

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia melalui kegiatan pengajaran. Pendidikan menjadi hal yang sangat penting, suatu bangsa akan dapat dikatakan maju apabila pendidikannya berkualitas. Bangsa yang memiliki pendidikan yang berkualitas akan dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas pula. Pendidikan merupakan aspek universal yang selalu ada dalam kehidupan manusia.

Dalam Undang-Undang No.20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan mengenai pengertian pendidikan sebagai berikut :

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 dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Berdasarkan pengertian tersebut, proses pembelajaran yang terjadi di sekolah merupakan hal terpenting dalam proses pendidikan dan sebagai tolak ukur keberhasilan pendidikan adalah tercapainya tujuan pendidikan yang dapat dilihat dari hasil belajar siswa selama mengikuti proses pendidikan dapat diamati dengan berdasarkan tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik. Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang paling pokok. Hal ini bahwa berhasil tidaknya pendidikan tergantung pada proses pembelajaran yang dilaksanakan.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran, dengan hasil belajar peserta didik sebagai tolak ukurnya, maka diperlukan proses pembelajaran yang baik, artinya jika proses pembelajarannya baik, maka hasil belajar siswa pun akan baik. Hasil belajar diperoleh dari penilaian yang dilakukan oleh seorang guru melalui kegiatan

evaluasi belajar seperti ulangan harian. Penilaian atau evaluasi kelas dilakukan oleh seorang guru untuk mengetahui kemajuan dan hasil belajar peserta didik, mendiagnosa kesulitan belajar, memberikan umpan balik untuk perbaikan proses pembelajaran, serta penentuan kenaikan kelas.

Kurang maksimalnya hasil belajar diduga disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang konvensional (ceramah), karena metode pembelajaran konvensional cenderung membosankan. Dalam metode pembelajaran konvensional lebih banyak melibatkan guru sedangkan peserta didik hanya sebagai penerima materi, yang belum tentu materi tersebut dapat dimengerti oleh peserta didik.

Berdasarkan pada kurikulum 2013, yang lebih menuntut peserta didik untuk lebih aktif perlu adanya kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik dan juga strategi pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat peserta didik untuk memperhatikan pelajaran. Sehingga nantinya akan menciptakan hasil belajar yang memuaskan.

Salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran *mind mapping* yang menuntun peserta didik untuk mampu mengolah informasi yang didapat dan mengolahnya menjadi sebuah peta konsep yang akan membantu peserta didik memahami setiap materi secara terkonsep dan fokus pada poin penting materi yang dipelajari serta peserta didik harus bisa menginformasikan materi yang didapat sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi aktif karena peserta didik bukan sebagai penerima informasi saja tetapi juga sebagai pencari informasi serta tingkat pemahaman peserta didik dapat meningkat.

Berdasarkan tinjauan langsung di SMA Negeri 27 Bandung kelas XI IPS 1, Pembelajaran konvensional (ceramah) hanya membuat peserta didik kurang aktif dan malas dalam menerima materi yang ada, karena pembelajaran hanya terpusat pada apa yang disampaikan sehingga tidak dapat dimengerti secara maksimal. Pembelajaran yang hanya meminta peserta didik untuk merangkum materi, dirasa kurang menarik minat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dengan antusias, aktif dan baik. Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari minat peserta didik dan kreatifitas guru. Peserta didik yang memiliki minat tinggi ditunjang dengan guru yang mampu memfasilitasi minat siswa tersebut akan membawa pada

keberhasilan pencapaian target belajar. Target belajar dapat diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan peserta didik melalui proses belajar. Desain pembelajaran yang baik ditunjang fasilitas yang memadai, ditambah dengan kreatifitas guru akan membuat peserta didik lebih mudah mencapai target belajar. Permasalahan yang timbul adalah fakta bahwa guru menguasai suatu materi pembelajaran dengan baik tetapi tidak dapat melaksanakan suatu kegiatan pembelajaran dengan baik.

