

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mengacu Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan 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 di perlukan 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 dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) khususnya dalam penguasaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) melalui jenjang pendidikan formal tingkat persekolahan, namun Sumber Daya Manusia kita masih belum kompetitif dan mutu pendidikan Indonesia dianggap oleh banyak kalangan masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari berbagai hal sesuai dengan data yang diperoleh peneliti mengenai rata-rata hasil belajar mata pelajaran TIK kelas VII di SMP Negeri 4 Kabupaten Kuningan Provinsi Jawa Barat tahun ajaran 2011/2012, sebagai berikut:

Tabel 1.1**Rata-Rata Hasil Belajar Mata Pelajaran TIK SMP Negeri 4 Kuningan**

No.	Kelas	Rata-Rata Kelas
1	VII A	6,10
2	VII B	5,18
3	VII C	6,05
4	VII D	6,01
5	VII E	6,31
6	VII F	5,88
7	VII G	6,20
8	VII H	6,04
9	VII I	6,00
Rata-Rata Hasil		5,97
KKM 7,00		

Dapat dilihat dari tabel di atas rata-rata hasil belajar siswa dalam mata pelajaran TIK di bawah KKM, melihat kenyataan itu maka ada yang perlu dibenahi dalam peningkatan proses belajar mengajar dalam pembelajaran TIK. Oleh karena itu, perlunya pembenahan dan peningkatan pendidikan karena pendidikan merupakan aset utama penentu kualitas Sumber Daya Manusia. Hal ini menuntut pendidikan di Indonesia umumnya dan khususnya di Kabupaten Kuningan itu sendiri untuk selalu membuat perubahan-perubahan kearah yang lebih baik agar selalu bisa menghasilkan SDM yang kompeten dan berkualitas, sesuai dengan tujuan pendidikan yang terdapat dalam UUD 1945 yang isi dari tujuan pendidikan adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa.

Pendidikan yang dapat mendukung pembangunan di masa yang akan datang adalah pendidikan yang dapat mengembangkan potensi peserta didik, sehingga peserta didik dapat memecahkan dan menghadapi masalah-masalah yang sedang di hadapinya. Pendidikan dapat dilihat dari hubungan peserta

didik, pendidik, dan interaksi yang terjadi di antara keduanya di dalam usaha pendidikan.

Tugas utama guru adalah mengelola proses belajar mengajar, sehingga terjadi interaksi aktif antara guru dengan siswa, dan siswa dengan siswa. Proses belajar mengajar yang aktif, ditandai dengan adanya keterlibatan siswa secara komprehensif, baik fisik, mental, maupun emosionalnya. Dalam proses belajar mengajar, guru diibaratkan sebagai manajer di kelas, yang berfungsi sebagai pengatur dan pengelola kelas. Dalam hal ini, guru tidak hanya bertugas mengatur tata letak media belajar di kelas saja, tetapi juga harus mampu menciptakan suasana kelas yang nyaman sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan siswa merasa mereka berada di rumah sendiri.

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 yang 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 di ajarkan kepada peserta didik serta

memahami cara penyampaian seperti apa yang dapat merangsang kemampuan pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik.

Kreativitas adalah segala potensi yang terdapat dalam setiap diri individu yang meliputi ide-ide atau 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 namun orang tua dan guru perlu menyediakan lingkungan yang benar untuk membebaskan seluruh potensi anaknya. 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 sangat disayangkan sistem pendidikan modern di Indonesia memiliki kecenderungan untuk memilih keterampilan-keterampilan “otak kiri” yaitu matematika, bahasa, dan ilmu pengetahuan daripada 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 peserta didik di dalam 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, berarti hal ini perbedaan antara mendapatkan nilai tinggi atau rendah pada saat ujian.

Salah satu peningkatan keterampilan berfikir melalui penggunaan model *Mind Map*. Menurut Bobby DePorter (2004:175) bahwa: “*Mind Map* atau Peta Pikiran adalah metode mencatat kreatif yang dapat memudahkan kita dalam mengingat banyak informasi”.

Pada era globalisasi ini penguasaan TIK sangat di butuhkan, sehingga output pendidikan di harapkan harus menguasai tentang penggunaan TIK dalam memecahkan berbagai masalah. Oleh karena itu, guru dalam melakukan pembelajaran TIK di sekolah sedapat mungkin harus mampu meningkatkan prestasi belajar siswanya.

Alasan penulis memilih judul ini adalah siswa lebih membutuhkan *mind map* (peta pikiran) sebagai cara mempermudah siswa belajar mata pelajaran TIK. Karena *mind map* (peta pikiran) adalah cara mudah menyerap dan mengeluarkan informasi dari dalam otak siswa dan guru. Peneliti dalam memilih judul diatas juga didukung dengan adanya hasil penelitian terdahulu yang berjudul penerapan model pembelajaran *mind map* (peta pikiran) untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS SMAN 1 Talun oleh Shofiah Hattarina jurusan teknologi

pendidikan UM tahun 2008. Pada penelitian Shofiah menggunakan model penelitian tindakan kelas (PTK).

Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini ialah tes hasil belajar siswa, angket dan catatan lapangan. Analisis data yang digunakan deskriptif kualitatif dengan teknik persentase yang dihitung dengan SPSS 12.0.

