

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Kegiatan pembelajaran di sekolah merupakan salah satu faktor penentu terhadap kualitas pendidikan. Kegiatan pembelajaran yang baik akan menghasilkan lulusan yang bermutu yang dapat dijadikan sebagai indikator dalam penentuan kualitas pendidikan. Kegiatan pembelajaran dikatakan baik apabila pembelajaran tersebut dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

Di masa kini kegiatan pembelajaran di sekolah tidak terlepas dari permasalahan-permasalahan yang dapat mempengaruhi kualitas pendidikan. Salah satu permasalahan yang perlu diperhatikan adalah kurangnya “sense” dalam setiap kegiatan pembelajaran. “Sense” yang dimaksud yaitu kesatuan antara unsur siswa, guru, lingkungan, dan materi yang diajarkan. Tidak adanya kesatuan dari keempat unsur tersebut menjadikan siswa kesulitan dalam menggali manfaat dan tujuan dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

Bagi sebagian siswa belajar bukanlah hal yang menyenangkan. Siswa yang dibiarkan duduk berjam-jam dalam deretan bangku-bangku yang berjajar rapih menghadap kedepan, tanpa adanya aktivitas yang menarik, akan menimbulkan suatu persepsi bahwa belajar merupakan suatu kegiatan membosankan, beresiko, dan membawanya ke luar zona nyaman. Siswa cenderung diarahkan untuk belajar berfikir (kognitif) tanpa melibatkan emosi (afektif) mereka, padahal dengan memperhatikan emosi dapat membantu siswa dalam mempercepat proses pembelajaran menjadi lebih berarti dan permanen.

Pola pembelajaran yang menyenangkan merupakan suatu tanda menuju sekolah masa depan. Lingkungan yang kondusif, aktivitas yang menarik, dan sosok

pengajar yang dinamis akan membawa siswa memasuki dunia pendidikan yang menyenangkan. Bisa dikatakan, proses pembelajaran akan lebih efektif apabila dilaksanakan dalam kondisi yang nyaman dan *fun*.

SMK Negeri 1 Majalengka merupakan salah satu Lembaga Pendidikan Menengah Kejuruan di Kota Majalengka yang menyelenggarakan pendidikan dengan berbagai bidang keahlian, antara lain Teknik Gambar Bangunan, Teknik Instalasi Tenaga Listrik, Teknik Pemesinan, Teknik Kendaraan Ringan, Teknik Sepeda Motor, Teknik Komputer dan Jaringan, Rekayasa Perangkat Lunak, dan Teknologi Pesawat Udara. Khusus Bidang Studi Keahlian Teknik Gambar Bangunan di SMK Negeri 1 Majalengka, memiliki tiga mata pelajaran produktif yaitu mata pelajaran Dasar Kompetensi Keahlian (DKK), mata pelajaran Kompetensi Keahlian (KK), dan Muatan Lokal, dimana setiap mata pelajaran terbagi atas beberapa standar kompetensi.

Dasar Kompetensi Keahlian (DKK) merupakan mata pelajaran produktif yang bermuatan materi dasar yang berkaitan dengan ilmu bangunan. Mata pelajaran ini menuntut siswa untuk memiliki tingkat pemahaman tinggi dikarenakan menjadi landasan dalam pengembangan ilmu gambar bangunan.

Berdasarkan pengamatan pada kegiatan Program Pengalaman Lapangan (PPL) yang telah peneliti jalani di SMK Negeri 1 Majalengka, peneliti melihat adanya kecenderungan pembelajaran konvensional yang mendominasi kegiatan pembelajaran. Pada pembelajaran konvensional tampak siswa cenderung pasif tanpa adanya suatu aktivitas menarik yang melibatkan emosi (afektif) mereka dan menjadikan siswa kesulitan menggali potensi belajar. Kesulitan menggali potensi belajar pada akhirnya akan berpengaruh terhadap minat dan perolehan hasil belajar.

Permasalahan yang telah dikemukakan diatas menjadi landasan pentingnya untuk menerapkan strategi pembelajaran inovatif demi terciptanya suatu *atmosfer*

Sri Hardiani, 2013

Penerapan Model Pembelajaran Quantum Learnig Pada Standar Kompetensi Mengidentifikasi Ilmu Bangunan Gedung Di SMKN 1 Majalengka

belajar yang menyenangkan. Peneliti mencoba menerapkan strategi pembelajaran yang tidak hanya menitikberatkan pada kegiatan yang bersifat berfikir (kognitif), melainkan dengan melibatkan emosi (afektif) mereka. Dari guru sebagai pusat pembelajaran, menuju pembelajaran yang memberikan ruang gerak secara menyeluruh kepada siswa. Model pembelajaran yang akan dieksperimenkan adalah model *Quantum Learning*.

