

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) di era globalisasi sesuai Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas. Dengan begitu perkembangan IPTEK yang ada dapat dikuasai, dimanfaatkan semaksimal mungkin dan dapat dikembangkan menjadi lebih baik. Pendidikan merupakan sarana dan wahana yang sangat baik di dalam pembinaan SDM, oleh karena itu pendidikan perlu mendapat perhatian, penanganan dan prioritas secara baik oleh pemerintah, keluarga dan pengelola pendidikan.

Proses belajar itu diselenggarakan secara formal di sekolah-sekolah, tidak lain ini di maksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Interaksi yang terjadi selama proses belajar tersebut dipengaruhi oleh lingkungannya yang antara lain terdiri atas murid, guru, kepala sekolah, bahan atau materi pelajaran dan berbagai sumber belajar dan fasilitas (proyektor, perekam pita audio dan video, radio, televisi, computer, perpustakaan, pusat sumber belajar. (Arsyad, 2013:1).

Sebelum melakukan proses pembelajaran di kelas, guru hendaknya mempersiapkan segala sesuatu yang dapat mendukung keberhasilan pembelajaran seperti media pembelajaran, rencana pelaksanaan pembelajaran, penampilan, baik dari segi berpakaian maupun cara penyampaian materi pelajaran yang nantinya dapat memusatkan perhatian siswa. Media pembelajaran yang akan digunakan oleh

guru harus menarik untuk di sampaikan ke siswa, sehingga siswa bisa aktif untuk belajar dan memperoleh hasil yang baik.

Media pembelajaran visual grafis yang digunakan adalah mind mapping, yaitu cara mencatat yang efektif, efisiensi, kreatif, menarik, mudah dan berdaya guna karena dilakukan dengan cara memetakan pikiran-pikiran kita, sistem berpikir yang terpancar (*radiant thinking*) sehingga dapat mengembangkan ide dan pemikiran ke arah segala arah, dan melihatnya secara utuh dalam berbagai sudut pandang, metode penulisan yang bekerja dengan menggunakan prinsip manajemen otak sehingga dapat membuka seluruh potensi dan kapasitas otak yang masih tersembunyi.

(Swadarma, 2013:3).

Sebelumnya, pembelajaran yang diajarkan pada siswa tidak maksimal karena guru terlalu fokus dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga siswanya apakah mengerti dengan yang di sampaikan oleh guru, sesuai dengan yang telah terjadi sebelumnya pada siswa kelas XI siswa banyak yang kurang mengerti materi yang telah di ajarkan oleh guru. Sebelum mengenal mengenal visual grafis *Mind Mapping* siswa masih kesulitan untuk memahami pelajaran. dengan adanya media pembelajaran visual grafis *mind mapping* ini yang dilakukan pada siswa kelas X memudahkan siswa untuk lebih paham dengan materi pelajaran yang disampaikan. terutama guru lebih muda menerangkan dengan spesifik setiap materi yang akan di ajarkan. Hasil pembelajaran siswa akan diketahui dengan adanya media pembelajaran visual grafis *mind mapping* tersebut.

Fokus untuk mata pelajaran sistem operasi siswa masih belum memenuhi kriteria nilai yang diharapkan oleh guru dan pemahaman siswa pada mata pelajaran

ini, masih dikatakan kurang memahami dengan cara guru mengajar di kelas. Solusi yang tepat untuk mengatasi masalah, masih kurang nya pemahaman siswa terhadap cara mengajar guru di kelas adalah menggunakan media visual grafis *mind mapping*.

Mata pelajaran sistem operasi di sekolah menengah kejuruan merupakan salah satu mata pelajaran yang mengedepankan hasil belajar didalam membekali siswa. Untuk berpikir kritis, mampu memecahkan permasalahan yang diberikan di sekolah dan yang terjadi di lingkungan masyarakat, serta mampu untuk bersaing dalam mengembangkan potensi pada masing-masing siswa. Seorang guru hendaknya mampu merancang pembelajaran di kelas secara kreatif dan inovatif. Tugas guru adalah sebagai manajer dan membantu siswa agar mampu mengkontruksikan pengetahuan sesuai dengan situasi yang konkrit di dalam kelas serta mampu mencari dan menciptakan pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menarik sehingga materi dapat tersampaikan dengan lebih mudah.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa dari proses belajar yang dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal, dalam penelitian ini akan dilihat pengaruh hasil belajar siswa dari kedua faktor tersebut, faktor internal yaitu sikap belajar siswa yang di fokuskan pada keaktifan siswa dalam aktivitas belajar, dan faktor eksternal dari metode pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran, sehingga dapat mencapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Hasil belajar siswa pada haikatnya adalah perubahan tingkah laku seperti telah dijelaskan dimuka. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penilaian proses pembelajaran adalah upaya memberi nilai terhadap kegiatan belajar-mengajar yang

dilakukan oleh siswa dan guru dalam mencapai tujuan-tujuan pengajaran (Sudjana, 2011:3).