Berdasarkan uraian diatas peneliti merasa perlu mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh media pembelajaran *mind mapping* terhadap minat belajar peserta didik pada pelajaran ekonomi kelas XI ips 1 di SMA Negeri 27 Bandung”.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Pembelajaran konvensional dengan media ceramah kurang menarik perhatian peserta didik, sehingga siswa cenderung pasif dalam proses belajar mengajar.
2. Peserta didik masih sulit memahami materi yang disampaikan oleh guru karena belum menggunakan media pembelajaran.

### **C. Rumusan Masalah**

Untuk memudahkan penelitian ini maka diperlukan rumusan masalah yang jelas. Adapun rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan media *mind mapping* pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 27 Bandung ?
2. Bagaimana minat belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 27 Bandung ?
3. Seberapa besar pengaruh media *mind mapping* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 27 Bandung ?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini yakni untuk :

1. Mengetahui penggunaan media *mind mapping* pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 27 Bandung.
2. Mengetahui minat belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 27 Bandung.
3. Mengetahui seberapa besar pengaruh media *mind mapping* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 27 Bandung.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Penulis mengharapkan agar hasil penelitian yang dituangkan dalam proposal skripsi ini mampu memberikan manfaat sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini dapat menambah keajegan dalam penerapan media pembelajaran pada proses belajar mengajar (PBM) di Sekolah Menengah Atas (SMA).

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Sekolah**

Sebagai bahan kajian bagi sekolah untuk lebih meningkatkan usaha-usaha pendidikan, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran yang baik.

###### **b. Bagi Guru**

Dapat memberikan acuan bagi guru khususnya guru mata pelajaran ekonomi untuk dapat menentukan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran.

###### **c. Bagi Siswa**

Penerapan media pembelajaran *mind mapping* dapat memberikan tambahan mengenai minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran ekonomi pada khususnya dan mata pelajaran yang lain pada umumnya serta menjadikan

peserta didik lebih berperan aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

### **3. Manfaat dari Segi Kebijakan**

Memberikan arahan kebijakan untuk pengembangan pendidikan bagi SMA pada mata pelajaran ekonomi yang baik dan efektif untuk diterapkan, berkaitan dengan materi dan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran di SMA.

### **4. Manfaat dari Segi Isu dan Aksi Sosial**

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pendidikan ekonomi dan memperkaya hasil penelitian yang telah ada dan dapat memberi gambaran mengenai penerapan media pembelajaran *mind mapping* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi yang ada pada saat peneliti observasi. Pendidik terinspirasi untuk menerapkan media yang sesuai dengan kondisi peserta didik dalam upaya pengembangan ilmu ekonomi.

## **F. Definisi Operasional**

Agar tidak terjadi pemahaman yang keliru atau berbeda tentang variabel-variabel yang digunakan dan juga untuk memudahkan peneliti dalam menjelaskan apa yang sedang dibicarakan, sehingga dapat lebih terarah, maka variabel-variabel perlu didefinisikan secara operasional. Variabel-variabel tersebut sebagai berikut :

### **1. Pengaruh**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001, hlm. 849), “Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dan sesuatu (orang,benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang”.

### **2. Media Pembelajaran**

Menurut Azhar Arsyad (2013, hlm. 3), “Media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Secara lebih khusus media pembelajaran adalah alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal”.

### 3. Media Pembelajaran *Mind Mapping*

Buzan T (2008, hlm. 4), “menyatakan bahwa *Mind Map* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif dan secara harfiah akan memetakan pikiran-pikiran”.

### 4. Minat Belajar

Menurut Slameto (2015, hlm. 180), “Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin berminat”. Minat belajar adalah salah satu bentuk keaktifan seseorang yang mendorong untuk melakukan serangkaian kegiatan jiwa dan raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dalam lingkungannya yang menyangkut kognitif,afektif dan psikomotorik.

