

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam menciptakan sumber daya manusia (SDM) yang bermutu. Dalam menghadapi era globalisasi, pendidikan harus mampu menciptakan sumber daya manusia yang tangguh. “Proses pendidikan dapat dikatakan bermutu tinggi jika pengkoordinasian dan penyerasian serta pepaduan *input* (guru, siswa, kurikulum, uang, dan peralatan) dilakukan secara harmonis sehingga mampu menciptakan situasi pembelajaran yang menyenangkan (*enjoyable learning*), mampu mendorong kreatifitas, minat belajar dan mampu memberdayakan peserta didik” (Hanafiah & Suhana, 2012).

Tujuan pendidikan disebut juga dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 dalam pasal 3 (dalam Hanafiah & Suhana, 2012:208) adalah sebagai berikut “Pendidikan bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, inovatif dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Dalam tujuan pendidikan terdapat beberapa kata kunci antara lain iman dan takwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan demokratis. Konsekuensinya adalah evaluasi dalam mengukur tingkat pencapaian setiap komponen yang tertuang dalam tujuan pendidikan yaitu tertuang dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003.

Pendidikan dalam penelitian ini adalah pendidikan formal khususnya lembaga pendidikan berupa sekolah di Indonesia terdiri dari beberapa jenis dan tingkatan, salah satunya adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). SMK adalah sebuah sekolah yang mengutamakan kemampuan siswa untuk melaksanakan jenis pekerjaan tertentu. Jenis pekerjaan itu telah dibekali dengan berbagai macam keterampilan sesuai dengan jurusan yang terdapat dipelajari oleh siswa. Teknik Komputer Jaringan (TKJ) merupakan salah satu jurusan yang terdapat di SMK, dan salah satu mata pelajarannya Komputer dan Jaringan Dasar.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru komputer dan jaringan dasar pada tanggal 31 Oktober 2018, Metode pembelajaran kelas X TKJ di SMKS Al-Hikam Bangkalan ialah menggunakan metode ceramah dan praktek. Saat menjelaskan materi guru menggunakan metode ceramah yang membuat siswa cenderung pasif dan kurang interaksi antara siswa dengan guru, setelah selesai menjelaskan materi guru juga melontarkan pertanyaan langsung ataupun memberi soal untuk mengetahui pemahaman siswa, saat guru menggunakan metode praktek di dalam proses pembelajaran siswa kebanyakan lupa dengan materi pekan kemarin. Sehingga, guru mengulang lagi penjelasan materi sekaligus praktek yang dapat memerlukan waktu banyak. Jadi, dalam proses pembelajaran langsung guru lebih pengaruh menggunakan metode praktek meskipun pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar lebih banyak memberikan teori dari pada praktek. Hal ini guru yang kurang mampu dalam mengelola pembelajaran di kelas seperti, ketidak tepatan pemilihan metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru yang menyebabkan siswa kurang minat belajar, keinginan siswa untuk bertanya maupun menjawab pertanyaan dari guru juga kurang, siswa sering tidur di dalam

kelas dan siswa mengobrol dengan temannya. Dan berdasarkan hasil observasi peneliti pada saat PLP 2 di SMKS Al-Hikam di kelas X TKJ pada tahun ajaran 2018/2019 diperoleh informasi bahwa dalam memahami materi masih kurang. Terlebih ketika materi dengan banyak teori yang diajarkan. Dibuktikan dengan perilaku siswa saat guru mengajar yaitu seperti malas nulis, tidak memperhatikan guru, sering tidur dan mengobrol dengan teman dan bahkan keluar masuk kamar mandi saat pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dilihat perbandingan kemampuan siswa antara 50% banding 50%. Jadi, 50% kemampuan siswa dalam memahami materi dan praktek yang disampaikan di kelas dalam KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yaitu 75.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka diperlukan upaya untuk melakukan model pembelajaran yang tepat untuk pelajaran komputer dan jaringan dasar yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan mengembangkan kreativitas siswa. Dengan menggunakan penerapan Model Pembelajaran *Advance Organizer* berbasis *Mind Mapping*. “Dikembangkan oleh David Ausubel, Model pembelajaran *Advance Organizer* adalah mengarahkan, menolong siswa dalam menanamkan pengetahuan baru dan teori belajar bermakna” (dalam Huda, 2013:106). Sedangkan “*Mind Mapping* ialah sesuatu pengetahuan baru yang di dapat dengan teknik penyusunan catatan demi membantu siswa menggunakan seluruh potensi otak agar optimum” (Swadarma, 2013:2). Tujuan menggunakan model pembelajaran *Advance Organizer* berbasis *Mind Mapping* adalah memberi siswa informasi yang mereka butuhkan dalam mempelajari pelajaran atau membantu dalam menyusun catatan, mengingat dan menerapkan pengetahuan yang sudah ada sehingga, siswa berfikir kritis, kreatif dan menyenangkan. Model

tersebut cara belajar-mengajar lebih menekankan pada pemahaman materi yang diajarkan dengan menyelesaikan soal-soal.

Keberhasilan penggunaan Model Pembelajaran *Advanced Organizer* berbasis *Mind Mapping* telah dibuktikan oleh penelitian terdahulu. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Lubis (2013) “*Pengaruh Model Pembelajaran Advance Organizer Berbasis Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Usaha dan Energi Di Kelas VIII MTsN 2 MEDAN T.P 2012/2013*”, menunjukkan bahwa model pembelajaran *Advance Organizer* berbasis *Mind Mapping* dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dibandingkan menggunakan model pembelajaran *Advance Organizer* pada materi pokok bahasan usaha dan energi di kelas VIII MTsN 2 Medan. Dan juga penelitian yang dilakukan oleh Sinulingga dan Munte (2012) “*Pengaruh Model Pembelajaran Advance Organizer Berbasis Mind Map Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Pada Materi Pokok Besaran dan Satuan Di Kelas X SMA*”, juga menunjukkan bahwa model pembelajaran *Advance Organizer* berbasis *Mind Map* dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi pokok besaran fisika dan satuannya di kelas X SMA.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis berkeinginan untuk melakukan penelitian dengan judul “*Pengaruh Model Pembelajaran Advance Organizer Berbasis Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Di SMKS Al-Hikam Bangkalan*” yang diharapkan mampu untuk mengatasi permasalahan tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Advance Organizer* berbasis *Mind Mapping* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di SMKS Al-Hikam Bangkalan?
2. Bagaimana keterlaksanaan model pembelajaran *Advance Organizer* berbasis *Mind Mapping* pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di SMKS Al-Hikam Bangkalan?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *Advance Organizer* berbasis *Mind Mapping* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di SMKS Al-Hikam Bangkalan.
2. Mengetahui keterlaksanaan model pembelajaran *Advance Organizer* berbasis *Mind Mapping* pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di SMKS Al-Hikam Bangkalan.

1.4 Batasan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas terdapat permasalahan yang perlu di selesaikan, namun keterbatasan waktu penelitian, maka penelitian ini dibatasi pada:

1. Model pembelajaran yang diterapkan pada penelitian ini adalah model pembelajaran *Advance Organizer* berbasis *Mind Mapping*.
2. Hasil belajar siswa dibatasi pada ranah kognitif.
3. Mata pelajaran yang akan disampaikan di penelitian ini adalah mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar pada Kompetensi Dasar (KD) menerapkan sumber daya berbagi pakai pada jaringan komputer (*sharing data*)
4. Sekolah yang akan menjadi objek penelitian adalah kelas X TKJ di SMKS Al-Hikam Bangkalan.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini dapat memberikan kejelasan teori dan informasi tentang model pembelajaran pada pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar khususnya materi permasalahan pada Jaringan Komputer, Topologi Jaringan dan *Sharing Data*.
 - b. Dapat meningkatkan kualitas belajar.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Siswa
 1. Dapat membantu dan mendorong belajar siswa dalam memahami materi permasalahan pada Jaringan Komputer, Topologi Jaringan dan *Sharing Data*.

2. Dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami materi permasalahan pada Jaringan Komputer, Topologi Jaringan dan *Sharing Data*.

b. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru untuk memberikan wawasan, gambaran dan pengalaman terhadap guru dalam melaksanakan pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi siswa melalui penggunaan model pembelajaran *Advance Organizer* berbasis *Mind Mapping*.

c. Bagi Peneliti

Dapat menambahkan wawasan secara langsung dalam menerapkan model pembelajaran *Advance Organizer* berbasis *Mind Mapping* pada pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar khususnya materi pada Jaringan Komputer, Topologi Jaringan dan *Sharing Data*.