

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada era sekarang beriringan dengan adanya kemajuan teknologi hal ini perlu adanya pemanfaatan dalam pendidikan agar berdampak pada peningkatan kualitas pendidikan dan semangat mereka dalam melakukan proses pembelajaran. Sebagai berlanjutnya kemajuan teknologi sekarang yang mana untuk mencari akses pada bidang keilmuan lebih mudah maka pendidikan harus beradaptasi dengan adanya revolusi industri 4.0. Menurut Savitri (2019: 63) Revolusi Industri 4.0 dibangun di atas revolusi digital, mewakili cara-cara baru ketika teknologi menjadi tertanam dalam masyarakat. Industri 4.0 yang ada saat ini sangat identik dengan *Internet of Things* yang merupakan tren teknologi baru yang sedang berkembang pesat saat ini. Dengan begitu harus diadakannya rekonstruksi pendidikan yang berbasis teknologi dengan cara pengajaran yang visioner. Pada era ini siswa sebagai subjek utama oleh karena itu guru sebagai pendidik diharuskan memberikan proses pembelajaran yang menarik berbasis dengan teknologi yang ada.

Transisi pada proses pembelajaran terjadi di beberapa tahun kebelakang mulai pra pandemi hingga pasca pandemi ini. Maka dari itu mau tidak mau siswa beserta pengajar harus beradaptasi dengan adanya transisi dari proses pembelajaran pada beberapa tahun kebelakang. Hal ini yang menjadi penghambat dari proses pembelajaran yang akan berdampak buruk bagi siswa dengan kurang tangkap dalam menerima informasi yang diberikan khususnya pada mata pelajaran ekonomi.

Mata pelajaran ekonomi di sekolah menjadi pembelajaran yang bersifat konsep, disini siswa tidak hanya dituntut untuk menghafal, tetapi diharapkan mampu memahami materi yang dipelajari, dalam hal ini siswa terkadang menghadapi kesulitan dalam mendalami materi berbentuk konsep (Nurhayati & Effendi, 2021: 337). Salah satu materi yang dipelajari dalam mata pelajaran ekonomi adalah Ketenagakerjaan. Pada materi tersebut ada beberapa pokok

bahasan yang diantaranya, pengertian ketenagakerjaan, jenis-jenis tenaga kerja, masalah ketenagakerjaan, upaya meningkatkan kualitas tenaga kerja, sistem upah dan pengangguran.

Kesulitan yang dialami siswa dalam proses belajar mengajar yang mana ilmu yang di berikan pengajar dapat sepenuhnya diterima oleh siswa maka, dapat diantisipasi dengan sebuah terobosan dalam kegiatan belajar mengajar agar lebih terfokuskan pada siswa dan juga di kemas dengan menarik agar siswa pun merasa leluasa dalam belajar. Penggunaan metode pembelajaran yang tepat dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa serta dapat mengalami peningkatan. Pada era sekarang yang mana siswa cenderung lebih sering menggunakan media teknologi penggunaan *Mind Mapping* yang diadaptasikan melalui media visual berupa canva.

Mind Mapping merupakan salah satu tipe dalam model pembelajaran kooperatif atau yang biasa di sebut sebagai *Cooperative Learning*. *Mind mapping* adalah model yang dirancang agar siswa dapat dengan mudah menyimpan informasi yang diterima dalam proses pembelajaran, lalu menyusunnya ke dalam inti-inti yang penting berbentuk peta, simbol dan grafik agar siswa tidak sukar dalam belajar dan juga lekas sekali dalam mengingat apa yang telah dipelajarinya (Arifin & Indriyani, 2021). Melalui model pembelajaran *Mind Map*, siswa tidak perlu lagi mencatat tulisan yang didiktekan oleh guru atau yang dituliskan di papan tulis secara keseluruhan karena siswa dapat dengan mudah mengetahui inti dan konsep yang siswa pelajari kemudian membuat peta pikirannya sesuai dengan kreativitas masing-masing siswa (Syam & Ramlah, 2015). Mengingat dengan kemajuan dari teknologi maka akan lebih mudah lagi apabila *mind mapping* sendiri memerlukan adanya media pendukung, canva sebagai media pendukung sangatlah mudah di gunakan dan siswa pada masa sekarang pun sering menggunakan media dari canva sendiri.

Melihat dari hasil pengamatan awal, SMAN 5 Kota Cirebon Kelas XI semester ganjil menunjukkan proses pembelajaran kurang maksimal dan hasil belajar masih rendah. keadaan ini dapat dilihat dari nilai penilaian akhir semester (PAS) ganjil kelas XI tahun ajaran 2021/2022 pada pembelajaran ekonomi yang belum mencapai KKM yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 76. Seperti pada tabel berikut :

Tabel 1. 1 Daftar Nilai Penilaian Akhir Semester (PAS) Semester Ganjil Tahun Ajaran 2022-2023 Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 5 Kota Cirebon

No	Kelas	Total Siswa	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	KKM	Dibawah KKM	
						Total	Persentase
1	XI IPS 1	35	76	35	76	35	100%
2	XI IPS 2	35	76	45	76	35	100%

Sumber : Guru Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Negeri 5 Kota Cirebon

Dari tabel di atas diketahui gambaran nilai keseluruhan siswa pada penilaian akhir semester (PAS) masih harus di tingkatkan dilihat dari penilaian keseluruhan masih banyak yang berada di bawah KKM. Presentase siswa pada kelas XI IPS 1 ada 36 siswa diantaranya, siswa yang memiliki nilai di atas KKM berjumlah 0 orang dengan presentase (0%), sedangkan siswa yang dibawah KKM berjumlah 36 orang, dan pada kelas XI IPS 2 yang berjumlah 35 siswa diantaranya, siswa yang di atas KKM berjumlah 0 orang dengan presentase (0%), sedangkan untuk siswa yang di bawah KKM berjumlah 35 orang.

