

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan informasi bergulir semakin pesat dari hari ke hari meliputi berbagai bidang. Berbagai peralatan dan kemudahan yang ditawarkan dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi baik dalam bidang informasi, komunikasi, pendidikan, dan akses sosial. Disamping perkembangan itu kebutuhan akan SDM yang mempunyai skill dan kompetensi dan menguasai teknologi terutama komputer semakin tinggi.

Bangsa Indonesia yang sedang berkembang diharuskan bisa mengimbangi bangsa lain, namun SDM kita masih belum kompetitif dan mutu pendidikan Indonesia dianggap oleh banyak kalangan masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari berbagai hal, pertama lulusan dari sekolah atau perguruan tinggi yang belum siap memasuki dunia kerja karena minimnya kompetensi yang dimiliki. Kedua menurut catatan Human Development Report versi UNDP (Depdiknas:2003), peringkat HDI (Human Development Index) atau kualitas sumber daya manusia Indonesia berada di urutan 112 berada jauh dibawah Filipina(85), Thailand(74), Malaysia (58), Brunai (31), Korea Selatan (30), Singapura (28). Ketiga laporan International Educational Achievement (IEA) bahwa kemampuan membaca siswa SD berada di urutan 38 dari 39 negara yang disurvei. Melihat kenyataan itu maka ada yang perlu dibenahi dalam peningkatan Sumber Daya Manusia(SDM), oleh karena itu perlunya pembenahan dan peningkatan pendidikan karena pendidikan

merupakan aset utama penentu kualitas SDM. Hal ini menuntut pendidikan Indonesia untuk selalu membuat perubahan-perubahan kearah yang lebih baik agar selalu bisa mengimbangi negara-negara lain yang sudah maju dan menghasilkan SDM yang berkompeten dan berkualitas sesuai dengan tujuan Pendidikan yang terdapat dalam UUD 1945 yang isinya tujuan dari pendidikan adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa.

UU No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 1 menyebutkan bahwa :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dari pengertian diatas dapat kita tarik kesimpulan bahwa pendidikan pada dasarnya bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Oleh karena itu segala aspek yang mempengaruhi harus dibenahi agar pembelajaran dapat berjalan secara maksimal.

Menurut Wawan Ridwan (2003:5) komponen keberhasilan pembelajaran adalah :

1. Faktor Guru
2. Faktor anak itu sendiri (Motivasi dan kemauan)
3. Materi Pelajaran
4. Media

Seorang guru dalam konteks pengajaran memiliki tiga tugas utama (Mahardika Galih,17:2004) diantaranya adalah :

1. Perencana (*Planner*) yang harus mempersiapkan apa yang harus dilakukan di dalam proses belajar mengajar.
2. Pelaksana (*Organizer*) yang harus menciptakan situasi, memimpin, merangsang, menggerakkan, dan mengarahkan kegiatan belajar mengajar sesuai rencana.
3. Penilai (*Evaluator*) yang harus mengumpulkan, menganalisis, menafsirkan dan akhirnya harus memberikan pertimbangan atas tingkat keberhasilan belajar mengajar berdasarkan kriteria yang ditetapkan baik mengenai aspek keefektifan, prosesnya maupun kualifikasi produk outputnya.

Belajar merupakan interaksi antara guru dan murid, disamping tugas dan kemampuan guru yang mempengaruhi, kontribusi peranan dan keadaan siswa sangat besar. Aktivitas belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor ini dapat digolongkan menjadi 2 kelompok yaitu faktor intern dan ekstern. Seperti yang diungkapkan oleh Slameto (2003:54) bahwa : faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu.

1. Faktor Intern
 - a. Faktor Jasmaniah : Faktor Kesehatan, Cacat tubuh
 - b. Faktor Psikologis : Intelegansi, Perhatian, Minat, Bakat, Motif, Kematangan dan Kesiapan
 - c. Faktor Kelelahan

2. Faktor Ekstern

a. Faktor Keluarga : Cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan.

b. Faktor Sekolah : Metode mengajar , Kurikulum, relasi guru dan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pengajaran, waktu sekolah, standar pengajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

c. Faktor Masyarakat : Kegiatan dalam masyarakat, mass media, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.

