

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi dari hari ke hari semakin pesat dan berkembang seiring dengan perkembangan zaman. Perkembangan tersebut meliputi berbagai bidang dan aspek kehidupan, salah satunya bidang pendidikan. Pendidikan yang berkualitas sangat diperlukan untuk mendukung terciptanya manusia yang cerdas serta mampu bersaing di era globalisasi.

Mengacu kepada Sistem Pendidikan Nasional (undang-undang No. 20 Tahun 2003), dinyatakan bahwa :

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 keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Konsep undang-undang di atas menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha yang sengaja dan terencana untuk membantu perkembangan potensi dan kemampuan anak agar bermanfaat bagi kepentingan hidupnya sebagai seorang individu dan sebagai warga negara atau masyarakat di masa mendatang.

Bangsa Indonesia yang sedang berkembang diharuskan bisa mengimbangi bangsa lain, namun Sumber Daya Manusia kita masih belum kompetitif dan mutu pendidikan Indonesia masih dianggap oleh banyak kalangan masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari berbagai hal sesuai dengan survei The Political and Economic Risk Consultant (PERC) yang menyatakan bahwa sistem pendidikan di Indonesia secara umum berada pada peringkat ke 12 dari 12 negara yang di survei, 1 peringkat di bawah Vietnam. Kemudian menurut catatan *Human Development Report* versi UNDP (Depdiknas: 2003), peringkat HDI (*Human Development Index*) atau kualitas Sumber Daya manusia di Indonesia berada di urutan 112 berada jauh di bawah Filipina (85), Thailand (74), Malaysia (58), Brunai (31), Korea Selatan (30), Singapura (28). Menurut laporan *Internasional Educational Achievement* (IEA) bahwa kemampuan membaca siswa SD berada di urutan 38 dari 39 negara yang di survei.

Melihat kenyataan itu maka, ada yang perlu dibenahi dalam peningkatan Sumber Daya Manusia, oleh karena itu perlunya pembenahan dan peningkatan pendidikan karena, pendidikan merupakan aset utama penentu kualitas Sumber Daya Manusia. Hal ini menuntut pendidikan di Indonesia untuk selalu membuat perubahan-perubahan kearah yang lebih baik agar selalu bisa mengimbangi negara-negara lain yang sudah maju dan dan menghasilkan SDM yang kompeten dan berkualitas, sesuai dengan tujuan pendidikan yang terdapat dalam UUD 1945 yang isi tujuan dari pendidikan adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa.

Pendidikan yang dapat mendukung pembangunan dimasa yang akan datang adalah pendidikan yang dapat mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik, sehingga peserta didik dapat memecahkan dan menghadapi masalah-masalah yang sedang dihadapinya. Pendidikan dapat dilihat dari hubungan peserta didik, pendidik, dan interaksi yang terjadi diantara keduanya didalam usaha pendidikan.

Di dalam proses pembelajaran tugas seorang pendidik tidak hanya mentransfer pengetahuan saja kepada peserta didik, tetapi pendidik juga harus menciptakan suatu pengalaman belajar kepada peserta didik. Di dalam suatu kelas yang sedang terjadi proses pembelajaran, mungkin terdapat sebagian peserta didik saja yang sudah belajar dan sebagian lagi belum belajar tentang materi yang akan disampaikan oleh pendidik. Bila hal ini terus dibiarkan oleh pendidik, maka peserta didik akan menjadi malas untuk belajar dan kemampuan berfikirnya menjadi tidak terasah.

Oleh karena itu, di dalam pembelajaran pada hakikatnya pendidik harus memahami materi pelajaran yang akan diajarkan kepada peserta didik serta memahami cara penyampaian yang seperti apa yang dapat merangsang kemampuan pengetahuan, keterampilan dan sikap peserta didik.

Dalam proses menuangkan pikiran, manusia berusaha mengatur segala fakta dan hasil pemikiran dengan cara sedemikian rupa sehingga cara kerja alami otak dilibatkan dari awal, dengan harapan bahwa akan lebih mudah mengingat dan menarik kembali informasi di kemudian hari. Sistem limbik pada otak

manusia memiliki peranan penting dalam penyimpanan dan pengaturan informasi (memori) dari memori jangka pendek menjadi memori jangka panjang secara tepat. Dalam proses belajar, peserta didik menginginkan materi pelajaran yang diterima menjadi memori jangka panjang, sehingga ketika materi tersebut diperlukan kembali, peserta didik dapat mengingatnya.

