

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada hakikatnya adalah hak bagi setiap individu dan merupakan hal mendasar yang dibutuhkan manusia selama hidup. Selama hidup manusia akan selalu belajar dari lahir hingga akhir hayat. Pendidikan adalah modal yang penting untuk menjalani kehidupan. Tanpa pendidikan manusia tidak dapat menjalankan kehidupannya dengan baik. Pendidikan selayaknya mampu mengakomodasi kebutuhan siswa dalam belajar.

Praktek pendidikan diupayakan pendidik dalam rangka memfasilitasi peserta didik agar mampu mewujudkan diri sesuai dengan kodrat dan martabat kemanusiaannya. Semua tindakan pendidik diarahkan kepada tujuan agar peserta didik mampu melaksanakan berbagai peranan sesuai dengan statusnya, berdasarkan nilai-nilai dan norma-norma yang diakui. Dalam pernyataan di atas tersurat dan tersirat bahwa pendidikan berfungsi untuk memanusiakan manusia, bersifat normatif, dan karena itu mesti dapat dipertanggungjawabkan. Syaripudin (2006: 1).

Munir (2008: 52). Tujuan pendidikan nasional yang digunakan sekarang secara eksplisit dirumuskan dalam Undang Undang Republik Indonesia No.21 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu pada bab II pasal 3. Dalam UU tersebut dijelaskan, bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk

mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa; dan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Kehidupan terus berubah dan berganti, hal-hal baru semakin banyak untuk dipelajari. Tak dapat diabaikan teknologi saat ini merupakan salah satu kebutuhan mendasar yang harus dimiliki oleh setiap individu karena kehidupan yang terus berkembang seperti sekarang ini tidak dapat lepas dari peran teknologi. Teknologi sudah menjadi bagian dari kehidupan kita sekarang ini, baik itu disadari maupun tidak. Oleh karena itu pentingnya ditanamkan sejak dini pelajaran tentang teknologi pada tiap individu, khususnya dalam dunia pendidikan yaitu siswa di sekolah. Seluruh dunia, hampir semuanya, khususnya negara-negara besar telah menjadikan teknologi menjadi salah satu hal yang wajib untuk dikembangkan dan disosialisasikan kepada warga negaranya, di negara-negara maju dan berkembang hampir sebagian besar warganya sadar akan pentingnya teknologi dan teknologi sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari bahkan menjadi kebutuhan mendasar dalam setiap aktivitas kehidupan, sehingga sudah barang tentu teknologi bukan merupakan hal yang asing. Agar manusia Indonesia tidak mengalami ketertinggalan jauh dalam dunia teknologi dengan negara lain, pemerintah terus berupaya meningkatkan dan mengembangkan teknologi dalam berbagai bidang sehingga lambat laun manusia Indonesia akan terbiasa dengan penggunaan

teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Dalam bidang pendidikan khususnya, pemerintah beberapa tahun belakangan ini berupaya memperkenalkan teknologi pada anak-anak usia sekolah dengan menjadikan mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi menjadi salah satu mata pelajaran yang wajib ada di setiap sekolah. Agar para siswa sejak dini sudah diajarkan dan dikenalkan dengan teknologi, sehingga para siswa dapat mengikuti perkembangan teknologi yang ada saat ini. Seiring dengan perkembangan ini maka beberapa tahun belakangan mulai banyak berdiri sekolah kejuruan berbasis IT.

Sejauh mana keberhasilan proses belajar-mengajar tidak dapat dilepaskan dari peran dan keterlibatan guru dalam mendidik siswanya. Bagaimana cara guru menyampaikan pembelajaran dan menciptakan suasana belajar yang kondusif bagi siswa, sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan secara maksimal.

Menurut Wijaya (2010: 6), peran guru adalah sebagai berikut (sumber: Mendiknas RI):

1. Mendidik dengan benar (penuh kasih sayang dan tanpa kekerasan).
2. Memahami bakat, minat, dan kebutuhan belajar anak.
3. Menciptakan lingkungan dan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan.
4. Memfasilitasi kebutuhan belajar anak.

Seperti yang dipaparkan Wijaya di atas, saat ini paradigma guru mulai berubah dan harus mulai berubah, pengajar saat ini selayaknya tidak menggunakan kekerasan seperti yang dahulu sering kita lihat atau bahkan pernah

kita alami saat sekolah dulu, sampai saat ini pun masih ditemukan guru-guru yang masih menggunakan kekerasan sebagai alasan menegakkan kedisiplinan. Sungguh pun dengan alasan seperti itu sangat tidak dibenarkan, karena kekerasan tidak mendidik bahkan dapat menimbulkan efek negatif bagi siswa itu sendiri, baik psikis maupun psikologis. Saat ini pula orang tua siswa sudah mulai aktif dalam mengawasi dan mengevaluasi kegiatan di sekolah sehingga turut membantu proses pendidikan yang sepatutnya. Di sekolah guru harus mampu memahami dan mengerti kebutuhan belajar siswa di sekolah, minat, bakat, serta daya tangkap siswa terhadap pelajaran, karena tiap individu memiliki kemampuan yang berbeda.

