

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses yang dianggap sangat penting dalam kehidupan. Pendidikan bertujuan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang dapat diwariskan ke setiap generasi untuk mempersiapkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya serta memahami perannya dalam berbagai lingkungan hidup di masa yang akan datang. Untuk mencapai peningkatan tersebut manusia perlu untuk meningkatkan kualitas mutu pendidikannya.

Dalam menghadapi dunia pendidikan saat ini salah satunya terdapat permasalahan dalam proses pembelajaran yang berpengaruh pada pencapaian hasil belajar peserta didik. Diharapkan prestasi belajar di Indonesia terus meningkat sehingga terjadi perbaruan dalam pendidikan. Namun fakta dilapangan prestasi belajar Indonesia masih tergolong rendah dan belum menunjukkan pencapaian yang memuaskan. Dari hasil survei *Program for International Student Assessment (PISA)* tahun 2018 yang bergabung pada *Organisation For Economic Co-Operation And Development (OECD, 2019)* secara internasional menempatkan indonesia di peringkat 72 dari 79 negara di dunia (Wahyudi dkk, 2022). Berdasarkan data tersebut rendahnya pendidikan menjadi masalah dalam perkembangan kualitas sumber daya manusia.

Upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran dapat dilakukan melalui pemilihan strategi, model, metode, dan media pembelajaran yang tepat, sehingga menciptakan suasana belajar lebih aktif, kreatif dan menyenangkan. Sama halnya menurut (Rafik dkk, 2022) bahwa model pembelajaran penting diterapkan supaya peserta didik berminat untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik, aktif, dan kreatif. Selain itu, keberadaan media pembelajaran dapat memudahkan penyampaian materi dan berharap peserta didik dapat memahami setiap materi yang diajarkan (Pangestu, 2021). Dengan pemilihan yang tepat dalam proses pembelajaran

diharapkan dapat mendorong peserta didik untuk lebih terlibat dalam pembelajaran dan akan lebih menguatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep yang diajarkan.

Berdasarkan observasi awal di SMAN 1 Manonjaya kelas XI IPS pada mata pelajaran Geografi masih terbilang rendah. Sebagaimana tercermin dari rendahnya pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 76, dengan rata-rata capaian hasil belajar peserta didik 70. Hasil observasi ini menunjukkan kurangnya antusias dalam mengikuti mata pelajaran Geografi karena kurangnya efektivitas sistem pembelajaran yang mempengaruhi pada hasil belajar peserta didik. Selain itu, saat kegiatan pembelajaran peserta didik cenderung pasif dan hanya segelintir peserta didik yang ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran. Hal tersebut diketahui sebagian besar proses pembelajaran masih menggunakan metode konvensional dan guru lebih dominan sebagai subjek pembelajaran, sedangkan peserta didik hanya mendengarkan dan menyimak tanpa diberi tugas yang dapat merangsang kreativitas peserta didik. (Acesta, 2020). Dampak yang terjadi dari kenyataan yang ada menyebabkan kesiapan peserta didik dalam mengikuti pelajaran di kelas tidak efektif, hal ini terlihat ketika proses pembelajaran berlangsung beberapa peserta didik ada yang masih bicara dengan temannya, mengantuk, jenuh dan lain-lain, selain itu berakibat pada menurunnya motivasi, semangat belajar dan berdampak pada hasil belajar siswa terutama hasil belajar kognitif peserta didik.

Salah satu alternatif yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model *Project Based Learning*. Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) menurut (Kemendikbud, 2014) merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai inti pembelajaran (Tirtawati, 2020). Peserta didik diberi kesempatan untuk bekerja sama secara mandiri membangun pengetahuan mereka melalui model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL), yang berfokus pada teori dan prinsip-prinsip penting dari berbagai disiplin ilmu sehingga peserta didik mampu menciptakan produk

nyata yang realistis dan bermakna (Swari et al., 2022). Penggunaan model *Project-Based Learning* (PjBL) memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pemecahan masalah, berpikir kreatif, dan mendorong kolaborasi antar peserta didik.

Dalam konteks mata pelajaran geografi tentang keragaman budaya Indonesia, terdapat tantangan tersendiri. Materi yang kompleks seringkali membuat pemahaman peserta didik menjadi menjadi sulit. Keragaman budaya Indonesia yang kaya dan kompleks membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih terstruktur dan mendalam untuk dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan agar pesan pembelajaran tersalurkan sehingga anak memiliki pengalaman belajar yang bermakna yaitu menggunakan *mind mapping*. *Mind mapping* sebagai salah satu model pembelajaran yang memanfaatkan instrumen yang dapat membantu memetakan isi atau materi sehingga lebih mudah dipelajari dan dianalisis (Kustian, N, 2021).

Proses penerapan *mind mapping* dalam kegiatan belajar dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dikarenakan cara kerja *mind mapping* melibatkan cara kerja dasar otak yang tersusun lebih bercabang-cabang, untuk mempermudah proses mengingat (Hidayat et al., 2020). Selain itu menurut Istiningsih dkk., (2019) bahwa peta pikiran dapat dipandang sebagai cara untuk memberikan gambaran (pandangan) menyeluruh terhadap suatu masalah dan membantu siswa merencanakan dan mengingat masalah dengan cara yang menyenangkan untuk dilihat, mudah dipahami, dan mudah dicerna. Oleh karena itu, *mind mapping* dapat menjadi alat yang efektif dalam memvisualisasikan dan menghubungkan konsep-konsep geografi salah satunya terkait keragaman budaya Indonesia. Dengan meningkatkan hasil belajar dan kreativitas peserta didik dapat menciptakan produk berupa *mind mapping* yang menggambarkan pandangan holistik terhadap keragaman budaya, menciptakan pemahaman mendalam, serta merangsang solusi inovatif dalam memecahkan permasalahan terkait dengan keragaman budaya di Indonesia.