Otak dapat dikatakan sebagai pusat atau sentral perkembangan, otak manusia terdiri dari 2 bagian, yaitu otak kiri dan otak kanan yang keduanya disambungkan oleh serabut yang disebut dengan *corpuss callosu*. Otak kiri berfungsi untuk berfikir rasional, analitis, berurutan, linier, saintifik seperti membaca, bahasa dan berhitung. Sedangkan otak kanan berfungsi untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitas.

Kreativitas adalah segala potensi yang terdapat dalam setiap diri individu yang meliputi ide-ide atau gagasan-gagasan yang dapat dipadukan dan dikembangkan, sehingga dapat menciptakan sesuatu yang dapat bermanfaat bagi diri dan lingkungannya. Seorang individu kreatif memiliki rasa keingintahuan yang besar, berani mengambil resiko untuk membuat kesalahan, mempunyai rasa humor, serta ingin mencari pengalaman-pengalaman baru.

Pada dasarnya, semua anak kreatif orang tua dan guru hanya perlu menyediakan lingkungan yang benar untuk membebaskan seluruh potensi kreatifnya. Ketika anak mengembangkan keterampilan kreatif, maka anak tersebut juga dapat menghasilkan ide-ide yang inovatif dan jalan keluar dalam menyelesaikan masalah serta meningkatkan kemampuan dalam mengingat

sesuatu. Suatu cara yang mampu menyalakan percikan-percikan kreativitas anak usia dini adalah dengan membebaskan anak menuangkan pikirannya.

Namun disayangkan sistem pendidikan modern memiliki kecenderungan untuk memilih keterampilan-keterampilan “otak kiri” yaitu matematika, bahasa, dan ilmu pengetahuan dari pada seni, musik, dan pengajaran keterampilan berpikir, terutama keterampilan berpikir secara kreatif. Dengan keterampilan belajar yang tepat, semua peserta didik dapat memahami sebagian besar informasi dalam waktu yang singkat, dan ini akan memudahkan pendidik dalam memangkas waktu yang diperlukan untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik.

Terdapat berbagai keterampilan yang harus dikuasai oleh peserta didik didalam mendukung efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran. Dari keterampilan tersebut mencatat menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Mencatat yang efektif adalah salah satu kemampuan terpenting yang pernah dipelajari orang. Bagi pelajar, hal ini berarti perbedaan antara mendapatkan nilai tinggi atau rendah pada saat ujian. Menurut DePorter (2000:146) alasan pertama untuk mencatat adalah bahwa dengan mencatat dapat meningkatkan daya ingat. Tujuannya adalah membantu diri mengingat apa yang tersimpan dalam memori. Dalam proses belajar siswa mendapatkan penambahan materi berupa informasi mengenai teori, gejala, fakta ataupun kejadian-kejadian. Informasi yang diperoleh akan diolah oleh siswa. Proses pengolahan informasi melibatkan kerja sistem otak, sehingga informasi yang diperoleh dan telah diolah

akan menjadi suatu ingatan.

Mencatat dapat membantu untuk mengingat detail-detail tentang poin-poin kunci, memahami konsep-konsep utama, dan melihat kaitan diantaranya. Dengan mencatat dapat membantu peserta didik dalam mendokumentasikan materi dan membantu peserta didik dalam meningkatkan daya ingat. Tanpa mencatat dan mengulang kembali materi pelajaran, peserta didik hanya mampu mengingat sebagian kecil yang mereka baca atau dengar sebelumnya.

Model dikte dan mencatat semua yang didiktekan pendidik, mendengar ceramah dan mengingat isinya, menghafal kata-kata penting dan artinya, terjadi dalam proses belajar dan mengajar di sekolah atau di mana saja menjadi kurang efektif ketika tidak didukung oleh kreativitas pendidik atau peserta didik itu sendiri. Masalah-masalah lain muncul ketika anak berusaha mengingat kembali apa yang sudah didapatkan, dipelajari, direkam, dicatat atau yang dahulu pernah diingat. Beberapa anak mengalami kesulitan berkonsentrasi, atau ketika mengerjakan tugas. Ini terjadi dikarenakan catatan ataupun ingatannya belum teratur. Untuk itu dibutuhkan suatu alat untuk membantu otak berpikir secara teratur, karena itu pengajaran keterampilan mencatat di sekolah merupakan sarana untuk melatih dan menjadikan peserta didik kreatif dalam mencatat.

