

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu alat untuk mewujudkan masyarakat yang berkualitas. Dunia pendidikan sekarang dituntut untuk senantiasa melakukan inovasi dalam pembelajaran pada berbagai aspeknya, mulai dari visi, misi, tujuan, program, layanan, metode, model, strategi, teknologi, proses, sampai evaluasi. Seperti yang kita lihat di Negara kita Indonesia, lembaga pendidikan di Indonesia senantiasa selalu berusaha meningkatkan kualitas pendidikan, baik dari segi kurikulum, fasilitas, sarana dan prasarana serta kualitas guru (pendidik).

Adanya berbagai pembaharuan dalam pengembangan kurikulum, sarana dan prasarana merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan demikian, pendidikan mempunyai pengaruh inovatif terhadap kondisi-kondisi kemasyarakatan dalam rangka meningkatkan kualitas SDM, menuju sistem sosial yang dinamis serta modernisasi masyarakat.

Salah satu cerminan kualitas pendidikan di sekolah adalah hasil belajar yang dicapai oleh siswa di sekolah tersebut. Hal itu sejalan dengan pendapat Dimiyati dan Mujdiono (2000:20) bahwa “hasil belajar merupakan suatu puncak dari proses belajar”. Hasil belajar tersebut terjadi terutama berkat adanya evaluasi yang guru lakukan setelah selesai menjelaskan materi pelajaran. Menurut Sudjana (2009:3) bahwa “hasil belajar siswa padahakikatnya adalah perubahan tingkah laku dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan

psikomotorik. Sehingga hasil belajar merupakan ukuran atau standar kepada peserta didik guna melihat perubahan kemampuan peserta didik dalam bidang kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan), dengan demikian hasil belajar siswa pada suatu mata pelajaran tertentu merupakan salah satu indikator kualitas pendidikan di sekolah yang bersangkutan. Peningkatan kualitas ilmu pendidikan pada jenjang pendidikan dilakukan pada semua kelompok mata pelajaran yang tertuang dalam standar isi.

SMK Sandhy Putra 2 Medan adalah salah satu sekolah bidang kejuruan. Ilmu gizi dasar merupakan mata pelajaran dasar kompetensi kejuruan yang wajib diambil dan dipahami oleh setiap siswa kelas XI bidang keahlian tata boga. Dalam hal ini, peran seorang pendidik sangat diperlukan dimana pendidik harus mampu mengajarkan pelajaran tersebut semenarik mungkin, sehingga membuat siswa cepat mengerti dan paham akan materi yang diajarkan.

Dari survey yang dilakukan dilapangan dengan mendengar pendapat guru mata pelajaran ilmu gizi dasar bahwasanya hasil belajar siswa kelas XI tata boga untuk mata pelajaran ilmu gizi dianggap rendah yaitu nilai rata-rata 7,0 masih lebih rendah dari nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan oleh Depdiknas yaitu 7,5. Untuk hasil belajar siswa yang dibawah rata-rata nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) maka siswa akan diberi ujian dan remedial. Dengan skala kriteria 0-100% dan kriteria ideal ketuntasan belajar adalah 75% untuk kurikulum tingkat satuan pendidikan (Depdiknas, 2013). Berdasarkan daftar nilai ulangan harian siswa kelas XI boga-1 dengan jumlah siswa 25 orang terdapat 37% jumlah siswa yang dikategorikan tuntas sedangkan dari kelas XI boga-2 dengan

jumlah siswa 25 orang terdapat 40% jumlah siswa yang dikategorikan tuntas pada bidang studi ilmu gizi dasar. Oleh sebab itu, pendidik harus mampu mengimplementasikan model pembelajaran yang inovatif seperti salah satunya model pembelajaran *Mind Mapping*. Dalam proses belajar mengajar, penggunaan model pembelajaran yang tepat akan sangat berpengaruh terhadap ketercapaian pemahaman murid. Model pembelajaran *Mind Mapping* merupakan suatu teknik pembuatan catatan-catatan yang dapat digunakan pada situasi, kondisi tertentu, seperti dalam pembuatan perencanaan, penyelesaian masalah, membuat ringkasan, membuat struktur, pengumpulan ide-ide, untuk membuat catatan, kuliah, rapat, debat, dan wawancara (http://cuapfhiieear.blogspot.Com/2012/2013/model_pembelajaran_mind_mipping.html).