Berdasarkan pengertian istilah di atas, maka yang dimaksud dengan pengaruh media pembelajaran *mind mapping* terhadap minat belajar peserta didik pada pelajaran ekonomi kelas XI ips 1 di SMA Negeri 27 Bandung dalam penelitian ini adalah suatu daya atau upaya yang timbul dari penerapan media pembelajaran *mind mapping* yang kreatif, efektif dan secara harfiah dapat memetakan pikiran-pikiran sehingga meningkatkan rasa ketertarikan atau perasaan suka serta diperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dalam lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotorik.

### G. Sistematika Skripsi

Sistematika dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

**Bab 1 Pendahuluan;** Pendahuluan bermaksud mengantarkan pembaca ke dalam pembahasan suatu masalah. Esensi dari bagian pendahuluan adalah pernyataan tentang masalah penelitian. Bagian pendahuluan skripsi berisi hal-hal sebagai berikut :

**a. Latar Belakang Masalah**

Bagian ini memaparkan konteks penelitian yang dilakukan. Peneliti harus dapat memberikan latar belakang mengenai topik atau isu yang diangkat dalam penelitian secara menarik sesuai dengan perkembangan situasi dan kondisi terkini.

**b. Identifikasi Masalah**

Tujuan identifikasi masalah yaitu agar peneliti mendapatkan sejumlah masalah yang berhubungan dengan judul penelitian yang ditunjukkan oleh data empirik.

**c. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah merupakan pertanyaan umum tentang konsep atau fenomena spesifik yang diteliti atau diidentifikasi topik atau variabel-variabel yang menjadi fokus penelitian.

**d. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian yang berkaitan erat dengan rumusan masalah yang ditetapkan dan jawabannya terletak pada kesimpulan penelitian, dimana permasalahannya sangat sederhana terlihat bahwa tujuan sepertinya merupakan pengulangan dari rumusan masalah, hanya saja rumusan masalah dinyatakan dengan pertanyaan, sedangkan tujuan dituangkan dalam bentuk pernyataan yang biasanya diawali dengan kata ingin mengetahui.

**e. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian merupakan dampak dari tercapainya tujuan dan terjawabnya rumusan masalah secara akurat. Manfaat penelitian harus dapat dibedakan antara manfaat teoritis dan manfaat praktisnya, manfaat teoritis baik bagi penulis maupun pembaca, sedangkan manfaat praktisnya tergantung pada bentuk penelitian yang dilakukan.

**f. Definisi Operasional**

Definisi operasional mengemukakan pembatasan dari istilah-istilah yang diberlakukan dalam penelitian sehingga tercipta makna tunggal terhadap pemahaman permasalahan dan penyimpulan terhadap pembatasan istilah dalam penelitian yang memperlihatkan makna penelitian sehingga mempermudah peneliti dalam memfokuskan pembahasan masalah.

#### **g. Sistematika Skripsi**

Bagian ini memuat sistematika penulisan skripsi, yang menggambarkan kandungan setiap bab, urutan penulisan, serta hubungan antara satu bab dengan bab lainnya dalam membentuk sebuah kerangka utuh skripsi.

**Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran;** Kajian teori berisi deskripsi teoritis yang memfokuskan kepada hasil kajian teori, konsep, kebijakan, dan peraturan yang ditunjang oleh hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan masalah penelitian.

**Bab III Metode Penelitian;** Bab ini menjelaskan secara sistematis dan terperinci langkah-langkah dan cara yang digunakan dalam menjawab permasalahan dan memperoleh simpulan, bab ini berisi Metode penelitian, Desain penelitian, Subjek dan objek penelitian, Pengumpulan data dan instrumen penelitian, Teknik analisis data, Prosedur penelitian.

**Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan;** Bab ini menyampaikan dua hal utama, yakni temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

**Bab V Simpulan dan Saran;** Simpulan merupakan uraian yang menyajikan penafsiran pemaknaan peneliti terhadap analisis temuan hasil penelitian, kemudian saran merupakan rekomendasi yang ditujukan kepada para pembuat kebijakan, pengguna, atau kepada peneliti berikutnya yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya, dan kepada pemecah masalah di lapangan atau *follow up* dari hasil penelitian.