Kebanyakan individu melakukan pencatatan secara linear, baris per baris. Tidak sedikit pula di antara mereka membuat catatan dengan cara menyalin langsung seluruh informasi yang tersaji di buku. Hal ini tentunya kemudian berujung pada kesulitan untuk mengingat dan menggunakan seluruh informasi

tersebut dalam belajar atau bekerja.

Melalui keterampilan mencatat ini peserta didik diharapkan dapat menceritakan suatu kisah, menerangkan suatu kegiatan, dan berbagi rasa serta pikiran dengan menggunakan bahasa tulis. Menurut Tarigan 'mencatat dapat diartikan melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dapat dipahami oleh seseorang, sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang tersebut jika mereka memahami bahasa dan gambaran grafik tersebut'.

Bentuk pencatatan yang dapat membantu permasalahan diatas adalah dengan menggunakan *Mind Mapping* atau Peta Pikiran. Dengan kata lain *Mind Mapping* mampu memangkas waktu belajar dengan mengubah pola pencatatan linear yang memakan waktu menjadi pencatatan efektif yang sekaligus langsung dapat dipahami oleh individu.

Mind Mapping atau Peta Pikiran merupakan teknik pencatatan yang dikembangkan oleh Tony Buzan dan didasarkan pada riset tentang cara kerja otak. Sebuah peta pikiran adalah sebuah diagram yang digunakan untuk mewakili kata-kata, ide, tugas, atau barang lain yang terkait dan diatur di sekitar kata kunci sentral atau ide. Peta pikiran digunakan untuk menghasilkan, membayangkan, struktur, dan mengklasifikasikan ide-ide, dan sebagai bantuan dalam studi, organisasi, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan menulis.

Peta Pikiran menggunakan pengingat visual dan sensorik alam suatu pola dari ide-ide yang berkaitan. Peta ini dapat membangkitkan ide-ide orisinal dan

memicu ingatan yang mudah. Oleh karena itu, proses pembelajaran seharusnya dapat menggunakan teknik pencatatan peta pikiran sebagai salah satu cara belajar yang dapat dilatihkan kepada peserta didik. Penggunaan Peta Pikiran (*Mind Mapping*) dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan kreativitas peserta didik.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti berniat mengadakan penelitian tentang Pengaruh penggunaan *Mind Mapping* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran KKPI di Sekolah Menengah Kejuruan.

2. RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah merupakan gambaran umum tentang ruang lingkup bidang kajian dalam penelitian sehingga masalah yang diteliti menjadi tampak jelas.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dirumuskan menjadi rumusan umum dan rumusan khusus.

1. Rumusan Masalah Umum

”Apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan pada ranah kognitif peserta didik yang menggunakan *Mind Mapping* dengan peserta didik yang menggunakan SQ3R pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Bandung?”.

2. Rumusan Masalah Khusus

Dari rumusan masalah umum diatas, peneliti menjabarkan beberapa rumusan masalah secara khusus yang mendasari peneliti untuk melakukan penelitian diantaranya:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan peserta didik pada ranah kognitif aspek pengetahuan yang menggunakan *Mind Mapping* dengan peserta didik yang menggunakan SQ3R pada mata pelajaran KKPI di SMK Negeri 1 Bandung?.
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan peserta didik pada ranah kognitif aspek pemahaman yang menggunakan *Mind Mapping* dengan peserta didik yang menggunakan SQ3R pada mata pelajaran pelajaran KKPI di SMK Negeri 1 Bandung ?.
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan peserta didik pada ranah kognitif aspek penerapan yang menggunakan *Mind Mapping* dengan peserta didik yang menggunakan SQ3R pada mata pelajaran KKPI di SMK Negeri 1 Bandung ?.

3. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan umum peneliti ingin melakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif yang menggunakan *Mind Mapping* dengan peserta didik yang

menggunakan SQ3R pada mata pelajaran KKPI di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Bandung.

Sedangkan tujuan khusus peneliti untuk melakukan penelitian ini diantaranya:

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar yang signifikan peserta didik pada ranah kognitif aspek pengetahuan yang menggunakan *Mind Mapping* dengan peserta didik yang menggunakan SQ3R pada mata pelajaran KKPI di SMK Negeri 1 Bandung.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar yang signifikan peserta didik pada ranah kognitif aspek pemahaman yang menggunakan *Mind Mapping* dengan peserta didik yang menggunakan SQ3R pada mata pelajaran KKPI di SMK Negeri 1 Bandung.
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar yang signifikan peserta didik pada ranah kognitif aspek penerapan yang menggunakan *Mind Mapping* dengan peserta didik yang menggunakan SQ3R pada mata pelajaran KKPI di SMK Negeri 1 Bandung.