Sejauh ini kegiatan belajar dan mengajar lebih terpusat pada guru dengan menggunakan tehnik mencatat biasa. Disini guru lebih berperan aktif dibandingkan siswa kekurangan pembelajaran dengan menggunakan metode ini adalah siswa menjadi pasif hanya menerima saja materi yang guru berikan sehingga pembelajaran kurang efektif. Disamping itu pendidikan di negara kita lebih menitik beratkan pada kemampuan akademik (seperti matematika, bahasa, ilmu pengetahuan) dan itu hanya melatih salah satu otak kita yakni otak kiri saja (Buzan,2008:50). Ketika kita hanya terfokus melatih salah satu bagian otak saja, maka pendidikan kita hanya akan menghasilkan orang yang setengah pintar,

potensinya tidak akan keluar secara maksimal karena otak bersifat sinergis dan pengulangan (Buzan,2008:17). Pembelajaran yang ada saat ini hanya menggunakan tehnik mencatat sederhana yang linear dan berjejer dengan rapi. Hal ini kurang sesuai dengan cara kerja otak. Hasil penelitian Roger Sperry pada tahun 1960 menunjukkan bahwa otak kita tidak menyimpan informasi dalam kotak-kotak sel saraf yang terjejer rapi melainkan dikumpulkan pada sel-sel saraf yang berbercabang-cabang yang apabila dilihat sekilas. Diperlukan salah satu tehnik yang bisa memfungsikan kedua belah otak kita secara optimal dan mendorong perkembangan pendidikan dan potensi yang ada pada anak akan keluar secara maksimal.

Cara belajar menggunakan tehnik mencatat *Mind Map* merupakan salah satu bentuk pembaharuan yang dapat diterapkan oleh guru-guru secara individual dalam proses belajar mengajar sebagai pendukung keberhasilan metode yang digunakan. Cara belajar *Mind Map* adalah cara belajar dan mencatat menggunakan simbol, gambar, warna yang menarik. Tujuan mencatat adalah untuk mendapatkan poin-poin baik dari buku, laporan, pembelajaran dan sebagainya

Pembelajaran TIK di dunia pendidikan kita khususnya di Tingkatan SMP bisa dibilang relatif baru. Disamping itu masih banyak sekolah yang sarana dan prasarananya masih belum menunjang oleh karena itu siswa sering mengalami kesulitan saat pemahaman pembelajaran TIK. Pembelajaran TIK meskipun pembelajaran yang relatif baru merupakan pembelajaran yang penting, dikarenakan sangat bermanfaat saat kita terjun ke dunia kerja yang menuntut

dapat menguasai teknologi termasuk komputer. Sejauh ini belum ada penelitian yang mengacu pada metode yang tepat diterapkan pada Pelajaran TIK. Setiap siswa harus memiliki pemahaman konsep yang tepat agar dapat cepat menguasai pembelajaran dengan TIK agar tidak ketinggalan.

Kadir (dalam Mudrikah, 2006:15) menyatakan bahwa dalam belajar konsep seorang anak didik akan melalui proses-proses :

1. Persepsi (tanggapan) yaitu tanggapan baru dengan bantuan tanggapan yang telah ada. Anak didik mendapat kesempatan menghubungkan pengertian lama (pengetahuan prasyarat) dengan pengetahuan baru.
2. Abstraksi guru yaitu suatu daya (kesanggupan) untuk memperoleh suatu pengertian dan membedakan sesuatu dengan yang lain .

Satu konsep dengan konsep yang lainnya saling berhubungan, satu pengetahuan dengan pengetahuan sebelumnya berkaitan erat. Teori Gestalt (dalam Subana,2003 :15) ”kebermaknaan unsur-unsur yang terkait dalam suatu objek atau peristiwa akan menunjang pembentukan titik dalam proses pembelajaran. Makin jelas makna hubungan suatu unsur, akan makin efektif sesuatu dipelajari. Sehingga dapat kita simpulkan bahwa pemahaman siswa adalah hal yang penting yang menunjang prestasinya.

Bloom, dkk (Suherman, 2003:22) Membagi tujuan pendidikan kedalam tiga daerah (domain), yaitu :

1. Daerah Kognitif (Cognitive Domain)
2. Daerah Afektif (Affective Domain)

3. Daerah Psikomotorik (Psychomotor Domain)

Daerah kognitif berkenaan dengan kemampuan berfikir berkenaan dengan pengenalan pengetahuan, perkembangan pengetahuan, dan kemampuan intelektual. Pemahaman pada ranah kognitif Taksonomi Bloom ditempatkan setelah kemampuan mengingat, hal ini menunjukkan bahwa pemahaman tidak terbatas pada mengingat atau memproduksi kembali informasi yang telah didapatkan.

Pemahaman konsep menurut Mastil dan Johnson (dalam Guru Singa,1085) adalah kemampuan menerangkan sesuatu dengan kata-kata sendiri, mengenali sesuatu yang dinyatakan dengan kata-kata yang berbeda dengan yang terdapat dalam buku teks, menginterpretasikan atau menarik kesimpulan misalnya tabel atau data grafik dan sebagainya.