Konsep *Mind Mapping* asal mulanya diperkenalkan oleh Tony Buzan tahun 1970. Menurutnya *Mind Map* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harafiah akan “memetakan” pikiran-pikiran kita (Buzan, 2013 :4). *Mind Map* adalah cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi keluar otak. Model pembelajaran *Mind Mapping* berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa serta kreativitas siswa. Dimana dalam membuat *mind mapping* siswa akan dikatakan kreatif karena dalam mencatat *mind mapping*, siswa harus membuatnya semenarik mungkin, karena dalam penyerapan informasi, otak kita lebih mudah menyerap hal yang berwarna, bergambar, berbentuk, daripada sesuatu yang lurus dan tidak berwarna. Sedangkan kaitannya dengan prestasi, dengan membuat catatan seperti *mind*

mapping, akan membuat siswa menjadi kritis dalam berpikir, cepat menghafal dan cepat menyerap informasi yang disajikan.

Menurut pendapat Istarani, (2011:2) mengatakan bahwa “pembelajaran memusatkan perhatian pada “bagaimana membelajarkan siswa” dan bukan pada “apa yang dipelajari siswa”. Pembelajaran melalui model bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) didalam lingkungan sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Oleh karena itu belajar melalui model berarti pembelajaran memiliki hakikat perencanaan atau perancangan (desain) sebagai upaya membelajarkan siswa. Itulah sebabnya dalam belajar, siswa tidak hanya berinteraksi dengan guru sebagai sumber belajar, tetapi mungkin berinteraksi dengan keseluruhan sumber belajar yang dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, yaitu menjadikan siswa mengerti dengan yang kita ajarkan dan memperoleh hasil belajar yang baik.

Melalui pembelajaran, siswa diharapkan mudah mengerti, paham serta mendapatkan hasil belajar yang tinggi. Dari uraian diatas, timbullah keinginan penulis untuk mengadakan penelitian yang berjudul “**Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Mind Mapping* Terhadap Hasil Belajar Ilmu Gizi Dasar Siswa Kelas XI SMK Sandhy Putra 2 Medan.**”

B. Identifikasi Masalah

Bedasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka masalah yang ada dalam penelitian ini dapat teridentifikasi, adapun identifikasi masalah yang ada dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengapa hasil belajar mata pelajaran ilmu gizi dasar masih rendah?
2. Apakah proses belajar mengajar pada mata pelajaran ilmu gizi dasar di SMK Sandhy Putra 2 Medan masih menggunakan model konvensional?
3. Apakah siswa kesulitan dalam mengingat dan memahami materi mata pelajaran ilmu gizi dasar dengan menggunakan model konvensional?
4. Bagaimana interaksi antar siswa dan guru saat proses pembelajaran?
5. Apakah model pembelajaran *Mind Mapping* sudah atau belum pernah digunakan sebagai model pembelajaran di SMK Sandhy Putra 2 Medan untuk mata pelajaran ilmu gizi dasar?

C. Pembatasan Masalah

Karena keterbatasan waktu, tenaga, dan sarana serta mengingat luasnya permasalahan yang terdapat di dalam penelitian ini, maka peneliti membatasi permasalahan dalam pembahasan penelitian agar penelitian ini terarah, ruang lingkup yang diteliti dibatasi pada hal-hal sebagai berikut :

1. Model pembelajaran yang diteliti adalah model pembelajaran *mind mapping*
2. Hasil belajar siswa yang diteliti adalah hasil belajar kognitif gizi seimbang.
 - a. Pengertian gizi seimbang
 - b. Manfaat perencanaan menu seimbang
 - c. Persyaratan menu yang baik

- d. Cara memilih bahan makanan sesuai gizi seimbang
 - e. Pedoman umum gizi seimbang
3. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI SMK Sandhy Putra 2 Medan Tahun Pelajaran 2015/2016.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah maka rumusan masalah yang dipilih, yaitu :

1. Bagaimana hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran ilmu gizi dasar?
2. Bagaimana hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *mind mapping* pada mata pelajaran ilmu gizi dasar?
3. Apakah penggunaan model pembelajaran *mind mapping* dapat mempengaruhi hasil belajar ilmu dasar gizi siswa kelas XI SMK Sandhy Putra 2 Medan?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan diatas, penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai hal:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran ilmu gizi dasarkompetensi gizi seimbang.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *mind mapping* pada mata pelajaran ilmu gizi dasarkompetensi gizi seimbang.

3. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *mind mapping* dapat mempengaruhi hasil belajar pada mata pelajaran ilmu gizi dasarkompetensi gizi seimbang.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:

1. Bagi Siswa

Meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu gizi dasar dengan menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping*.

2. Bagi Guru

Sebagai masukan bagi guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* dalam mata pelajaran ilmu gizi dasar.

