

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Dalam priode digital saat ini, teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu ciri kemjuan teknologi yaitu dengan penggunaan akses internet yang bisa dilakukan oleh siapapun, kapan pun, dan dimana pun. Selain memberikan pengaruh pada kehidupan bermasyarakat, kemajuan teknologi juga sangat memberikan pengaruh pada dunia pendidikan (Triana et al., 2023).

Pendidikan adalah ketika guru membantu siswa mempelajari hal-hal yang penting seperti bersikap baik mempelajari keterampilan baru, dan menjadi pintar dan kuat ini membantu mereka menjadi orang yang dapat membantu diri mereka sendiri dan orang lain (Muzdalifah et al., 2023).

Pendidikan bagaikan sebuah blok bangunan yang kuat yang membantu orang belajar dan tumbuh. Ini membantu membuat anak-anak cerdas dan mengembangkan kualitas unik mereka sendiri. Kita harus berupaya menjadikan pendidikan lebih baik sehingga anak-anak bias menjadi yang terbaik (Nisa et al., 2023).

Pembelajaran tidak terlepas dari proses pendidikan, pembelajaran merupakan permasalahan yang ada hingga saat ini, tujuan akan dapat tercapai

melalui pendidikan. Pada jenjang sekolah dasar, siswa diajarkan sejumlah pelajaran. Salah satunya pelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia ialah mata pelajaran disemua jenjang pendidikan, tercantum di sekolah dasar (Irana Ayu Lis & Damayanti Isnaini, 2021).

Pemerintah melalui kementerian pendidikan kebudayaan menginisiasi 6 (enam) jenis literasi dasar yang penting dikuasai oleh peserta didik. Keenam literasi dasar telah termuat dalam Gerakan Literasi Nasional yang terdiri dari literasi baca-tulis, numerasi, sains, finansial, budaya dan kewarganegaraan, serta digital (kementerian pendidikan dan kebudayaan, 2017). Pendidik dan sekolah dapat memilih untuk mengembangkan jenis literasi kepada peserta didiknya sesuai kebutuhan disekolah masing-masing (Baharudin, 2023).

Literasi digital merupakan kemampuan individu untuk menggunakan alat digital secara tepat sehingga ia terfasilitasi untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, menganalisis sumber daya digital agar membangun pengetahuan baru, menciptakan media berkespresi, berkomunikasi dengan orang lain dalam situasi kehidupan tertentu untuk mewujudkan pembangunan sosial (Mukhofifah & Umi, 2022).

Pembelajaran digital tidak hanya tentang menyampaikan pengetahuan, tetapi juga bagaimana menyampaikan pembelajaran ini dengan benar. Perkembangan digital dalam dunia pendidikan terus menerus harus dikembangkan, baik secara *soft skill* dan *hard skills* yang meliputi keterampilan

dalam penerapan teknologi digital. Literasi digital media pembelajaran digital yang efektif, kreatif, dan selektif (Setyowati et al., 2022).

Belajar bahasa Indonesia seringkali disepelekan oleh siswa karena dianggap mudah dan membosankan. Guru harus berupaya keras menerapkan pembelajaran bahasa Indonesia yang inovatif agar dapat meningkatkan keberhasilan, seperti melakukan cara atau inovasi pembelajaran yang efektif, aktif, dan kreatif. Pesatnya perkembangan teknologi membawa perubahan dalam dunia pendidikan. Teknologi sudah menjadi bagian penting yang menyatu dalam generasi masa kini (Ayu & Amelia, 2020).

Pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia berbasis literasi digital di kelas IV sekolah dasar merupakan strategi untuk meningkatkan minat dan keterampilan peserta didik dalam bahasa dan sastra Indonesia. Strategi ini didorong oleh Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pendidikan literasi digital (Ragil dian purnama putri, 2022) .

Seorang guru harus mengajar dengan kreatif dalam menyampaikan materi pelajaran, agar proses pembelajaran di kelas berlangsung dengan menyenangkan dan efektif. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu mind mapping, selain menyenangkan juga dapat membantu siswa meningkatkan kreativitas dan hasil belajar (Ruhama & Erwin, 2021).

Belajar pada dasarnya adalah suatu siklus, khususnya metode yang terlibat dalam mengendalikan, mengkoordinasikan lingkungan di sekitar siswa sehingga mereka dapat mengembangkan dan mendorong siswa untuk menyelesaikan

pengalaman pendidikan. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui latihanlatihan belajar. Karena belajar itu sendiri adalah proses seseorang yang mencoba untuk mendapatkan jenis perubahan perilaku yang agak tahan lama. Dalam latihan pembelajaran atau latihan pendidikan, biasanya pendidik menetapkan tujuan pembelajaran. Anak-anak yang berhasil dalam belajar adalah orang-orang yang unggul dalam mencapai tujuan pembelajaran atau tujuan pendidikan (Amazihono et al., 2022).

