

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Sejarah sudah mencatat bahwa Indonesia ini telah merdeka lebih dari 77 tahun. Memiliki suatu cita-cita yang digagas dari para bapak pendiri bangsa (*founding fathers*) yang menjadi tanggung jawab kita untuk senantiasa bisa melanjutkan tonggok-tunggok perjuangan dalam pergerakan nasional. Mencerdaskan kehidupan bangsa itu suatu keharusan yang penting dalam kehidupan bermasyarakat perlu dilakukan upaya-upaya aktualisasi menuju suatu masa depan yang baik. Indonesia memiliki perjalanan waktu yang cukup panjang, maka wajar saja apabila bangsa ini mendapatkan pelajaran berharga yang nantinya akan menjadi modal dasar untuk menciptakan sejarah di masa depan yang lebih baik.

Pasal 31 ayat (1) UUD 1945 menyatakan bahwa setiap warga negara berhak memperoleh pendidikan. Pendidikan adalah suatu usaha *etis* dari manusia, untuk manusia dan untuk masyarakat manusia. Pendidikan dapat mengembangkan bakat-bakat manusia secara optimal dalam batas hakikat individu, agar setiap manusia bisa secara terhormat ikut serta dalam kerangka fitrah manusia, sehingga dengan begitu masyarakat terus menerus mencapai martabat hidup yang lebih tinggi. Pendidikan merupakan salah satu unsur yang tidak dapat dipisahkan dari diri manusia. Pada saat dalam kandungan sampai beranjak dewasa kemudian saat sudah tua pun manusia mengalami proses pendidikan, karena pendidikan merupakan cahaya yang menuntun manusia dalam menentukan arah, tujuan, dan makna hidup sehingga sejak dalam kandungan hingga dewasa dan tua seseorang mengalami proses pendidikan (Efrizal, 2016, hlm. 1)

Namun tingkat pendidikan negara Indonesia yang secara sumberdaya alam ini sangat kaya tertinggal jauh dibawah negara tetangga. Tingginya tingkat pendidikan tidak semata-mata mengurangi tingginya tingkat pengangguran berijazah starta 1, karena rendahnya kualitas lulusan di negeri ini. Permasalahan pada proses pembelajaran tak kelak kompleksnya dengan upaya memasukkan anak ke sekolah. Usaha untuk memasukkan anak ke sekolah unggulan kadang tidak dibarengi dengan pemberian motivasi yang positif pada anaknya. Seharusnya anak diberikan suatu gambaran mengenai apa yang ingin dia capai (Priarti, 2015, hlm. 228).

Dengan adanya revolusi industri yang melanda seluruh kehidupan di era 4.0 lembaga pendidikan harus mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi, termasuk menjadikan kegiatan belajar mengajar menjadi efektif dan menarik. SMPN 3 Cimahi menerapkan pembelajaran dengan metode ceramah sehingga siswa tidak monoton dalam belajar. Oleh karena itu peneliti berencana melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *mind mapping* dengan media *canva* agar para siswa tidak monoton saat pembelajaran.

Ada studi dari *Global Save the Children* yang dilakukan di 46 negara, khususnya Indonesia ternyata memang menemukan sebuah fakta bahwa 7 dari 10 anak jarang belajar atau hanya sedikit belajar. Selina Patta Sumbang selaku *CEO Save the Children* Indonesia menjelaskan bahwa studinya jelas menggambarkan bahwa banyak anak di Indonesia yang menghadapi kesulitan saat belajar. Bahkan motivasi belajar siswa pun jadi menurun dan ini bisa berpengaruh pada kemampuan literasi siswa. Dengan begitu seluruh pihak perlu bersama-sama mengantisipasi kesulitan dalam belajar yang menjadikan anak-anak kehilangan kemampuan juga pengalaman belajar. Karena sangat dikhawatirkan akan berdampak pada kurangnya keahlian nanti saat mereka dewasa untuk berkompetisi di dunia kerja/usaha.

Dalam proses meningkatkan hasil belajar siswa, guru menggunakan media sebagai alat bantu pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Karena pembelajaran akan efektif apabila proses belajar terlaksana dengan nyaman, menyenangkan dan menarik. Oleh karena itu, guru perlu inovatif dalam pembelajarannya termasuk menguasai dan menggunakan perangkat pembelajaran yang lebih efektif. (Basyirudin, 2002, hlm. 94). Peningkatan hasil belajar yang baik tidak hanya didukung oleh kemauan siswa yang memang mau belajar dengan baik saja, akan tetapi metode pembelajaran yang digunakan oleh guru juga sangat mempengaruhi hasil belajar siswanya. Fakta di lapangan masih ada saja guru yang menggunakan model pembelajaran yang kurang menarik bagi siswa sehingga dengan

begitu membuat siswa kurang serius saat mengikuti pembelajaran di kelas (Firosalia, 2016, hlm. 91).

Hingga pada tahun 1987 yang sudah ditetapkan oleh *the National Joint Committee on Learning Disabilities*, hambatan belajar yaitu suatu kendala dalam menggunakan juga memahami kemampuan pendengaran, menulis, membaca, berbicara, berfikir atau matematik pada suatu kelompok heterogen. Sehingga dengan begitu dasarnya hambatan belajar merupakan suatu kendala bagi siswa dalam berpikir maupun saat memahami sesuatu. Berikut ini faktor-faktor yang menyebabkan hambatan juga kendala dalam kegiatan pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

1. Faktor Internal

Faktor internal yaitu suatu faktor yang berasal dari jasmani juga Rohani individu yang dapat mempengaruhi hasil belajar individu. Faktor internal ini meliputi faktor fisiologis dan faktor psikologis.

