

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Perkembangan teknologi, informasi serta komunikasi di era globalisasi ini telah membawa dampak signifikan terhadap pembelajaran dalam dunia pendidikan. Pembelajaran adalah aktivitas interaktif yang melibatkan guru, siswa, serta sumber belajar dalam suatu lingkungan pendidikan yang memungkinkan terjadinya transfer dan pertukaran pengetahuan dan informasi (Acesta, 2020). Guru sebagai tenaga kependidikan mempunyai peranan yang sangat amat penting dalam pengelolaan kelas karena guru memfasilitasi proses pembelajaran serta yang bertanggung jawab untuk menciptakan kelas sehingga bisa dikelola dengan baik (Santi et al., 2022).

Proses pembelajaran yang efektif dan baik tidak hanya bergantung pada pengajaran yang disampaikan oleh guru, tetapi juga pada bagaimana informasi tersebut diproses, disimpan dan diingat oleh siswa. Salah-satu aspek yang penting dalam pendidikan adalah hasil belajar, khususnya peningkatan kemampuan kognitif siswa, yaitu kemampuan berpikir, memahami dan mengolah informasi. Hasil belajar ini tidak hanya mencakup ranah kognitif, tetapi juga ranah afektif (sikap, nilai, dan karakter) serta psikomotorik (keterampilan dan tindakan nyata) yang menjadi bagian penting dalam perkembangan peserta didik. Dalam konteks Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), penguasaan kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotorik menjadi salah-satu kunci utama dalam menunjang kesiapan siswa menghadapi dunia kerja, termasuk dalam bidang pariwisata.

Inovasi dalam media pembelajaran menjadi salah-satu tuntutan untuk membuat proses belajar yang lebih efektif, interaktif, efisien dan menyenangkan, sehingga kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik siswa dapat berkembang. Media pembelajaran adalah alat, perangkat atau sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan, informasi dan materi pembelajaran dari guru kepada siswa agar proses belajar mengajar menjadi lebih efektif, efisien, dan menarik. Media pembelajaran ini merupakan sesuatu yang sangat penting dan diperlukan serta

diperhatikan dalam proses pembelajaran karena media pembelajaran merupakan salah satu alat untuk mencapai tujuan pembelajaran (Gantina, 2021).

Banyak penelitian yang mengkaji terkait rendahnya hasil belajar siswa terkhusus pada kemampuan kognitif siswa, dan kemampuan kognitif dalam proses pembelajaran itu merupakan hal penting untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan rumusan yang ditentukan, seperti temuan yang dilakukan oleh Indrasara dkk. pada tahun 2023 terkait “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran PBL terhadap Hasil Belajar Kognitif *Choux Paste* di SMKN 2 Mojokerto” pada mata pelajaran *Produk Pastry dan Bakery* ini, salah-satu kompetensi dasarnya, yaitu hasil belajar kognitif, menunjukkan skor yang kurang pada materi *choux paste*, dengan rata-rata nilai ujian hariannya hanya mencapai 62 dan tingkat ketuntasan sebesar 39%, rendahnya pencapaian kognitif ini berpotensi menghambat siswa SMK dalam mencapai kompetensi yang diharapkan (Indrasara et al., 2023). Kemudian penelitian dalam permasalahan yang sama dilakukan oleh Lase dan Purba pada tahun 2020 dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Kimia Siswa Dengan Menggunakan Metode Latihan (*Drill*)” di mana hasil pemahaman kognitif siswa pada salah satu sekolah di Lampung dalam mata pelajaran kimia pada tahun ajaran 2019/2020 masih tergolong rendah. Dari 9 siswa kelas XI IPA, sebanyak 5 orang siswa belum mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang diduga disebabkan oleh keterbatasan pengalaman belajar sehingga berdampak pada rendahnya capaian kognitif (Lase & Purba, 2020).

Permasalahan yang sama juga terjadi di salah-satu SMK Pariwisata di Bandung, yaitu SMKS SMIP YPPT Bandung, SMKS ini merupakan salah-satu sekolah menengah kejuruan swasta pariwisata tertua di Bandung. Dalam hal ini peneliti telah melakukan survei awal yang dilakukan di kelas X SMKS SMIP YPPT Bandung untuk mengetahui kemampuan belajar siswa dalam pemahaman serta pengetahuan kognitif dan didapatkan hasil rata-rata bahwa pengetahuan siswa berada di bawah kriteria ketuntasan minimal sekolah. Hasil diuraikan pada tabel di bawah ini:

Siti Nuranisa Septiani, 2025

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA MIND MAPPING TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR USAHA LAYANAN PARIWISATA DI SMKS SMIP YPPT BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tabel 1.1 Hasil Tes Kognitif Siswa

