin belajar karena media ini dikemas secara digital. Media yang dipadukan dengan konsep *mind mapping* akan membantu peserta didik dalam mengingat berbagai informasi karena materi pembelajaran yang cakupannya luas akan lebih mudah dipahami peserta didik karena dalam konsep *mind mapping* ini materinya dikemas lebih singkat dan jelas hanya di ambil poin-poin pentingnya.

Paparan latar belakang di atas, mendasari penulis merasa perlu untuk melakukan penelitian pengembangan sebagai alternatif solusi pemecahan masalah. Adapun penelitian pengembangan yang dilakukan berjudul Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Berbasis *Mind Mapping* pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV MI Ma'dinul 'Ulum Campurdarat.

B. Rumusan Masalah

Uraian latar belakang di atas untuk menarik sebuah rumusan masalah dalam penelitian, maka masalah dalam penelitian dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis kebutuhan dan desain media pembelajaran *flipbook* berbasis *mind mapping* pada mata pelajaran IPS materi keberagaman budaya Indonesia kelas IV MI Ma'dinul 'Ulum Campurdarat?

2. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis *mind mapping* pada mata pelajaran IPS materi keberagaman budaya Indonesia kelas IV MI Ma'dinul 'Ulum Campurdarat?
3. Bagaimana implementasi dan efektivitas media pembelajaran *flipbook* berbasis *mind mapping* pada mata pelajaran IPS materi keberagaman budaya Indonesia kelas IV MI Ma'dinul 'Ulum Campurdarat?

C. Tujuan Pengembangan

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran secara komprehensif tentang Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Berbasis *Mind Mapping* pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV MI Ma'dinul 'Ulum Campurdarat. Sementara tujuan khususnya adalah:

1. Untuk mengetahui analisis kebutuhan dan desain media pembelajaran *flipbook* berbasis *mind mapping* pada mata pelajaran IPS materi keberagaman budaya Indonesia kelas IV MI Ma'dinul 'Ulum Campurdarat
2. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis *mind mapping* pada mata pelajaran IPS materi keberagaman budaya Indonesia kelas IV MI Ma'dinul 'Ulum Campurdarat
3. Untuk mengetahui implementasi dan efektivitas media pembelajaran *flipbook* berbasis *mind mapping* pada mata pelajaran IPS materi keberagaman budaya Indonesia kelas IV MI Ma'dinul 'Ulum Campurdarat

D. Manfaat Pengembangan

Hasil penelitian pengembangan ini berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian, diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak yang terkait. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian dapat memberikan pengetahuan tambahan kepada pembaca secara teoritis tentang Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Berbasis *Mind Mapping* pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV MI Ma'dinul 'Ulum Campurdarat.

Manfaat Praktis

a. Bagi peserta didik:

Media yang dikembangkan digunakan sebagai media pembelajaran mandiri dan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami mata pelajaran IPS terutama materi keberagaman budaya Indonesia karena berisi tentang materi yang lengkap, singkat, dan mudah dipahami.

b. Bagi Guru

Media yang dikembangkan dapat menambah wawasan dan pemikiran serta untuk alat bantu pembelajaran, serta mendukung peningkatan kualitas guru SD/MI dalam pembelajaran IPS.

c. Bagi sekolah:

Media yang dikembangkan dapat digunakan sebagai bahan masukan agar dapat meningkatkan kualitas institusi yang dapat menopang lajunya pembangunan khususnya dalam ilmu pengetahuan dan teknologi.

E. Asumsi Pengembangan

Asumsi dalam pengembangan merupakan landasan pijak untuk menentukan karakteristik produk yang dihasilkan dan pembenaran pemilihan model serta prosedur pengembangannya.¹³ Adapun asumsi yang mendasari pengembangan media pembelajaran IPS diantaranya:

1. Pasal 37 UU Sisdiknas tahun 2003 mengamanatkan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat IPS yang merupakan ilmu 3 bumi, sejarah, ekonomi, kesehatan dan sebagainya, yang dimaksudkan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi sosial masyarakat. Berdasarkan pasal tersebut dapat diwujudkan dengan adanya media pembelajaran *flipbook* berbasis *mind mapping*.
2. Media pembelajaran *flipbook* IPS berbasis *mind mapping* materi keberagaman budaya Indonesia ini dapat membuat peserta didik memperoleh segudang informasi yang menarik dan mudah dipahami.
3. Media pembelajaran *flipbook* IPS berbasis *mind mapping* pada materi keberagaman budaya Indonesia ini menjadikan pembelajaran lebih efektif dan meningkatkan hasil belajar dan pemahaman konsep peserta didik.
4. Media yang dikembangkan dapat di akses kapan saja dan dimana saja, media pembelajaran *flipbook* IPS berbasis *mind mapping* ini fleksibel dapat digunakan

¹³ FTIK, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah; Skripsi, Artikel ilmiah & Makalah*, Tulungagung: Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, 2021, hal. 22.

peserta didik di mana saja tanpa harus ada bantuan guru karena media ini di desain secara digital.

F. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran *flipbook* berbasis *mind mapping* pada mata pelajaran IPS materi keberagaman budaya Indonesia. Untuk pembuatan produk ini membutuhkan sebuah situs web pendukung yaitu <https://heyzine.com/>. Produk yang di hasilkan dari pengembangan bahan ajar ini memiliki beberapa bagian di dalamnya yaitu:

1. Halaman judul, mencakup halaman depan dan halaman judul.
2. Pendahuluan, berisi prakata atau kata pengantar dari penulis.
3. Daftar isi, menunjukkan susunan bab dan subbab dalam buku.
4. Petunjuk penggunaan *flipbook* dan petunjuk untuk setiap bagian di dalamnya.
5. Kegiatan pembelajaran yang terdiri dari capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi pokok, uraian materi, serta kegiatan yang mengikuti prinsip konstruktivistik dan saintifik, dengan melibatkan proses mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengkomunikasikan.
6. Tes evaluasi yang terdiri dari beberapa quis di akhir setiap kegiatan pembelajaran dan tes akhir yang digunakan untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik terhadap materi buku.
7. Penutup yang mencakup daftar rujukan, biodata penulis.

G. Definisi Operasional

Penulis memberikan penegasan dan pembahasan dari istilah yang berkaitan dengan judul penelitian, untuk menghindari kekeliruan dalam memahami atau menafsirkan dari istilah-istilah yang ada, yang meliputi sebagai berikut:

1. Pengembangan

Pengembangan adalah proses menerjemah atau menjabarkan spesifikasi rancangan ke dalam bentuk fisik. Atau dalam arti lain, pengembangan berarti proses menghasilkan bahan-bahan pembelajaran.¹⁴ Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran *flipbook* berbasis *mind mapping* materi IPS kelas 4.

2. Media Pembelajaran *Flipbook*

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara untuk meningkatkan proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pembelajaran supaya lebih baik, berisi materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik. Media pembelajaran *flipbook* yang dimaksud dalam penelitian pengembangan ini adalah media berupa buku digital yang disusun secara sistematis dan dapat digunakan peserta didik untuk belajar mandiri.

3. *Mind Mapping*

Mind Mapping adalah cara memetakan pikiran dengan mencatat secara kreatif dan efektif. Disajikan dengan bentuk nyata berupa gambar yang di

¹⁴ Punaji Setyorini, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010, hal. 197.

dalamnya terdapat tulisan untuk menyampaikan informasi secara tidak langsung kepada pembaca, berbagai bentuk pola dan warna yang menarik, agar nantinya informasi tersebut dapat disampaikan secara jelas dan dapat di terima secara maksimal.

H. Sistematika Pembahasan

Kerangka sistematika pembahasan dalam penelitian pengembangan ini masing-masing bab memiliki sub bab tersendiri agar dapat diperoleh pemahaman yang runtut, sistematis dan jelas yang dijelaskan sebagai berikut:

BAB I :Pendahuluan, membahas uraian-uraian pendahuluan yakni latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, spesifikasi produk, definisi operasional, serta sistematika pembahasan.

BAB II :Kajian Pustaka, yaitu kajian pustaka yang berisi landasan/kajian teori, Penelitian Terdahulu, dan Kerangka Berfikir. Dalam landasan teori berisi teori mengenai media pembelajaran, *flipbook*, *mind mapping*, dan tinjauan ilmu pengetahuan sosial, materi keberagaman budaya Indonesia kelas IV.

BAB III :Metode Penelitian, yaitu bab yang memaparkan metode penelitian yang dipakai dalam penelitian ini. Bab ini berisi pembahasan mengenai jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba, instrument pengumpulan data, Teknik analisis data, prosedur penelitian.

BAB IV :Hasil Pengembangan dan Pembahasan, Bab ini mencakup penyajian data uji coba , analisis data, dan revisi produk.

BAB V : Penutup, Bab ini mencakup kajian produk yang telah direvisi, saran pemanfaatan, desiminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut.