

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran adalah serangkaian aktivitas yang dilakukan siswa guna mencapai hasil belajar tertentu di bawah bimbingan, arahan, dan motivasi guru (Abidin, 2014). Salah satu pencapaian keberhasilan seseorang dapat dilihat dari nilai hasil belajar yang telah dicapai. Nilai hasil belajar mencerminkan hasil motivasi seseorang dalam mengikuti proses pembelajaran (Uno 2014). Menurut Djamarah dan Zain (2013), setiap proses belajar mengajar selalu menghasilkan hasil belajar, dan masalah yang dihadapi adalah sampai di tingkat mana prestasi (hasil) belajar yang dicapai.

Faktor pemilihan metode pembelajaran yang digunakan oleh seorang pendidik menjadi sumber dan berkait dengan faktor yang lain. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat akan membawa suasana belajar yang menyenangkan dan memungkinkan siswa untuk mengembangkan kreatifitas . Selain hanya suasana belajar, proses belajar mengajar di kelas yang masih menggunakan metode konvensional (ceramah) dapat memberikan hasil kurang maksimal. Untuk memahami konsep abstrak anak memerlukan benda-benda kongkrit/rill sebagai perantara atau visualisasinya. Konsep abstrak itu dicapai melalui tingkatan-tingkatan belajar yang berbeda-beda bahkan orang dewasa pun yang pada umumnya sudah dapat memahami konsep abstrak, pada keadaan tertentu sering memerlukan visualisasi (Surayya, 2012).

Pada saat proses pembelajaran komputer dan jaringan dasar berlangsung, ada beberapa siswa aktif yang mengajukan pertanyaan berkaitan dengan materi yang telah diajarkan, namun masih banyak siswa yang merasa bosan dalam menerima materi dan tergolong pasif di kelas. Belum maksimalnya hasil belajar siswa dapat dilihat dari siswa yang nilainya dibawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sedangkan siswa harus memenuhi nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 78 untuk mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata nilai ulangan harian pada semester I mata pelajaran perakitan komputer kelas X dengan jumlah peserta didik 36 siswa diperoleh presentase nilai >78 sebesar 44.4% dengan jumlah 16 siswa, sedangkan presentase nilai <78 sebesar 55.5% dengan jumlah 20 siswa. Berdasarkan data tersebut dapat diperoleh informasi bahwa hasil belajar dari 36 siswa belum mencapai hasil belajar yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Menurut Siberman (2005) Mind Mapping adalah cara kreatif bagi peserta didik secara individual untuk menghasilkan ide-ide, mencatat pelajaran atau merencanakan penelitian baru. Menurut Porter (2003) mind mapping adalah pemanfaatan keseluruhan otak dengan menggunakan citra visual dan grafis lainnya untuk membentuk kesan antara otak kiri dan otak kanan yang ikut terlibat sehingga mempermudah memasukkan informasi ke dalam otak. Untuk itu dalam penelitian yang akan dilaksanakan, model pembelajaran mind map sangat tepat untuk meningkatkan penguasaan materi pembelajaran komputer dan jaringan dasar agar peserta didik dapat tertarik dan antusias

dalam mengikuti pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik sesuai dengan yang diharapkan.

Penelitian ini akan membahas tentang pengaruh metode pembelajaran mind map pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar terhadap hasil belajar siswa kelas X Multimedia pada SMK Negeri 1 Limboto.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah penggunaan metode pembelajaran fitur mind map terhadap hasil belajar siswa?
2. Apakah terdapat pengaruh metode pembelajaran fitur mind map terhadap hasil belajar siswa?

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka ruang lingkup penelitian ini yaitu,

1. Penelitian dilakukan di kelas X Multimedia SMK Negeri 1 Limboto tahun ajaran 2018/2019 pada mata pelajaran computer dan jaringan dasar.
2. Ruang lingkup materi pembelajaran adalah jenis-jenis peralatan atau komponen pada computer serta spesifikasi masing-masing.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penggunaan metode pembelajaran fitur mind map terhadap hasil belajar siswa
2. Untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran fitur mind map terhadap hasil belajar siswa

1.5 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan memberi manfaat antara lain :

1. Secara Teori

Pembelajaran dengan metode mind mapping menjadikan pembelajaran proses belajar mengajar lebih aktif, menyenangkan, bervariasi, dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna bagi siswa.

2. Secara Pratik

Hasil penelitian ini secara praktis diharapkan dapat menjadi acuan peneliti dalam bidang pendidikan untuk meneliti aspek lain yang dapat meningkatkan hasil belajar.