Jumlah Siswa	Jumlah Soal	Rata-Rata	Median	Rentang
36	20	73,19	75	35/100

Berdasarkan tabel di atas yang merupakan hasil tes pengetahuan siswa kelas X di SMKS SMIP YPPT Bandung, dengan mengisi kuesioner tes Dasar-Dasar Usaha Layanan Pariwisata dengan jumlah sebanyak 20 soal, dan didapatkan hasil bahwa 17 dari total 36 siswa mendapatkan skor di bawah KKM (kriteria ketuntasan minimal) sekolah yaitu 75 dengan rata-rata nilai dari keseluruhan siswa yaitu 73,19, sehingga hasil kognitif siswa bisa dikatakan rendah. Pada hal ini, tinggi rendahnya hasil kognitif siswa mempunyai peranan yang penting terhadap akademik siswa khususnya terhadap hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Berdasarkan hasil jawaban soal yang diisi oleh siswa, yang merupakan hasil dari tes pengetahuan peserta didik dalam mata pelajaran Dasar-Dasar Usaha Layanan Pariwisata dapat diketahui bahwa ada dua soal dengan jumlah benar terendah yaitu soal No. 12 dan 15, dengan jumlah siswa yang menjawab benar adalah 16 siswa, yang mana hal ini merupakan soal dengan jawaban salah terbanyak, soal ini merupakan soal yang diambil dari materi Proses Bisnis Industri Pariwisata, sehingga peneliti akan mengambil materi ini untuk disampaikan kembali dengan menggunakan media yang tepat. Banyak model, metode, media dan strategi pembelajaran yang bisa digunakan untuk meningkatkan kognitif siswa, seperti model *Problem Based Learning*, *Project-Based Learning*, metode simulasi, media visual (*Mind Mapping*), audio yang interaktif dan beragam kemudian strategi kognitif dan metakognitif (Puspita & Indarti, 2023).

Salah-satu pendekatan yang diyakini dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan penerapan *mind mapping* dalam proses pembelajaran. *Mind mapping* merupakan teknik pemetaan pikiran yang dikembangkan oleh Tony Buzan, yang berfungsi untuk merangsang kerja otak

dalam menyusun dan mengaitkan informasi secara visual dan terstruktur. Media *mind mapping* ini diyakini dapat membantu siswa dalam memahami konsep, mengingat materi, serta meningkatkan daya pikir kritis dan kreatif. Teknik ini dikembangkan oleh Tony Buzan pada tahun 2006 dan telah digunakan dalam berbagai bidang, termasuk bidang pendidikan.

Penggunaan *mind mapping* dalam proses pembelajaran diyakini mampu memberikan banyak manfaat, antara lain dapat mengembangkan kemampuan memahami, *mind mapping* dapat membantu siswa memvisualisasikan dan mengorganisir informasi dengan lebih baik, sehingga peserta didik dapat memahami informasi dengan lebih baik. Meningkatkan kemampuan mengingat, *mind mapping* dapat membantu siswa mengingat informasi dengan lebih baik, karena informasi disajikan dalam bentuk visual yang lebih menarik. Meningkatkan kemampuan menganalisis, *mind mapping* dapat membantu siswa menganalisis informasi dengan lebih baik, karena mereka dapat melihat hubungan antara konsep-konsep yang berbeda. Meningkatkan kemampuan mengevaluasi, *mind mapping* dapat membantu siswa mengevaluasi informasi dengan lebih baik, karena mereka dapat melihat kelebihan dan kekurangan dari suatu konsep atau ide. Meningkatkan kemampuan mengkreasi, *mind mapping* dapat membantu siswa mengkreasi ide-ide baru dengan lebih baik, karena mereka dapat melihat hubungan antara konsep-konsep yang berbeda dan mengembangkan ide-ide baru.

Manfaat lain dari penerapan *mind mapping* sebagai teknik pencatatan dalam pembelajaran, seperti mengembangkan kreativitas dan partisipasi siswa secara individu maupun kelompok, mempercepat proses pemahaman dan penyerapan informasi oleh otak, memperkuat daya ingat, memungkinkan adanya berbagai sudut pandang dalam mengolah informasi, serta membantu memusatkan perhatian pada konsep utama, dan mengaktifkan seluruh bagian otak siswa (Rochanah, 2021). Mempermudah Proses *Recall*, *Mind mapping* dapat memperkuat hubungan antar konsep yang telah dipelajari, sehingga memudahkan siswa untuk mengingat dan memanggil kembali informasi tersebut saat dibutuhkan.