Salah satu solusi dalam permasalahan tersebut sebagai pengajar guru hendaknya diperlukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan memaksimalkan kinerja otak pada siswa sehingga terciptanya kegiatan belajar mengajar yang kreatif dan inovatif. Salah satu model pembelajaran yang relevan dengan pembelajaran ekonomi di era sekarang salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *mind mapping*

dengan media pendukung berupa canva sebagai kemasan dari adanya perkembangan teknologi.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Mind Mapping Melalui Media Pembelajaran Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran Ekonomi” (Studi Quasi Eksperimen Pada Siswa XI SMAN 5 Kota Cirebon).

1.2 Rasional Penelitian

Mewujudkan pendidikan yang berkualitas maka harus melalui proses pembelajaran sebagai kunci keberhasilan suatu pendidikan. Pembelajaran merupakan sebuah upaya yang dilakukan untuk memperoleh kompetensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan dalam melakukan suatu pekerjaan. Proses pembelajaran sangat berpengaruh terhadap cara siswa untuk menangkap ilmu yang di berikan dalam proses belajar mengajar, oleh karena itu proses pembelajaran yang menarik akan lebih efektif serta efisien dalam penyampaian terhadap siswa dan siswa pun lebih mudah dalam mencangkup ilmu yang diberikan.

Pada mata pembelajaran ekonomi terkesan merupakan pelajaran yang membosankan, hal ini menjadi masalah yang serius dalam bidang pendidikan, dimana sebagai pendidik guru harus menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan media belajar yang berbeda agar mudah menangkap informasi bagi siswa. Melihat dari hasil pengamatan awal, SMAN 5 Kota Cirebon Kelas XI semester ganji menunjukkan proses pembelajaran kurang maksimal dan hasil belajar masih rendah. Penggunaan *Mind Mapping* dapat membuat siswa menjadi terdorong dalam proses pembelajaran berlangsung. Sehingga siswa secara aktif dapat memaksimalkan penggunaan kinerja otak dalam kegiatan belajar mengajar. Penelitian Artikel Arrofa Acesa (2020). Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan *mind mapping* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Berpikir kreatif siswa menunjukkan bahwa siswa lebih mampu membangkitkan ide dan gagasan untuk memecahkan masalah melalui mind mapping, sehingga dapat disimpulkan

bahwa terdapat pengaruh metode *mind mapping* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa.

Terdapatnya media *canva* selaku media pendukung proses pembelajaran hendaknya mempermudah siswa menangkap informasi sehingga tercapainya tujuan pembelajaran dan dapat meningkatkan nilai hasil belajar pada siswa. Oleh karena itu penulis menggunakan *Mind Mapping* melalui media pembelajaran visual sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran yang bertujuan memaksimalkan kemampuan kinerja otak siswa pada umumnya, dan meningkatkan hasil belajar pada khususnya.

1.3 Kebaharuan Penelitian

Kebaharuan penelitian yang akan dilakukan yaitu peneliti akan melakukan penerapan dari model pembelajaran kooperatif tipe *mind mapping* dengan dipadukan menggunakan media pembelajaran visual berupa aplikasi *canva* pada kelas XI SMA Negeri 5 Kota Cirebon untuk memperoleh hasil belajar siswa. Pada penelitian lain jarang sekali yang menerapkan dari model pembelajaran kooperatif yang ber-tipe *mind mapping* dengan menggunakan media visual yang sudah tidak asing di kalangan siswa, dan siswa pun begitu paham dalam penggunaannya. Dalam penelitian di SMA Negeri 5 Kota Cirebon ini merupakan kali pertama pada kelas XI karena semenjak adanya pandemi pada beberapa tahun ke belakang kegiatan pembelajaran cenderung lebih menggunakan teknologi sebagai media dalam prosesnya, maka dari itu peneliti mencoba memadukan dari model pembelajaran ini dengan adanya perkembangan teknologi sebagai salah satu usaha dalam peningkatan hasil belajar siswa.

Penurunan hasil belajar merupakan salah satu dari masalah yang terjadi pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 5 Kota Cirebon. Dalam mengatasi hal tersebut diperlukannya penerapan dari model pembelajaran yang menjadi terobosan dalam meningkatkan hasil belajar siswa sehingga akan terciptanya kegiatan belajar mengajar yang tepat pada tujuan. Salah satu dari model pembelajaran kooperatif yang menarik bagi siswa salah satunya yaitu

tipe *mind mapping* yang mana siswa di bebaskan untuk menumpahkan pemikiran yang ada di dalam otak terhadap suatu materi yang diberikan dan dari *mind mapping* ini siswa diharapkan dapat dengan mudah memahami suatu materi pembelajaran yang tentunya mempengaruhi hasil belajar yang lebih baik daripada sebelumnya.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan pada latar belakang, maka dapat mengambil rumusan masalah yang akan dijadikan untuk melakukan penelitian yaitu :

1. Apakah dengan menggunakan *mind mapping* melalui media pembelajaran visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran ekonomi?
2. Bagaimana respon siswa terhadap media yang di terapkan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah di kemukan, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh *Mind Mapping* terhadap peningkatan nilai hasil belajar siswa.
2. Untuk mengetahui respon dari siswa terhadap media pembelajaran secara visual.