

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan bagian terpenting dalam proses pembangunan dari suatu negara berkembang seperti di Indonesia. UU No. 20 tahun 2003 tentang pendidikan di Indonesia menyatakan bahwa pendidikan adalah

Usaha sadar 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.¹

Pendidikan di Indonesia bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Peningkatan sumber daya manusia nantinya diharapkan dapat menciptakan generasi baru manusia Indonesia yang berkualitas dan dapat bersaing di dunia internasional.

Dalam proses usaha meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia, hal tersebut tentunya dipengaruhi oleh upaya guru sebagai pendidik dalam pencapaian tujuan pendidikan yang diharapkan. Upaya yang dilakukan oleh seorang guru untuk meningkatkan mutu pendidikan, merupakan hal yang sangat penting. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi-inovasi baru bagi guru, dalam hal pengajaran. Sehingga pembelajaran yang dilakukan dapat lebih bermakna. Namun pada kenyataan banyak guru yang telah puas dengan

¹ Hasbullah, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), hal. 307

metode mengajar yang biasa dilakukannya. Sehingga mereka tidak perlu melakukan inovasi-inovasi baru dalam pengajaran.

Hasil observasi peneliti yang dilaksanakan di SMP Negeri 1 Durenan Trenggalek, ditemukan beberapa kendala pada pembelajaran matematika, yaitu: (1) proses pembelajaran berpusat pada guru (2) metode pembelajaran yang digunakan guru belum variatif dan cenderung monoton (3) siswa tidak melakukan aktivitas dan cenderung gaduh pada saat pembelajaran berlangsung (4) guru kurang maksimal dalam menggunakan media pembelajaran sehingga perhatian siswa mudah berpaling dari pembelajaran yang sedang berlangsung.

Keadaan tersebut berimbas pada hasil perolehan nilai pelajaran matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Durenan Trenggalek yang menunjukkan hasil yang kurang memuaskan dalam tes formatif, yaitu hampir semua siswa belum mencapai nilai batas tuntas yaitu 70. Hal ini menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran matematika pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Durenan Trenggalek perlu diperbaiki. Peningkatan kualitas pembelajaran matematika tersebut dapat dimulai dengan peningkatan keterampilan guru yang dapat memotivasi siswa dalam belajar, dengan menerapkan metode pembelajaran inovatif sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Sehubungan dengan hal di atas, peneliti ingin mengemukakan mengenai salah satu inovasi dalam pembelajaran yang efektif dan dapat mencerdaskan siswa. Inovasi tersebut adalah metode pembelajaran *mind mapping*. *Mind mapping* merupakan informasi ke dalam otak dan mengambil

informasi ke luar dari otak dengan cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan memetakan ke pikiran, dengan menggunakan garis lengkung, simbol, kata dan gambar yang sesuai dengan satu rangkaian aturan sederhana, mendasar, alami, dan sesuai dengan cara kerja otak.²

Mind mapping dikatakan sesuai dengan kerja alami otak karena pembuatannya menggunakan prinsip-prinsip *brain managemen*.³ Sehingga akan mudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi itu ketika dibutuhkan. *Mind mapping* juga dapat menambah kreatifitas siswa melalui proses penggambaran *mind mapping*. Kelebihan menggunakan *mind mapping* adalah (1) Dapat melihat gambaran secara menyeluruh (2) Dapat melihat detailnya tanpa kehilangan benang merah antar topik (3) Terdapat pengelompokan informasi (4) Menarik perhatian mata dan tidak membosankan (5) Memudahkan berkonsentrasi (6) Proses pembuatannya menyenangkan karena melibatkan gambar, warna dan lain-lain. (6) Mudah mengingatnya karena ada penanda-penanda visual.⁴

Metode pembelajaran *mind mapping* ini akan lebih bermakna apabila didukung dengan menggunakan media *power point* yang dapat meningkatkan ketrampilan guru, aktivitas belajar, dan hasil belajar siswa.

Media *power point* adalah media yang menggunakan teknologi komputer yang biasanya menggunakan *software Microsoft power point* yang

² Tomy Buzan, *Buku Pintar Mind Map*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2012), hal. 4

³ Agus Warseno dan Ratih Kumorojati, *Super Learning: Praktik Belajar-Mengajar yang Serba Efektif dan Mencerdaskan*, (Jogjakarta: Diva Press, 2011), hal. 81

⁴ *Ibid.*, hal. 83

terdiri dari beberapa slide.⁵ Slide yang ditampilkan adalah slide yang menampilkan materi yang sesuai dengan materi yang hendak diajarkan guru kepada siswa, sehingga dapat menambah pengalaman belajar siswa dari tayangan slide yang ditampilkan oleh guru pada saat pembelajaran berlangsung.