Alat bantu, media atau metode ini mulai banyak diaplikasikan dalam proses pembelajaran. *Mind mapping* sendiri merupakan teknik visualisasi yang membantu siswa mengorganisasikan informasi secara sistematis melalui representasi grafis atau visual sehingga dapat meningkatkan pemahaman, kreativitas dan daya ingat. *Mind mapping* juga dapat dipahami sebagai proses pemetaan pikiran yang bertujuan menghubungkan berbagai konsep dari suatu permasalahan, hubungan antar konsep tersebut digambarkan menyerupai cabang sel saraf yang saling berkorelasi hingga membentuk pemahaman, kemudian dituangkan secara langsung ke dalam bentuk visual di atas kertas dengan simbol atau ilustrasi yang sesuai dan mudah dipahami oleh pembuatnya.

Di satu sisi, penggunaan *mind mapping* yang diyakini mampu mendorong kreativitas siswa dalam menyusun ide-ide baru dan mengaitkan konsep-konsep pembelajaran secara inovatif. Di sisi lain, pendekatan visual ini juga mempermudah dalam proses pengingatan materi karena hubungan antar konsep tersusun secara hierarkis dan logis. Selain itu, pendekatan visual ini juga memudahkan proses mengingat materi karena konsep-konsep disusun secara hierarkis dan logis. Penerapan metode ini diperkirakan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sebab pembelajaran yang interaktif dan menarik membuat mereka lebih bersemangat dalam mengikuti proses belajar. Model pembelajaran yang tepat menjadi faktor penting bagi pendidik untuk menggali potensi serta minat siswa (Situmorang et al., 2022).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pengaplikasian *mind mapping* dalam pembelajaran dapat mengembangkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa seperti penelitian yang dilakukan oleh Sakinah dkk., terutama dalam mata pelajaran yang memerlukan pemahaman konsep dan pengingat informasi yang saling terkait (Sakinah et al., 2023). Namun, meskipun banyak bukti yang menunjukkan efektivitas media ini, masih diperlukan penelitian lebih lanjut untuk menganalisis lebih dalam mengenai efektivitas penggunaan *mind mapping* terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam konteks pendidikan yang berbeda khususnya

dalam bidang pariwisata di SMKS SMIP YPPT Bandung. Hal ini penting karena setiap bidang studi memiliki karakteristik materi, pendekatan pembelajaran, serta tuntutan kompetensi yang berbeda, sehingga hasil penelitian pada satu bidang belum tentu sepenuhnya dapat digeneralisasi pada bidang lainnya.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan *mind mapping* dalam proses pembelajaran dapat dikatakan efektif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan wawasan baru bagi pendidik dalam memilih model, media atau metode pembelajaran yang lebih efektif, terutama dalam meningkatkan hasil kognitif siswa yaitu pengetahuan dan pemahaman terhadap materi yang diajarkan.

Dengan demikian, penelitian ini sangat penting dilakukan untuk menggali lebih dalam terkait manfaat penggunaan *mind mapping*, baik dari sisi teori maupun praktik khususnya dalam proses pembelajaran, dalam meningkatkan pengetahuan siswa, yang pada akhirnya dapat berkontribusi pada keberhasilan akademik siswa dalam jangka panjang.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dijelaskan, rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini, di antaranya:

1. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum penggunaan media *mind mapping* dalam mata pelajaran Dasar-Dasar Usaha Layanan Pariwisata?
2. Bagaimana hasil belajar siswa setelah penggunaan media *mind mapping* dalam mata pelajaran Dasar-Dasar Usaha Layanan Pariwisata?
3. Bagaimana efektivitas media *mind mapping* dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui hasil belajar siswa sebelum penggunaan media *mind mapping* dalam pelajaran Dasar-Dasar Usaha Layanan Pariwisata.
2. Untuk menganalisis hasil belajar siswa setelah penggunaan media *mind mapping* dalam pelajaran Dasar-Dasar Usaha Layanan Pariwisata.
3. Untuk menganalisis efektivitas media *mind mapping* terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

#### 1.4 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang akan dihasilkan dari penelitian ini yaitu di antaranya:

1. Bagi Guru dan Tenaga Pendidik
  - a. Memberikan gambaran tentang efektivitas penggunaan *mind mapping* terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.
  - b. Menjadi dasar dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif dan partisipatif.
2. Bagi Siswa
  - a. Mendorong siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran melalui pendekatan secara visual.
  - b. Memfasilitasi pemahaman konsep secara menyeluruh sehingga meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa.
3. Bagi Institusi Pendidikan
  - a. Menjadi acuan dalam merancang program pelatihan dan peningkatan mutu pembelajaran.
  - b. Mendukung kebijakan dalam penerapan alat bantu untuk metode pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya
  - a. Menjadi referensi dan dasar pengembangan penelitian lanjutan di bidang metode pembelajaran dengan media, alat bantu dan psikologi pendidikan.

