**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Pendidikan merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi suatu bangsa terutama bagi bangsa Indonesia yang sedang membangun seperti ini. Pendidikan tersebut harus dikembangkan sejalan dengan tuntunan jaman secara tahap demi tahap. Pendidikan yang dikelola dengan tertib, teratur, efektif dan efisien (berdaya guna dan berhasil guna) akan mampu mempercepat jalannya proses pembudayaan bangsa yang berdasarkan pokok pada penciptaan kesejahteraan umum dan pencerdasan kehidupan bangsa kita, sesuai denga tujuan nasional seperti yang tercantum dalam alenia IV, Pembukaan UUD 1945 (Ihsan, 2005:4).

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan saat ini ialah masalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran yang dijelaskan oleh Joni Rahmat Pramudia dalam jurnalnya (2006:32) pendidik menerangkan, peserta didik mendengarkan, pendidik mendiktekan, peserta didik mencatat, pendidik bertanya, peserta didik menjawab, dan seterusnya. Kenyataan seperti ini diistilahkan Paulo Freire sebagai pendidik gaya bank (*banking system*), yakni pendidikan model deposito, pendidik sebagai deposan yang mendepositokan pengetahuan serta berbagai pengalamannya kepada peserta didik, sedangkan peserta didik hanya menerima, mencatat dan menyimpan semua informasi yang disampaikan pendidik. Siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan siswa kurang dituntut untuk memahami informasi yang diperoleh untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Akibatnya, ketika siswa lulus dari sekolah, mereka pintar secara teoritis tetapi mereka miskin aplikasi.

Belajar adalah suatu proses kegiatan yang menimbulkan kelakuan baru atau mengubah kelakuan lama sehingga seseorang lebih mampu memecahkan masalah dan menyesuaikan diri terhadap situasi-situasi yang dihadapi dalam hidupnya (Sahabuddin, 2007:82). Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara guru dan siswa.

Dalam proses belajar, terutama dalam lingkungan sekolah, seorang siswa sangat memerlukan bantuan guru. Guru merupakan faktor penentu keberhasilan belajar karena peranan seorang guru adalah pemberi informasi (ilmu pengetahuan). Akan tetapi, guru hanyalah salah satu faktor penentu keberhasilan belajar. Faktor-faktor lainnya yang dapat mendukung keberhasilan belajar seperti alat bantu belajar, bahan ajar, dan media.

Dalam Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 2005 pasal 20, diisyaratkan bahwa guru diharapkan mengembangkan materi pembelajaran, yang kemudian dipertegas melalui Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) nomor 41 tahun 2007 tentang standar proses, yang antara lain mengatur tentang perencanaan proses pembelajaran yang mensyaratkan bagi pendidik pada satuan pendidikan untuk mengembangkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Salah satu elemen dalam RPP adalah media pembelajaran. Dengan demikian, guru diharapkan untuk mengembangkan media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar (Departemen Pendidikan Nasional, 2008:1).

Hamalik (dalam Azhar, 2011:15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Media pembelajaran terdiri dari beberapa jenis, diantaranya: media berbasis manusia, media berbasis cetakan, media berbasis visual, media berbasis audio-visual, dan media berbasis komputer.

Dewasa ini, komputer memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan. Komputer berperan sebagai manager dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer-Manage Intstruction (CMI)*. Ada pula peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar, latihan atau keduanya (Azhar, 2007:96). Penggunaan media komputer sebagai media pembelajaran juga dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan mencipatakan sebuah peta pikir. Dalam pembuatan peta pikir dapat digunakan beberapa *software* dalam komputer seperti *Mind Mapping* dan *MindManager*.

*MindManager* merupakan salah satu programyang mempunyai kelebihan yaitu mengatur informasi dan pola pikir dengan membentuk peta konsep*,* dapat memuat data berupa gambar, catatan atau teks,dapat di *link* ke program *web* dan *powerpoint* sehingga dapat meningkatkan minat, motivasi siswa, dan dapat mengaktifkan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Penggunaan *MindManager* dalam proses belajar siswa khususnya dalam kegiatan mencatat akan merangsang siswa secara individual untuk mengorganisasi informasi mengenai konsep tertentu secara terstruktur dan sistematis. Pola pencatatan ini membentuk skema (jejaring) informasi ke dalam struktur dua dimensi yang dapat mengakomodir bentuk keseluruhan dari suatu topik, kepentingan serta hubungan relatif antar masing-masing komponen dan mekanisme penghubungnya. Sehingga siswa dapat melihat gambaran mengenai konsep tertentu secara lebih utuh.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Yooke Tjuparmah (2009:1) terhadap siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Banjar, Jawa Barat, diungkapkan bahwa: (1) Pengelolaan konsep menggunakan *software* *MindManager* mendorong peningkatan pemahaman konsep siswa, (2) Pemahaman siswa setelah menggunakan *software MindManager* sudah cukup baik, hasil tespun menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi setelah menggunakan *software MindManager*, (3) Penggunaan *software MindManager* dapat menjadi media yang tepat digunakan untuk mengelola konsep dalam ilmu-ilmu sosial. Namun penelitian ini direkomendasikan untuk dilakukan penelitian lebih lanjut.

 Tardi (2011:1) mengungkapkan bahwa dampak penggunaan pendekatan kontekstual bermedia *MindManager* selama penelitian berjalan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman materi kimia yang ditunjukkan perolehan hasil ulangan harian pra siklus, siklus I dan siklus II selalu mengalami perkembangan. Pada pra siklus nilai rata-rata 77,61 dengan ketuntasan belajar sekitar 87 %, siklus I nilai rata-ratanya 78,77 dengan ketuntasan belajar sekitar 94 % dan pada siklus II nilai rata-ratanya 80,16 dengan ketuntasan belajar sekitar 97 % dengan menggunakan Kriteria Ketuntasan Minimal 75. Kenaikan nilai rata-rata ini menunjukkan daya serap cukup signifikan dan terjadi peningkatan prestasi belajar.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Yooke Tjupamah dan Tardi, dan berdasarkan pula hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SMP Negeri 5 Makassar, guru mata pelajaran matematika pada sekolah tersebut belum ada yang menggunakan media *MindManager* sebagai media pembelajaran, maka dari itu peneliti bermaksud ingin melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Media *MindManager* dengan Memperhatikan Kemampuan Awal terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Makassar**”.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan awal matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Makassar?
2. Bagaimana hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Makassar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *MindManager*?
3. Apakah ada pengaruh media *MindManager* dengan memperhatikan kemampuan awal terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Makassar?
4. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kemampuan awal matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Makassar.
2. Untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Makassar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *MindManager*.
3. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media *MindManager* dengan memperhatikan kemampuan awal terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Makassar.

1. **Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Penggunaan media *MindManager* pada mata pelajaran matematika bermanfaat untuk meningkatkan minat belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

1. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan dalam menentukan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam mata pelajaran matematika.

1. Bagi Sekolah

Dapat memberikan sumbangan dalam rangka upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika disekolah tempat penelitian secara khusus maupun disekolah lain pada umumnya.