Alasan dipilihnya SMP Negeri 1 Durenan Trenggalek sebagai populasi penelitian karena di SMP Negeri 1 Durenan Trenggalek merupakan salah satu SMP yang telah berkembang fasilitasnya dalam usaha menciptakan peserta didik yang berkompeten. Sehingga dirasa perlu diberikan inovasi baru dalam pembelajaran. Agar selain memiliki fasilitas, SMP Negeri 1 Durenan Trenggalek juga memiliki inovasi-inovasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan mutu sekolah.

Sehubungan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, peneliti akan menerapkan metode pembelajaran *mind mapping* dengan menggunakan *power point* pada kelas VIII materi garis singgung lingkaran. Materi tersebut dipilih karena materi garis singgung lingkaran mempunyai indikator pencapaian yang banyak dan dapat dikelompokkan dengan mudah. Hal tersebut yang menjadi harapan agar siswa kelas VIII dapat belajar membuat *mind mapping* meskipun hanya sederhana. Sehingga selain penelitian berjalan dengan optimal, siswa juga dapat belajar membuat *mind mapping* yang baik dan benar.

⁵ Indriana, *Ragam Alat Bantu dan Media Pembelajaran*, (Jogjakarta: Diva Press, 2011), hal. 47

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Perbedaan Metode Pembelajaran *Mind Mapping* dengan menggunakan Media *Power Point* dan Metode Pembelajaran Konvensional terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Durenan Trenggalek”.

B. Rumusan Masalah

Bertolak dari latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada perbedaan metode pembelajaran *mind mapping* dengan menggunakan media *power point* dan metode pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Durenan Trenggalek?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah untuk mengetahui perbedaan metode pembelajaran *mind mapping* dengan menggunakan media *power point* dan metode pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Durenan Trenggalek.

D. Kegunaan Penelitian

Dalam penelitian ini ada beberapa manfaat yang bisa didapatkan, antara lain:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini akan menguji pengaruh metode pembelajaran *mind mapping* dengan menggunakan media *power point* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Durenan Trenggalek. Sehingga diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sumbangan bagi perkembangan ilmu pengetahuan yang ada kaitannya dengan masalah upaya peningkatan proses pembelajaran.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan kajian dan pertimbangan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode *mind mapping* dengan menggunakan Media *Power Point* dalam rangka menciptakan mutu pendidikan yang lebih baik.

b. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan masukan bagi siswa agar senantiasa berusaha dalam upaya meningkatkan prestasi belajar terutama dalam pelajaran matematika.

c. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan pijakan untuk mengembangkan penelitian lainnya. Khususnya dalam bidang pendidikan matematika.

d. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan pijakan untuk menentukan kebijakan dalam membantu meningkatkan prestasi belajar siswa.

E. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

1. Ruang Lingkup

Variabel-variabel yang akan dibahas dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Metode Pembelajaran *Mind Mapping* dengan menggunakan Media *Power Point* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Durenan Trenggalek” adalah variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*). Adapun rincian dari variabel-variabel tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel. 1.1
Ruang Lingkup Penelitian

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Skala
Variabel bebas (X): penerapan metode pembelajaran <i>mind mapping</i> dengan menggunakan media <i>power point</i> .	Metode	<ul style="list-style-type: none"> • Kesesuaian penggunaan • Perhatian siswa • keaktifan 	Nominal
Variabel terikat (Y): hasil belajar matematika	Hasil belajar	<ul style="list-style-type: none"> • Ulangan Harian • Post test 	rasio

2. Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian ini akan meneliti tentang pengaruh penerapan metode pembelajaran *mind mapping* dengan menggunakan media *power point* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Durenan Trenggalek. Adapun batasan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Pengaruh metode pembelajaran *mind mapping* dengan menggunakan media *power point* dibatasi berupa penerapan metode pembelajaran *mind mapping* dengan menggunakan media *power point* pada pelajaran matematika kelas VIII H SMP Negeri 1 Durenan Trenggalek dan kelas VIII I SMP Negeri 1 Durenan Trenggalek sebagai pembanding.
- b. Hasil belajar matematika siswa dibatasi pada mata pelajaran matematika bab garis singgung lingkaran.