Pada penerapan model pembelajaran *mind map* (peta pikiran) yang dilakukan Shofiah, dengan penerapan *mind map* dapat meningkatkan hasil belajar kelas XI IPS dalam mata pelajaran sejarah. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan rata-rata skor siswa dari pada tes awal 33,75% meningkat menjadi 73,25% hal ini berarti peningkatan skor sekitar 39,5% pada tes siklus I. Sedangkan pada tes siklus II hasil tes awal siswa 36% dan pada *post test* meningkat menjadi 88,75% ini menunjukkan telah terjadi peningkatan skor siswa sebanyak 52,75%.

Didukung pula dengan adanya penelitian terdahulu yang berjudul penerapan metode *mind mapping* secara kreatif dalam pendekatan pembelajaran *cooperative learning* sebagai upaya untuk meningkatkan penguasaan materi secara kognitif siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 20 Malang oleh Khoiriyah Ningsih jurusan teknologi pendidikan.

Pada penerapan model *mind map* yang dilakukan Khoiriyah Ningsih, dengan penerapan *mind map* dapat meningkatkan hasil penguasaan materi secara kognitif siswa di SMP Negeri 20 Malang. Hal ini terbukti dengan

adanya peningkatan pada siklus I ketuntasan belajar secara klasikal setelah diberi tindakan adalah 41,5%. Pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 70,7% sehingga peningkatan penguasaan materi secara kognitif siswa dari siklus I ke siklus II adalah 29,2%. Hasil penilaian menggambar *mind mapping* pada siklus I ke siklus II juga mengalami peningkatan pada siklus I kelompok terbanyak mendapat nilai antara 41-50 yaitu 2 kelompok. Sedangkan pada siklus II semua kelompok mendapat nilai antara 81-90 yaitu 8 kelompok.

Di dukung pula oleh teori Tony Buzan (2008: 3) yang mengatakan bahwa *mind map* merupakan suatu cara yang berguna untuk memaksimalkan kreativitas manusia, sangat memudahkan manusia mengingat informasi. Teori Ingemar Svantesson (dalam Tony Buzan dan Barry 2008: 3) yang mengatakan bahwa *mind map* akan membantu siswa untuk mengembangkan kreativitas juga kemampuan analisis dan logika.

Setelah melakukan studi pendahuluan, hasil belajar TIK ini masih di anggap kurang berhasil hal ini terbukti dengan rendahnya hasil belajar siswa yang masih banyak di bawah KKM dan guru masih menggunakan bimbingan secara klasikal (tidak bersifat individu) dimana siswa tidak bersifat menggali kemampuannya secara optimal. Oleh karena itu penulis akan mencoba melakukan penelitian dalam pembelajaran TIK dengan menggunakan model *mind map* sebagai model pembelajaran yang baru pertama kali dilakukan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Berdasarkan data dan uraian yang telah dikemukakan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai : **“Penerapan Model *Mind Map* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi”**.

B. Rumusan Masalah

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

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rencana pelaksanaan pembelajaran TIK dengan menggunakan model *Mind Map* pada siswa kelas VII di SMP Negeri 4 Kuningan?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran TIK dengan menggunakan model *Mind Map* pada siswa kelas VII di SMP Negeri 4 Kuningan?
3. Bagaimanakah respon siswa dalam pembelajaran TIK dengan menggunakan model *Mind Map* pada siswa kelas VII di SMP Negeri 4 Kuningan?
4. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar TIK dengan menggunakan model *Mind Map* pada siswa kelas VII di SMP Negeri 4 Kuningan?
5. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan dalam mata pelajaran TIK antara siswa yang menggunakan model *Mind Map* dengan

siswa yang menggunakan model TPS (*Think, Pair, and Share*) pada siswa kelas VII di SMPN 4 Kuningan?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan sasaran yang akan diwujudkan dalam suatu penelitian. Adapun tujuan dalam melakukan penelitian ini di antaranya untuk mengetahui dan menganalisis :

1. Model rencana pelaksanaan pembelajaran TIK dengan menggunakan model *Mind Map* pada siswa kelas VII di SMP Negeri 4 Kuningan.
2. Pelaksanaan pembelajaran TIK dengan menggunakan model *Mind Map* pada siswa kelas VII di SMP Negeri 4 Kuningan.
3. Respon siswa dalam pembelajaran TIK dengan menggunakan model *Mind Map* pada siswa kelas VII di SMP Negeri 4 Kuningan.
4. Peningkatan hasil belajar TIK dengan menggunakan model *Mind Map* pada siswa kelas VII di SMPN 4 Kuningan.
5. Perbedaan hasil belajar yang signifikan dalam mata pelajaran TIK antara siswa yang menggunakan model *Mind Map* dengan siswa yang menggunakan model TPS (*Think, Pair, and Share*) pada siswa kelas VII di SMPN 4 Kuningan.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengungkap penggunaan model *Mind Map* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 4 Kuningan.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak diantaranya,

1. Dari segi teoritis:

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan keilmuan dan dapat mengungkap efektivitas penggunaan model *Mind Map* dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

2. Dari segi praktis:

a. Bagi guru

Sebagai referensi tambahan pengetahuan pendekatan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi siswa

Memberikan pengalaman baru dan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

c. Bagi peneliti

Memberikan wawasan keilmuan dan gambaran yang jelas tentang *Mind Map* sebagai salah satu model pembelajaran.