4. MANFAAT PENELITIAN

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat mengungkap penggunaan metode *Mind Mapping* pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) terhadap hasil belajar siswa Sekolah Menengah

Kejuruan. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak diantaranya:

1. Dari segi teoritis,

Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bahan kajian dan informasi bagi para perencana dan pengembang lembaga pendidikan mengenai manfaat menggunakan metode pembelajaran di dalam kegiatan belajar mengajar.

2. Dari segi praktis,

a. Bagi Guru

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan masukan bagi guru khususnya dalam hal pemanfaatan teknik mencatat *Mind Mapping* yang dapat dijadikan pertimbangan dalam proses pembelajaran.

b. Bagi siswa

Memberikan pengalaman baru dan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan pada Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI).

c. Bagi Peneliti

Memberikan wawasan keilmuan dan gambaran yang jelas mengenai *Mind Mapping* dan diharapkan dapat memberikan wawasan keilmuan tentang

metode pembelajaran yang merupakan salah satu bagian dari kawasan teknologi pembelajarn yaitu kawasan desain.

d. Bagi Civitas Akademik

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan penelitian perluasan bagi peneliti lainnya.

5. DEFINISI OPERASIONAL

Dalam penelitian ini digunakan beberapa istilah untuk menghindari kesalahpahaman dalam menafsirkan kata-kata maka dicantumkan definisi operasional.

1. *Mind Mapping* atau Peta pikiran merupakan teknik mencatat yang memadukan kedua belahan otak. *Mind Mapping* atau pemetaan pikiran merupakan salah satu teknik mencatat tingkat tinggi. Informasi berupa materi pelajaran yang diterima siswa dapat diingat dengan bantuan catatan. Peta pikiran merupakan bentuk catatan yang tidak monoton karena memadukan fungsi kerja otak secara bersamaan dan saling berkaitan satu sama lain. Dengan demikian, akan terjadi keseimbangan kerja kedua belahan otak. Otak dapat menerima informasi berupa gambar, simbol, citra, musik dan lain-lain yang berhubungan dengan fungsi kerja otak kanan.

2. Hasil Belajar adalah penilaian yang pada dasarnya untuk mengetahui perkembangan hasil belajar dan guru mengajar. Hasil belajar siswa digunakan untuk memotivasi siswa dan guru agar melakukan perbaikan dan peningkatan kualitas proses pembelajaran. Menurut Bloom, Hasil belajar peserta didik dapat diklasifikasi ke dalam tiga ranah (domain), yaitu: (1) domain kognitif (2) Afektif dan (3) Psikomotor. Pada penelitian ini lebih menekankan pada aspek kognitif yang terdiri dari beberapa tahap yaitu pengetahuan (*recalling*), pemahaman (*comprehension*), Aplikasi (*application*), Analisis (*Analysis*), Sintesis (*Syntesis*), dan Evaluasi (*Evaluation*).
3. Aspek Kognitif adalah sejauh mana pemahaman pengetahuan peserta didik terhadap materi yang diajarkan oleh guru. Kognitif didalam penelitian ini ditekankan pada pengetahuan, pemahaman, dan penerapan.
4. Mata pelajaran KKPI adalah mata pelajaran yang dimaksudkan untuk mempersiapkan peserta didik agar mampu mengantisipasi pesatnya perkembangan Teknologi informasi dan komunikasi. Keterampilan komputer adalah kompetensi mengoperasikan komputer menggunakan perangkat lunak, untuk kebutuhan kerja maupun untuk keperluan kehidupan sehari-hari (*computer literacy*). Sedangkan Pengelolaan informasi adalah proses mencari informasi, mengelolanya sebagai data

di dalam komputer, dan pada saatnya mengolah menjadi sebuah informasi baru, yang dikemas dalam bentuk laporan. Pada penelitian ini Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi merupakan mata pelajaran yang mempelajari penggunaan komputer sebagai alat untuk mendukung pembentukan kompetensi program keahlian. KKPI yang dimaksud adalah mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi yang mempelajari tentang penggunaan komputer pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan.

5. SMK atau setara dengan Sekolah Menengah Atas adalah jenjang pendidikan pada pendidikan formal di Indonesia setelah lulus Sekolah Menengah Pertama (atau sederajat). Dalam penelitian ini Sekolah Menengah Kejuruan menjadi tempat peneliti untuk melakukan penelitian.