### 1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini akan fokus pada penggunaan media *mind mapping* dalam pembelajaran di tingkat SMK, khususnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami dan mengingat informasi yang disampaikan dalam materi pelajaran tertentu. Penelitian ini akan membandingkan hasil pembelajaran kelas XI di SMKS SMIP YPPT Bandung sebelum dan setelah penggunaan *mind mapping* dalam pelaksanaan kegiatan belajar dan mengajar. Dengan demikian ruang lingkup pada penelitian ini dibatasi dalam lingkup kelas XI yang menerapkan *mind mapping* dalam proses pembelajarannya. Di mana batasannya meliputi:

1. Penelitian ini terbatas pada siswa SMK kelas XI yang telah mengikuti pembelajaran dalam mata pelajaran Dasar-Dasar Usaha Layanan Pariwisata.
2. Penelitian hanya akan mencakup satu kelompok yang diberikan *pre test* sebelum menggunakan *mind mapping* dan *post test* setelah menggunakan *mind mapping*.
3. Penelitian ini hanya mengukur kemampuan kognitif siswa, tanpa mengukur variabel lain seperti motivasi, minat belajar atau perubahan lainnya dalam hasil belajar akademik.

Berikut adalah rincian ruang lingkup penelitian:

#### 1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), penelitian ini akan melibatkan siswa SMK sebagai subjek penelitian. Siswa dipilih karena mereka sudah berada pada tahap pembelajaran yang lebih mendalam dan membutuhkan kemampuan untuk mengingat serta mengorganisasi informasi yang lebih kompleks untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa serta keterampilannya.

#### 2. Objek Penelitian

- a. Penggunaan *mind mapping*, pada penelitian ini akan mengkaji penggunaan *mind mapping* dalam proses pembelajaran untuk mengorganisir informasi,



membangun hubungan antar konsep, dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

- b. Hasil belajar siswa, di mana fokus utama penelitian ini adalah untuk mengukur peningkatan hasil kognitif siswa yang diukur melalui tes yang diberikan sebelum dan setelah perlakuan (*pre-test* dan *post-test*) kemudian observasi untuk mengetahui kemampuan afektif dan psikomotorik siswa.

### 3. Materi Pembelajaran

Materi yang akan diajarkan menggunakan *mind mapping* akan dipilih dari mata pelajaran yang memerlukan pemahaman konsep dan kemampuan mengingat informasi seperti materi yang variatif berkaitan dengan jenis. Pemilihan mata pelajaran ini didasarkan pada karakteristik materi yang sering kali terdiri dari informasi yang saling terkait dan memerlukan pengorganisasian yang baik agar siswa dapat mengingatnya dengan efektif sehingga dapat meningkatkan hasil kognitif siswa.

Dalam penelitian ini, pelajaran yang diambil yaitu mata pelajaran Dasar-Dasar Usaha Layanan Pariwisata yang memuat banyak definisi serta jenis terkait bidang Pariwisata sehingga dalam penyampaian materi dibutuhkan strategi yang dapat menghubungkan ide serta konsep seperti penggunaan *mind mapping*.

### 1.6 Struktur Organisasi Penelitian

Agar penelitian ini dapat dipahami dengan jelas dan terperinci oleh berbagai pihak, untuk memberikan penjelasan yang terstruktur dan terfokus, maka penelitian ini disusun dalam format sistematika penulisan yang mengacu kepada pedoman penulisan karya ilmiah (skripsi) UPI tahun 2024 yang terdiri dari lima bab, yang akan diuraikan secara detail sebagai berikut:

#### 1. Bab I Pendahuluan

Bab ini menjelaskan latar belakang penelitian, merinci rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta mencakup ruang lingkup dan struktur organisasi penelitian.

## 2. Bab II Tinjauan Pustaka

Bab ini membahas konsep dan teori yang digunakan, termasuk penelitian terdahulu yang relevan dengan topik serta kerangka berpikir penelitian.

## 3. Bab III Metode Penelitian

Bab ini memaparkan tahapan-tahapan penelitian yang dilakukan, meliputi pendekatan, lokasi, waktu, subjek penelitian, populasi, sampel, metode penelitian, desain penelitian, instrumen penelitian, serta teknik analisis data yang digunakan.

## 4. Bab IV Hasil Temuan dan Pembahasan

Bab ini menyajikan hasil penelitian dan pembahasannya, menjelaskan gambaran umum penelitian, deskripsi data, analisis data, dan pembahasan hasil temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian.

## 5. Bab V Simpulan dan Saran

Bab V simpulan dan saran dalam penelitian berisi ringkasan hasil utama, kesimpulan dari pembahasan, serta saran yang dianjurkan untuk pengembangan penelitian di masa depan.