Pemahaman dibagi menjadi 3 bagian (Eni,2008:10)

1. Kemampuan untuk berkomunikasi
2. Kemampuan untuk menerangkan dengan singkat
3. Kemampuan untuk menarik kesimpulan

Dreever (Rostika dalam Tresnawati, 2004:19) mengemukakan bahwa dengan pemahaman manusia dapat melihat sesuatu hal dari berbagai segi dengan cara melihat hubungan antara pengetahuannya dengan apa yang dijumpainya saat ini, sehingga dapat dipelajari dan diketahui serta diingat lebih banyak masalah tertentu. Menurut Barbara Martinsor dan Barbara van Dijk (dalam Dhieta)Mind map dapat mengukur tingkat pemahaman siswa dan secara tidak langsung dapat dijadikan alat evaluasi tambahan.

Dalam pengertian umum alat adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk mempermudah seseorang untuk melaksanakan tugas untuk mencapai tujuan secara lebih efektif dan efisien (Arikunto,2006:26). Dengan pengertian tersebut maka alat evaluasi dikatakan baik apabila mampu mengevaluasi sesuatu yang dievaluasi dengan hasil seperti keadaan yang dievaluasi.

Sekarang bagaimana caranya agar siswa dapat memahami konsep dengan lebih baik dan mendalam. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk menerapkan *Mind Mapping* dalam pembelajaran TIK pada Siswa SMP untuk melihat sejauh mana *Mind Mapping* dapat membantu pemahaman konsep siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Perumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas maka dibuat rumusan masalahnya adalah bagaimana pengaruh *Mind Mapping* terhadap Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Agar penelitian ini terarah, permasalahan dalam penelitian ini dijabarkan dalam pertanyaan penelitian yaitu :

1. Bagaimana pemahaman siswa dengan menggunakan *Mind Mapping*?
2. Bagaimana respon siswa jika pembelajaran menggunakan Tehnik *Mind Mapping*
3. Hambatan apa yang ditemui dalam penerapan metode *Mind Mapping*?
4. Bagaimana tanggapan Para siswa penggunaan *Mind Mapping* ?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui sejauh mana pengaruh *Mind Mapping* terhadap pemahaman konsep Siswa.

2. Tujuan Khusus

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan *Mind Mapping* dalam pembelajaran TIK
2. Untuk mengukur pemahaman siswa dengan menggunakan *Mind Mapping*.
3. Untuk mengetahui hambatan yang ditemukan saat penerapan *Mind Mapping* dalam pembelajaran
4. Untuk mengetahui dan mengantisipasi hambatan yang ada dalam penerapan *Mind Mapping* dalam pembelajaran

D. Definisi Operasional

1. *Mind Mapping* adalah cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi ke luar dari otak (Tony Buzan, 2008: 4). Menurut Arends (Anwar holil, 2008:online). *Mind Mapping* merupakan suatu cara yang baik bagi siswa untuk mengingat dan memahami sejumlah informasi baru.
2. Sedangkan menurut Gagne (dalam Ruseffendi, 1988) pengertian konsep dalam matematika sebagai ide abstrak yang memungkinkan

kita mengelompokkan obyek-obyek kedalam contoh dan bukan contoh.

3. Evaluasi dilakukan antara lain untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap pelajaran tertentu, sehingga dapat dilakukan usaha untuk meningkatkan pemahaman siswa dan untuk mengatasi kesulitan yang dihadapi siswa
4. Pemahaman konsep menurut Mastil dan Johnson (dalam Guru Singa,1085) adalah kemampuan menerangkan sesuatu dengan kata-kata sendiri, mengenali sesuatu yang dinyatakan dengan kata-kata yang berbeda dengan yang terdapat dalam buku teks, menginterpretasikan atau menarik kesimpulan misalnya tabel atau data grafik dan sebagainya.

E. Metode Penelitian

Metode dalam penelitian ini adalah metode eksperimen, karena ada pemanipulasian perlakuan dimana kelas yang satu mendapatkan pembelajaran menurut kurikulum yang berlaku dan kelas yang lain mendapat pembelajaran dengan tehnik / metode tertentu. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang melihat pengaruh suatu variabel terhadap variabel lain. Nana Syodiah Sukmadinata (2005:194) menjelaskan tentang penelitian eksperimen :

Penelitian eksperimental merupakan pendekatan penelitian yang cukup khas. Kekhasan tersebut diperlihatkan oleh dua hal, pertama penelitian eksperimen menguji langsung pengaruh suatu variabel terhadap variabel lain , kedua menguji hipotesis hubungan sebab akibat.

F. Hipotesis

Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Arikunto, 2002: 64). Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah "Ada perbedaan pemahaman konsep yang signifikan antara siswa yang menggunakan *Mind Mapping* dan siswa yang menggunakan catatan biasa".