Sejalan dengan perkembangan zaman maka diharapkan para guru harus melakukan perubahan-perubahan dari kegiatan pembelajaran konvensional yang monoton, menjadi kegiatan belajar yang aktif, menyenangkan, diselingi dengan permainan namun tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik. Guru yang progresif berani mencoba metode-metode yang baru yang dapat membantu meningkatkan kegiatan belajar mengajar dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Agar siswa dapat belajar dengan baik maka metode mengajar harus diusahakan tepat, efektif dan efisien.

Kegiatan belajar mengajar melibatkan beberapa komponen, yaitu peserta didik, guru (pendidik), tujuan pembelajaran, isi pelajaran, metode mengajar, media dan evaluasi. Tujuan pembelajaran adalah perubahan perilaku dan tingkah laku yang positif dari peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar, seperti: perubahan yang secara psikologis akan tampil dalam tingkah laku (*over*

behaviour) yang dapat diamati melalui alat indera oleh orang lain baik tutur katanya, motorik dan gaya hidupnya.

Gaya belajar Anda adalah kunci untuk mengembangkan kinerja dalam pekerjaan, di sekolah, dan dalam situasi-situasi antar-pribadi. Ketika Anda menyadari bagaimana Anda dan orang lain menyerap dan mengolah informasi, Anda dapat menjadikan belajar dan berkomunikasi lebih mudah dengan gaya belajar Anda sendiri. DePorter dan hernacki (2009: 110).

Pada dasarnya tiap individu memiliki kemampuan yang berbeda dalam menerima informasi, begitu juga halnya dengan para siswa. Ada siswa yang dapat menyerap informasi dengan baik melalui visualisasi, ada juga yang melalui audio, dan ada juga yang melalui kinestetik (gerakan). Pendidik harus pandai memilih model pembelajaran apa yang sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan dan modalitas apa yang penting untuk ditekankan pada mata pelajaran yang diajarkan, agar siswa dapat maksimal menerima informasi yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu para guru sebaiknya perlu mencoba berbagai model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar, agar proses belajar mengajar lebih efektif, menyenangkan, dan inti pelajaran dapat diserap dengan baik. Interaksi yang baik antara guru dan siswa juga akan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Model pembelajaran *Quantum Learning* tipe *Kinesthetic* adalah salah satu model pembelajaran yang cocok untuk diterapkan dalam Mata Diklat Algoritma dan Pemrograman karena lebih mengutamakan *skill* bukan hanya materi sebagai

hafalan. Disini peneliti akan memfokuskan pada model pembelajaran kinestetik karena ini sesuai dengan mata diklat yang digunakan sebagai bahan kajian peneliti yang menggunakan komputer sebagai salah satu fasilitas yang penting dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui lebih lanjut seberapa penting gaya belajar kinestetik diterapkan pada Mata Diklat Algoritma dan Pemrograman.

Dengan menggunakan *Quantum Learning* memungkinkan pengajar untuk menciptakan lingkungan belajar yang positif, rileks, aman (mendukung), penjelajahan (*Exploratory*), dan menggembirakan. Penggunaan fisik dalam aktivitas *Quantum Learning* juga sangat bermanfaat seperti adanya gerakan-gerakan yang dilakukan siswa dalam belajar sehingga siswa tidak merasa bosan, terobosan dalam belajar, perubahan keadaan belajar, menggunakan permainan-permainan untuk menghidupkan suasana belajar, adanya estafet dalam belajar (*hands-on*), serta partisipasi dari para siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan *Quantum Learning* mengharuskan suasana belajar yang nyaman, cukup penerangan, baik secara visual sehingga dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar, serta diiringi dengan alunan musik yang membuat siswa semakin rileks dan nyaman saat belajar. DePorter dan Henarcki (2009: 15).

Sekolah sebagai suatu institusi atau lembaga pendidikan idealnya harus mampu melakukan proses edukasi, sosialisasi, dan transformasi. Dengan kata lain, sekolah yang bermutu adalah sekolah yang mampu berperan sebagai proses edukasi (proses pendidikan yang menekankan pada kegiatan mendidik dan mengajar), proses sosialisasi (proses bermasyarakat terutama bagi anak didik), dan wadah proses transformasi (proses perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik atau lebih maju).