- c. Penelitian ini dibatasi pada kelas VIII H dan VIII I di SMP Negeri 1 Durenan Trenggalek. Siswa kelas VIII H sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII I sebagai kelas kontrol.

F. Definisi Operasional

1. Definisi secara Konseptual

- a. *Mind mapping* merupakan metode menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi ke luar dari otak dengan cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan memetakan ke pikiran, dengan menggunakan garis lengkung, simbol, kata, dan gambar yang sesuai dengan satu rangkaian aturan yang sederhana, mendasar, alami, dan sesuai dengan cara kerja otak.⁶
- b. Media *Power Point* merupakan media yang menggunakan teknologi komputer yang biasanya menggunakan *software Microsoft power point* yang terdiri dari beberapa slide.⁷
- c. Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.⁸

2. Definisi secara Operasional

Di dalam penelitian “Perbedaan Metode Pembelajaran *Mind Mapping* dengan Menggunakan Media *Power Point* dan Metode Pembelajaran Konvensional terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Durenan Trenggalek” akan dilihat ada dan tidaknya pengaruh metode

⁶ Tomy Buzan, *Buku Pintar Mind Map...*, hal. 4

⁷ Indrana, *Ragam Alat Bantu...*, hal. 47

⁸ Nana Sudjana, *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2012), al. 22

pembelajaran *mind mapping* dengan menggunakan media *power point* terhadap hasil belajar siswa. Terlebih dahulu peneliti akan memberikan perlakuan yang berbeda antara dua kelas yang homogen. Satu kelas sebagai eksperimen akan dimanipulasi pembelajarannya menggunakan metode *mind mapping* dengan menggunakan media *power point* sedangkan kelas yang lain sebagai kelas kontrol akan diajar dengan menggunakan metode konvensional. Kemudian kedua kelas tersebut akan diberikan tes yang sama terhadap metode yang diberikan. Hasil dari tes tersebut akan dianalisis secara statistik dengan menggunakan teknik *t-test*. Teknik *t-test* (disebut juga *t-score*, *t-ratio*, *r-technique*, *student-t*) adalah teknik statistik yang dipergunakan untuk menguji signifikansi perbedaan dua buah mean yang berasal dari dua distribusi.⁹ Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode pembelajaran *mind mapping* dengan menggunakan media *power point* sebagai variabel bebasnya. Sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar matematika siswa.

⁹ Tulus Winarsunu, *Statistika Dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*, (Malang: UMM Press, 2006), hal. 81

G. Sistematika Penulisan Skripsi

Dalam penyusunan sistematika skripsi ini terdiri dari tiga bagian antara lain:

1. Bagian Awal

Pada bagian ini meliputi : halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak.

2. Bagian Isi

Pada bagian ini terdiri dari lima bab yaitu;

a. Bab I Pendahuluan

Pada bagian ini terdiri dari: latar belakang; rumusan masalah; tujuan penelitian; kegunaan penelitian; ruang lingkup dan keterbatasan penelitian; penegasan istilah; dan sistematika penulisan skripsi.

b. Bab II Landasan Teori

Pada bagian ini akan disajikan tentang kajian teori yang mencakup: hakekat pembelajaran matematika; belajar dan pembelajaran; hasil belajar; metode pembelajaran *mind mapping* dengan menggunakan media *power point*; materi kubus dan balok; kajian penelitian terdahulu; dan kerangka berfikir penelitian.

c. Bab III Metode Penelitian

Pada bagian ini akan disajikan tentang metodologi penelitian yang meliputi : rancangan penelitian (berisi pendekatan dan

jenis penelitian); populasi, sampling dan sampel penelitian; sumber data, variabel dan skala pengukurannya; teknik pengumpulan data dan instrumen pengumpulan data; dan analisis data.

d. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bagian ini berisi tentang hasil penelitian (yang berisi deskripsi data dan pengujian hipotesis) dan pembahasan.

e. Bab V Penutup

Pada bagian ini merupakan bagian yang membahas tentang kesimpulan dan saran-saran.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir terdiri dari daftar pustaka, lampiran-lampiran, surat pernyataan keaslian, surat izin penelitian, daftar riwayat hidup, dan lain-lainnya yang berhubungan dan mendukung pembuatan skripsi.