Mind Mapping adalah pembelajaran yang dikembangkan oleh Tony Buzan dan model pembelajaran ini menggunakan garis, lambing, gambar. Penggunaan *Mind Map* ini akan mengarahkan siswa untuk menggunakan daya pikirnya dalam mengelolah satu kata kunci yang ada menjadi banyak sekali sub materi yang terkait dengan materi pokok yang di bahas. Tentu ini lebih ringkas, mudah dipahami, mudah diingat, dan menyenangkan (Wahyuni & Arifin, 2022).

Kemudian pembuatan model alur untuk berpikir bisa bebas menggunakan model *Mind Mapping* dengan media gambar, Tabel, *Flowchart*, poster, bagan, dan lain sebagainya, karena model tersebut termasuk kedalam kategori sangat valid dan tidak perlu revisi (Sujana & Rachmatin, 2019).

Metode *mind mapping* juga masuk ke dalam kategori teknik mencatat kreatif. Kemampuan imajinasi dibutuhkan dalam pembuatan mind mapping. Penggunaan metode mind mapping mampu membuat siswa lebih aktif dan mampu berpikir secara kritis dan kreatif serta dapat mengambil inti sari dari pelajaran. (Syarifa et al., 2024).

Berdasarkan hasil observasi pada penelitian di SD 79 Palembang, ternyata peserta didik masih kurang memahami pembelajaran Bahasa Indonesia secara utuh, mereka kurang tertarik dan kurang semangat saat pembelajaran dikelas. Kemungkinan yang paling besar, hal ini terjadi karena minimnya motivasi guru dan inovasi dalam pelajaran Bahasa Indonesia pada materi asal-usul nenek moyang kita. Guru lebih suka mempertahankan metode lama seperti dengan menggunakan buku pegangan guru saja sebagai sumber belajar utama peserta didik dalam belajar, tentu metode yang lama akan menimbulkan stagnasi pemikiran peserta didik yang dihalangi oleh pedoman-pedoman di buku, imajinasi dan kekritisan anak seharusnya dipicu supaya bisa bereksplorasi.

Dengan demikian, permasalahan utama peserta didik kelas IV SD Negeri 79 Palembang upayakan dapat diatasi dengan penerapan model pembelajaran *Mind mapping*. Karena dengan penerapan model *mind mapping* akan mempermudah siswa untuk mengingat, karena kita fokus pada point-point penting dan menyimpulkannya kedalam peta konsep sederhana. Program ini akan peneliti tinjau tentang perubahan kognitif dalam materi pelajaran bab 7 tentang Asal-usul.

Dari kajian diatas dan hasil analisis penelitian dengan tema model pembelajaran *Mind Mapping*, maka peneliti mengambil tema penelitian “Pengaruh Literasi Digital dengan Metode Pembelajaran *Mind Mapping* terhadap hasil belajar siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 79 Palembang”.

1.2 Masalah penelitian

1.2.1 Pembatasan lingkup masalah

Pembatasan lingkup masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai.

Berdasarkan latar belakang, maka pembatasan lingkup masalah dalam penelitian ini adalah “Pengaruh Literasi Digital dengan Metode Pelajaran *Mind Mapping* terhadap hasil belajar siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 79 Palembang dengan batasan materi asal-usul bab 7 pada tema Nenek moyang bangsa Indonesia dan pembaruan budaya”..

1.2.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh literasi digital dengan metode pelajaran *Mind Mapping* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 79 Palembang ?”

1.3 Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian yang hendak dicapai yaitu “untuk mengetahui pengaruh literasi digital dengan metode pembelajaran *mind mapping* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 79 Palembang”.

1.4 Manfaat penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1.4.1 Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi tambahan pengetahuan dalam teori pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *mind mapping*.

1.4.2 Manfaat praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi pihak guru, siswa, dan sekolah, serta bagi peneliti. Berikut penjelasan mengenai manfaat praktis.

a. Bagi Guru

Manfaat bagi guru yaitu :

1. Guru dapat mengenal dan mengaplikasikan berbagai model pembelajaran inovatif dikelas.
2. Terciptanya pembelajaran yang variatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD.
3. Hasil penelitian ini dapat menjadi pertimbangan dalam menerapkan literasi digital dalam model pembelajaran *mind mapping* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD.

b. Bagi Siswa

Manfaat penelitian bagi siswa yaitu :

1. Meningkatkan aktivitas belajar dan kreativitas siswa.
2. Meningkatkan hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran *mind mapping*.

c. Bagi sekolah

Bagi SD Negeri 79 Palembang sebagai populasi penelitian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada sekolah sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan hasil penelitian ini dapat memperkaya dan melengkapi hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan oleh guru-guru lain.