Dengan adanya penelitian yang akan dilakukan di Sekolah Menengah Kejuruan 1 Arosbaya, guru atau pun siswa akan mengetahui proses belajar-mengajar di dalam kelas. Penilaian mengajar dengan cara menggunakan media pembelajaran berbasis mind mapping, muncul pemikiran perubahan dari guru dan siswa yang sebelumnya kurang memahami akhirnya ada perubahan yang terjadi pada siswa .

Pada hasil penelitian terdahulu yang diteliti oleh Fahmi Almaarif (2016) dengan judul “ pengaruh media pembelajaran *Mind Mapping* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMAN 12 Bandung” mengatakan bahwa pembelajaran setelah menggunakan media pembelajaran *Mind Mapping* didapatkan peningkatan hasil belajar.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini akan mengkaji pengaruh media pembelajaran berbasis mind mapping terhadap hasil belajar siswa kelas X TKJ pada mata pelajaran sistem operasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh media pembelajaran visual grafis mind mapping terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sistem operasi?
2. Bagaimana pelaksanaan media pembelajaran visual grafis *mind mapping* pada mata pelajaran sistem operasi ditinjau dari aktifitas guru dan aktivitas siswa ?

3. Bagaimana respon siswa dalam media pembelajaran visual grafis *mind mapping* pada mata pelajaran sistem operasi ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa selama media pembelajaran visual grafis *mind mapping* pada mata pelajaran sistem operasi.
2. Untuk mengetahui keterlaksanaan media pembelajaran visual grafis *mind mapping* pada mata pelajaran sistem operasi di tinjau dari ketuntasaan belajar, dan observasi aktivitas siswa.
3. Untuk mengetahui respon siswa dalam media pembelajaran visual grafis *mind mapping* pada mata pelajaran sistem operasi..

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, penulis membatasi permasalahan dengan maksud agar dapat lebih terarah dan mencapai tujuan yang tepat. Berikut batasan masalah dalam penelitian, yaitu:

1. Pada mata pelajaran sistem operasi dalam Kompetensi Dasar (KD) memahami prosedur pencarian kesalahan pada sistem operasi *open source* dan menyajikan prosedur pencarian kesalahan pada sistem operasi *open source*
2. Keterlaksanaan pembelajaran ditinjau dari: aktivitas siswa, dan aktivitas Guru
3. Respon dalam penelitian ini adalah respon siswa
4. Hasil belajar terbatas pengaruh kognitif.
5. Tempat Penelitian SMKN 1 Arosbaya.

1.5 Asumsi

Dalam penelitian ini penulis menyusun asumsi tindakan bahwa dalam pembelajaran sistem operasi mampu mempengaruhi hasil belajar siswa. Adapun yang menjadi dasar penyusunan Asumsi tersebut yaitu sebagai berikut:

1. *Mind mapping* suatu teknik grafis yang memungkinkan kita untuk mengeksplorasi seluruh kemampuan otak kita untuk keperluan berpikir dan belajar dan alat yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran menggunakan media visual grafis *mind mapping*, agar proses pembelajaran menjadi interaktif dan siswa lebih mudah dalam memahami materi.
2. hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan sisi guru. dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik teoritis maupun praktis.

1. Secara Teoritis

Penelitian ini digunakan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran visual grafis *mind mapping*. sebagai media pembelajaran untuk mengetahui hasil belajar siswa.

2. Secara Praktis.

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat:

- a. Bagi Sekolah.

Hasil penelitian dapat dijadikan dasar pengambilan kebijaksanaan dalam proses belajar mengajar.

b. Bagi Guru

Sebagai masukan dalam proses pelaksanaan kegiatan belajar mengajar (KBM) agar mengikuti, memperhatikan, dan menerapkan hasil yang diperoleh dari penelitian ini sehingga kelemahan pelaksanaan dalam pembelajaran dilingkungan pendidikan dapat diperbaiki sesuai dengan saran dan rekomendasi dari hasil-hasil penelitian yang dilakukan guru, media pembelajaran visual grafis *mind mapping* dan dapat mengetahui hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bagi Siswa.

c. Bagi peneliti

Bagi penelitian yang mengadakan peneliti sejenis, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menambah wawasan tentang peningkatan mutu pendidikan yang ditinjau dari hasil belajar siswa, pada mata pelajaran sistem operasi.

d. Bagi siswa

Hasil penelitian ini bagi siswa dapat digunakan untuk meningkatkan hasil prestasi dan memacu semangat dalam melakukan kreatifitas belajar agar memiliki kemampuan yang maksimal sebagai bekal pengetahuan dimasa yang akan datang.