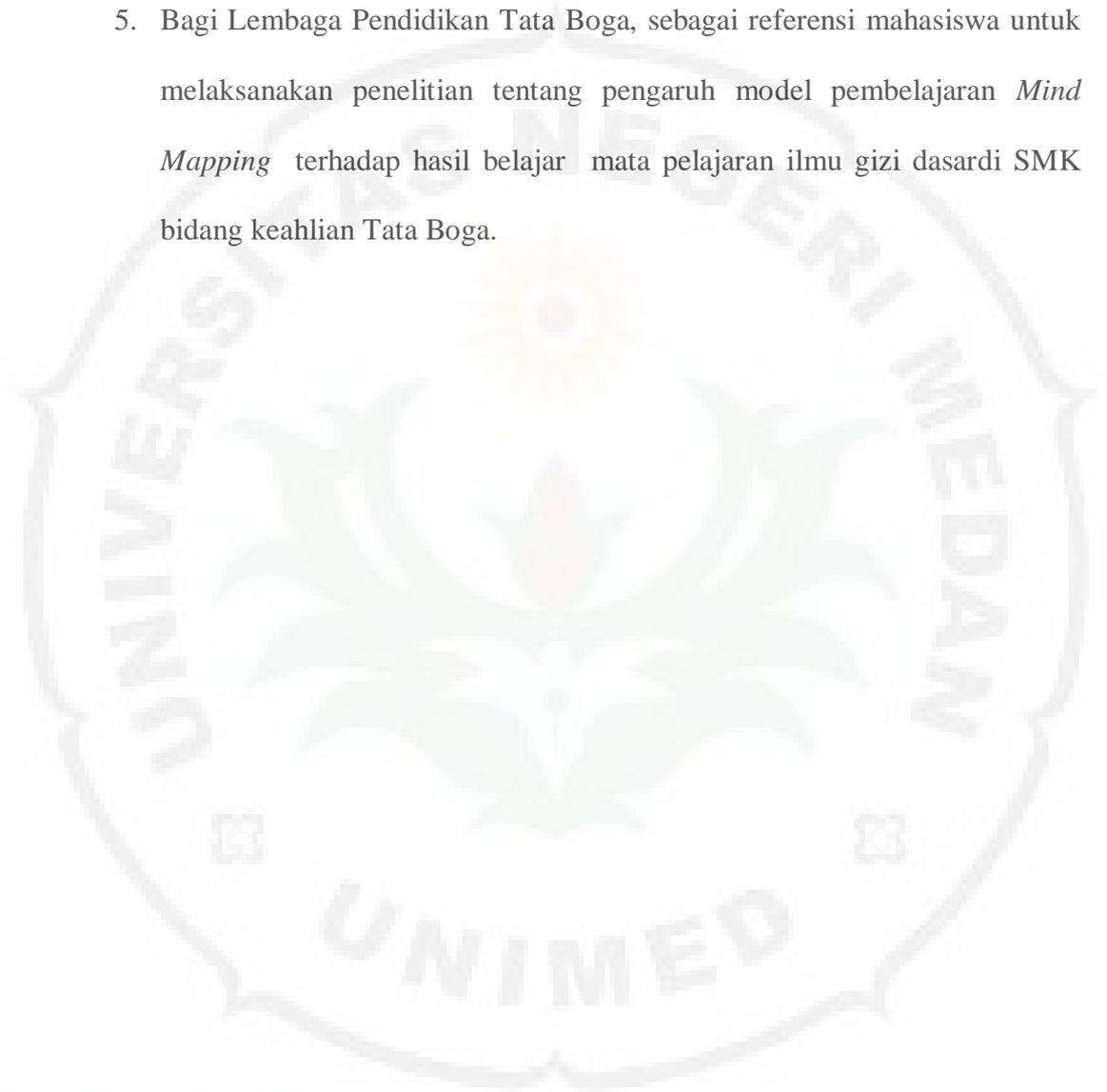
3. Bagi Sekolah

Sebagai bahan untuk menginformasikan kepada guru-guru tentang model pembelajaran *Mind Mapping*. Meningkatkan kualitas dan mutu sekolah khususnya hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* pada saat proses belajar mengajar dikemudian hari.

4. Bagi Peneliti

Sebagai bahan masukan untuk menambah wawasan berpikir serta untuk meningkatkan pemahaman dalam hal mencapai hasil belajar siswa yang tinggi dengan menggunakan model pembelajaran *Mind Mapping* pada saat proses belajar mengajar dikemudian hari.

5. Bagi Lembaga Pendidikan Tata Boga, sebagai referensi mahasiswa untuk melaksanakan penelitian tentang pengaruh model pembelajaran *Mind Mapping* terhadap hasil belajar mata pelajaran ilmu gizi dasardi SMK bidang keahlian Tata Boga.



THE
Character Building
UNIVERSITY