1.2 Rumusan dan Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, berdasarkan uraian yang telah dikemukakan pada latar belakang masalah maka dapat diketahui rumusan masalah. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Seberapa besar hasil belajar siswa kelas eksperimen sebelum diberikan model pembelajaran *Quantum Learning* tipe *Kinesthetic*?
2. Seberapa besar hasil belajar siswa kelas eksperimen setelah diberikan model pembelajaran *Quantum Learning* tipe *Kinesthetic*?
3. Apakah hasil belajar siswa yang model pembelajarannya dengan *Quantum Learning* tipe *Kinesthetic* lebih baik daripada yang menggunakan model pembelajaran konvensional?
4. Apakah penggunaan model pembelajaran *Quantum Learning* tipe *Kinesthetic* efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada Mata Diklat Algoritma dan Pemrograman?

Agar penelitian ini dapat lebih fokus, maka penelitian ini dibatasi pada:

1. Subjek Penelitian : Model pembelajaran *Quantum Learning* tipe *Kinesthetic*.
2. Objek Penelitian : Siswa kelas X SMK Teknik Informatika Garuda Nusantara Cimahi tahun ajaran 2010/2011.
3. Dalam penelitian ini dilakukan pada materi dengan kompetensi algoritma dan pemrograman.

4. Parameter yang digunakan adalah hasil belajar siswa pada Mata Diklat Algoritma dan Pemrograman. Hasil belajar yang digunakan sebagai parameter dibatasi pada ranah kognitif dan psikomotor.

1.3 Definisi Operasional

1. Efektivitas secara harfiah diartikan sebagai pengaruh dan mempunyai daya guna serta membawa hasil. Efektivitas berasal dari kata efektif yang berarti tepat guna. Jadi efektivitas adalah suatu hal yang dikenakan dengan waktu yang cepat dan tepat kegunaannya. Maksud dari kata efektivitas pada penelitian ini adalah bagaimana pengaruh penggunaan model pembelajaran *Quantum Learning* tipe *Kinesthetic* terhadap hasil belajar siswa.
2. *Quantum learning* tipe *kinesthetic* adalah salah satu unsur dalam modalitas belajar yang cocok untuk ditekankan pada Mata Diklat Algoritma dan Pemrograman, karena Mata Diklat Algoritma dan Pemrograman membutuhkan keterampilan dalam penerapannya. Kemampuan psikomotor siswa sangat dituntut dalam kompetensi peserta didik pada mata pelajaran TIK. Pada umumnya, dalam Mata Diklat Algoritma dan Pemrograman peserta didik dapat melakukan yang terbaik, memahami dan mengerti jika mereka menyentuh dan bergerak (praktikum) yang mengharuskan penggunaan *skill* atau keterampilan siswa.
3. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Sudjana (2008: 22).

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum diberikan model pembelajaran *Quantum Learning* tipe *Kinesthetic*.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan model pembelajaran *Quantum Learning* tipe *Kinesthetic*.
3. Untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa sesudah diberi perlakuan model pembelajaran *Quantum Learning* tipe *Kinesthetic* lebih baik daripada siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.
4. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan model pembelajaran *Quantum Learning* tipe *Kinesthetic* pada Mata Diklat Algoritma dan Pemrograman terhadap hasil belajar siswa.

1.5 Manfaat Penelitian

Secara umum, dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat:

1. Alternatif lain bagi para pengajar dalam mengajar dengan menggunakan model pembelajaran.
2. Wawasan yang lebih luas tentang berbagai macam model pembelajaran yang ada.
3. Gambaran mengenai penggunaan model pembelajaran *Quantum Learning* tipe *Kinesthetic* dalam memilih model pembelajaran yang tepat yang sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan.

4. Sumbangan sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun kebijakan untuk menentukan model pembelajaran yang efektif dan inovatif di dalam kelas.

Disamping itu, secara khusus penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat pada masing-masing komponen sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Diharapkan siswa agar lebih tertarik untuk memahami materi pelajaran, mendapatkan suasana belajar yang menyenangkan, dapat lebih bebas bergerak dalam mengeksplorasi kemampuan psikomotornya terutama dalam bidang kajian algoritma dan pemrograman, dapat belajar mandiri dan bersikap kritis dalam menanggapi suatu masalah, dan tentunya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi Guru

Untuk menambah wawasan dan mendorong para pengajar untuk menggunakan berbagai model pembelajaran dalam mengajar yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi siswa, dan mengembangkan lebih lanjut model pembelajaran *Quantum Learning* pada umumnya, khususnya mengenai *Quantum Learning* tipe *Kinesthetic*. Memungkinkan para pendidik untuk menggunakan model pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan, agar kebutuhan siswa terpenuhi.

3. Bagi Sekolah

Untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah. Sehingga sekolah dapat berkembang menuju ke arah yang lebih baik sesuai harapan dan dapat

memberikan yang terbaik bagi para peserta didik serta menghasilkan peserta didik yang berkualitas.

1.6 Hipotesis

Dalam penelitian ini disusun hipotesis yang akan diuji kebenarannya. Adapun hipotesisnya adalah sebagai berikut:

“Hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Quantum Learning* tipe *Kinesthetic* lebih baik daripada siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.”