Dari uraian tersebut (Tirtawati, 2020) mengemukakan bahwa *mind mapping* dapat bekerja dengan baik bila dipadukan dengan PjBL karena dapat meningkatkan kreativitas peserta didik, merangsang imajinasi, dan menjadikan pembelajaran lebih menarik. Penggunaan model *Project-Based Learning* (PjBL) memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pemecahan masalah, berpikir kreatif, dan mendorong kolaborasi antar peserta didik. Di sisi lain, media *mind mapping* membantu guru menciptakan media pembelajaran yang inovatif. Salah satu topik yang diterapkan dalam penelitian ini adalah materi keragaman budaya Indonesia. Keragaman budaya di Indonesia mencakup berbagai suku, adat istiadat, bahasa, dan tradisi, sehingga menjadikannya sumber pembelajaran yang sangat kaya. Dalam konteks ini, media *mind mapping* menjadi salah satu pilihan yang tepat untuk menyajikan informasi tentang keragaman budaya Indonesia. *Mind Mapping* salah satu alternatif pengajaran yang dapat membantu peserta didik meningkatkan hasil belajar mereka karena pendekatan ini menciptakan konsep dan pola yang saling terkait yang berfungsi sebagai petunjuk visual untuk belajar (Acesta, 2020). Diharapkan dengan penggunaan model *project based learning* dengan media *mind mapping* dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif peserta didik.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis menyusun laporan penelitian ini dengan judul **“Pengaruh Model *Project Based Learning* (Pjbl) Menggunakan Media *Mind Mapping* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik pada Mata Pelajaran Geografi di Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Manonjaya”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana tahapan penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) menggunakan media *mind mapping* pada mata pelajaran geografi materi keragaman budaya Indonesia di kelas XI IPS SMAN 1 Manonjaya?

- b. Bagaimana pengaruh model Project Based Learning (PjBL) menggunakan media *mind mapping* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran geografi materi keragaman budaya Indonesia di kelas XI IPS SMAN 1 Manonjaya?

1.3 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman pembaca terhadap permasalahan yang telah diteliti, maka penulis terlebih dahulu akan menjelaskan beberapa istilah yang terdapat pada judul penelitian yaitu sebagai berikut:

- a. Model *Project Based Learning* (PjBL)

Model *Project Based Learning* (PjBL) merupakan model yang mengharuskan siswa aktif dalam memecahkan permasalahan dengan menggagas sebuah ide yang dapat digeneralisasikan menjadi sebuah produk sebagai hasil dari kegiatan proyek (Rahmah et al., 2023).

- b. Media

Media pembelajaran merupakan perangkat keras atau perangkat lunak yang digunakan dalam penyampaian materi oleh guru kepada peserta didik dalam proses pembelajaran (Magdalena et al., 2021). Dalam pembelajaran, media diharapkan dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pembelajaran

- c. *Mind Mapping*

Menurut Acesta (dalam Putra Priyandana dkk., 2021) *mind mapping* merupakan teknik mencatat dengan mengembangkan gaya belajar visual dengan meletakkan topik utama atau inti dari pembahasan sebuah materi di tengah dan membuat cabang-cabang, simbol, gambar maupun warna sehingga lebih menarik, adanya kombinasi warna, simbol, bentuk dan sebagainya memudahkan otak dalam menyerap informasi yang diterima.

- d. Hasil Belajar Kognitif

Menurut teori belajar kognitivisme, perubahan persepsi dan pemahaman tidak selalu berbentuk perubahan tingkah laku yang bisa

diamati. Menurut teori ini, proses belajar akan berjalan dengan baik jika materi pembelajaran yang baru beradaptasi (bersinambungan) secara baik dengan struktur kognitif yang sudah dimiliki siswa (Gasong, 2018).

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diatas, maka tujuan disusunnya penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui tahapan penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) menggunakan media *mind mapping* pada mata pelajaran geografi materi keragaman budaya Indonesia di kelas XI IPS SMAN 1 Manonjaya
- b. Untuk mengetahui pengaruh model *Project Based Learning* (PjBL) menggunakan media *mind mapping* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran geografi materi keragaman budaya Indonesia di kelas XI IPS SMAN 1 Manonjaya

1.5 Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian yang diperoleh diantaranya sebagai berikut:

1. Kegunaan teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan dalam penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* yang berkaitan dengan pengaruh penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dan hasil belajar kognitif peserta didik pada materi keragaman budaya Indonesia untuk mengetahui pengaruhnya terhadap peserta didik kelas XI SMAN 1 Manonjaya.

2. Kegunaan praktis

a. Bagi Peneliti

Diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan dan kemampuan yang berkaitan dengan penyusunan rancangan pembelajaran mata pelajaran Geografi menggunakan model pembelajaran *project based learning* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik.

b. Bagi Siswa

Melalui model *project based learning* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran geografi materi keragaman budaya Indonesia.

c. Bagi Guru

Sebagai sumber informasi untuk dijadikan bahan pertimbangan dalam menerapkan suatu model pembelajaran khususnya model *project based learning* guna meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik.

d. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat membantu dan memberikan masukan dalam menentukan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik dalam rangka perbaikan pembelajaran geografi khususnya materi keragaman budaya Indonesia.