2. Faktor Ekternal

Faktor ekternal yaitu suatu faktor yang berasal dari luar jasmani dan Rohani individu yang dapat mempengaruhi hasil belajar individu. Faktor ekternal ini digolongkan menjadi faktor lingkungan sosial, non-sosial dan faktor pendekatan belajar.

3. Faktor Pendekatan

Faktor pendekatan belajar siswa yang terdiri atas strategi dan metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan yang sudah dijelaskan, maka peneliti tertarik untuk mengkaji bagaimana penggunaan model pembelajaran *mind mapping* dengan media *canva* untuk peningkatan hasil pembelajaran kognitif siswa di SMP Negeri 3 Cimahi dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Karena dengan begitu penggunaan model pembelajaran *mind mapping* anak membuat lebih menarik siswanya sehingga dapat mempengaruhi peningkatan dalam hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa bisa dilihat

dari diadakannya evaluasi belajar, dan hasil evaluasi tersebut sebagai patokan apakah sudah tercapai atau tidak hasil belajar siswa.

Maka dari itu, penulis tertarik untuk meninjaklanjuti permasalahan tersebut dengan memiliki tujuan untuk bisa meningkatkan motivasi belajar siswa yang menurun agar meningkatkan hasil belajar maka peneliti mengakat judul **“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *MIND MAPPING* DENGAN MEDIA *CANVA* TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS DI SMPN 3 CIMAHİ”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana perencanaan penggunaan model pembelajaran *mind mapping* dengan media *canva* pada mata pelajaran IPS di SMPN 3 Cimahi?
2. Bagaimana manajemen pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *mind mapping* dengan media *canva* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa di SMPN 3 Cimahi?
3. Bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *mind mapping* dengan media *canva* pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 3 Cimahi?
4. Apa saja kendala yang dihadapi serta upaya yang dilakukan dalam penggunaan model pembelajaran *mind mapping* dengan media *canva* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPS di SMPN 3 Cimahi?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yaitu agar bisa menghasilkan data empiric dengan menggunakan model pembelajaran *mind mapping* untuk meningkatkan hasil belajar IPS di SMPN 3 Cimahi. Tujuan yang ingin dicapai yaitu:

1. Mendeskripsikan perencanaan penggunaan model pembelajaran *mind mapping* dengan media *canva* pada mata pelajaran IPS di SMPN 3 Cimahi untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.
2. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *mind mapping* dengan media *canva* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa di SMPN 3 Cimahi.
3. Menguji bagaimana meningkatkan hasil belajar kognitif siswa menggunakan model pembelajaran *mind mapping* dengan media *canva* pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 3 Cimahi.
4. Menjelaskan hambatan dan kendala penerapan yang dilakukan dalam penggunaan model pembelajaran *mind mapping* dengan media *canva* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPS di SMPN 3 Cimahi.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini terdiri dari manfaat teoritis dan manfaat praktis, sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis pada penelitian ini diharapkan bisa dapat memberikan suatu manfaat dalam pemahaman dan pengetahuan mengenai model pembelajaran *mind mapping* dengan media *canva* juga meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa di SMPN 3 Cimahi.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Peneliti**

Dengan diadakannya penelitian ini maka diharapkan peneliti bisa menambah wawasan dalam pembelajaran IPS dengan pembelajaran menggunakan model *mind mapping* dengan media *canva* untuk

meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dan bisa mengetahui jawaban persoalan yang terjadi di SMPN 3 Cimahi.

b. Bagi Sekolah

Agar bisa lebih meningkatkan kualitas pendidikan siswa dengan memotivasi guru juga pendidik lebih kreatif saat pembelajaran berlangsung agar siswa tidak mudah suntuk.

c. Bagi Tenaga Pendidik dan Kependidikan

Penelitian yang dilakukan ini dapat bermanfaat bagi pendidik dan dalam kependidikan bahwa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bisa meningkatkan hasil belajar siswa yang cukup menyenangkan menggunakan model pembelajaran *mind mapping* dengan media *canva*.

## 1.5 Struktur Organisasi Penelitian

### BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisi terkait paparan mengenai latar belakang masalah, rumusan, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

### BAB II KAJIAN PUSTAKA

Dalam bab ini berisi terkait penjelasan tentang konsep pendukung penelitian yaitu penggunaan model pembelajaran *mind mapping* dengan media *canva* untuk meningkatkan hasil belajar IPS dari berbagai literatur sebagai dasar penelitian ini.

### BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini, menjelaskan terkait proses penelitian atau tahapan-tahapan dalam penyelesaian penelitian, mulai dari persiapan penelitian, prosedur pelaksanaan penelitian, dan analisis data. Juga termasuk sumber data penelitian, teknik pengumpulan penelitian,

dan alat pengumpulan data penelitian.

#### BAB IV HASIL PENELITIAN

Dalam bab ini memaparkan terkait hasil penelitian berdasarkan data penelitian, fakta dan informasi, serta berbagai sumber literatur pendukung penelitian.

#### BAB V KESIMPULAN

Dalam bab ini menjelaskan terkait keputusan yang dibuat oleh penulis dalam penelitian sebagai hasil jawaban dari pertanyaan yang telah diteliti.