Quantum Learning berakar dari upaya Lozanov (DePorter, 2011: 14) seorang pendidik berkebangsaan Bulgaria yang bereksperimen dengan apa yang disebutnya sebagai *suggestology* atau *suggestopedia*. Prinsipnya adalah bahwa sugesti dapat dan pasti mempengaruhi hasil belajar. Istilah lain yang digunakan adalah “pemercepatan belajar” (*accelerated learning*) dimana cara ini menyatukan unsur hiburan, permainan, warna, cara berfikir positif, dan emosional yang saling bekerja sama untuk menghasilkan pengalaman belajar yang efektif. *Quantum Learning* mengarahkan siswa menuju suatu gaya belajar yang menarik dan membangkitkan semangat, dan pada akhirnya siswa akan mengalami peningkatan hasil belajar.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran *Quantum Learning* pada Standar Kompetensi Mengidentifikasi Ilmu Bangunan Gedung di SMK Negeri 1 Majalengka”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diutarakan diatas, permasalahan-permasalahan yang muncul dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Model pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi
2. Sebagian siswa tidak berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran
3. Adanya respon sebagian siswa yang rendah saat kegiatan pembelajaran

Sri Hardiani, 2013

Penerapan Model Pembelajaran Quantum Learning Pada Standar Kompetensi Mengidentifikasi Ilmu Bangunan Gedung Di SMKN 1 Majalengka

4. Minat belajar sebagian siswa cenderung rendah
5. Hasil belajar yang diraih sebagian siswa belum maksimal

C. Pembatasan dan Perumusan Masalah

1. Pembatasan Masalah

Karena keterbatasan waktu, biaya, dan kecakapan peneliti maka pembatasan masalah diperlukan agar ruang lingkup permasalahan tidak terlalu luas. Adapun pembatasan masalah pada penelitian ini antara lain :

1. Penelitian hanya dilakukan dalam lingkup mata pelajaran Dasar Kompetensi Keahlian dengan Standar Kompetensi Mengidentifikasi Ilmu Bangunan Gedung
2. Model pembelajaran yang dieksperimentasikan adalah model *Quantum Learning* untuk kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional untuk kelas kontrol
3. Konsep yang diteliti yaitu berupa hasil belajar dan respon siswa setelah diterapkan model *Quantum Learning*

2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana gambaran pelaksanaan model *Quantum Learning*?
2. Adakah peningkatan hasil belajar setelah diterapkannya model *Quantum Learning*?
3. Bagaimana respon siswa terhadap pelaksanaan model *Quantum Learning* pada Standar Kompetensi Mengidentifikasi Ilmu Bangunan Gedung?

D. Tujuan Penelitian

Sri Hardiani, 2013

Penerapan Model Pembelajaran Quantum Learning Pada Standar Kompetensi Mengidentifikasi Ilmu Bangunan Gedung Di SMKN 1 Majalengka

Berdasarkan pada rumusan masalah yang ada, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui gambaran pelaksanaan model *Quantum Learning*
2. Untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan model *Quantum Learning*
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap pelaksanaan model *Quantum Learning* pada Standar Kompetensi Mengidentifikasi Ilmu Bangunan Gedung

E. Manfaat Penelitian

Adapun hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sejumlah manfaat, antara lain :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khasanah ilmu pengetahuan khususnya dalam pengembangan inovasi pembelajaran sehingga penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan SMK mengenai penggunaan model *Quantum Learning* dan dapat dijadikan pertimbangan dalam memutuskan kebijakan model pembelajaran pada siswa.

b. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan wawasan khususnya bagi mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknik Sipil FPTK UPI mengenai model pembelajaran yang diterapkan di SMK sehingga dapat dijadikan bekal saat terjun dalam lingkungan masyarakat.

Sri Hardiani, 2013

Penerapan Model Pembelajaran Quantum Learnig Pada Standar Kompetisi Mengidentifikasi Ilmu Bangunan Gedung Di SMKN 1 Majalengka

F. Sistematika penelitian

Skripsi ini disajikan dalam lima bab yang disusun berdasarkan sistematika penelitian sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini dipaparkan pembahasan mengenai latar belakang masalah yang diteliti, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

Bab II Kajian Pustaka dan Hipotesis

Pada bab ini dibahas mengenai landasan teoritis dan empiris yang mendasari penjelasan variabel dalam penelitian sebagai tolak ukur berfikir dalam penelitian, serta dirumuskan dalam bentuk anggapan dasar atau hipotesis.

Bab III Metode Penelitian

Pada bab ini dibahas mengenai metodologi penelitian yang meliputi metode penelitian, variabel, paradigma penelitian, data dan sumber data, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bab ini menyajikan pembahasan data sebagai hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan mulai dari hasil pengumpulan data, analisis hasil pengolahan data, dan penafsiran data.

Bab V Kesimpulan dan Saran

Sri Hardiani, 2013

Penerapan Model Pembelajaran Quantum Learnig Pada Standar Kompetensi Mengidentifikasi Ilmu Bangunan Gedung Di SMKN 1 Majalengka

Pada bab ini, temuan dan hasil penelitian dibuat kesimpulan dan saran yang mengacu pada tujuan dari penelitian yang telah ditentukan.



Sri Hardiani, 2013

Penerapan Model Pembelajaran Quantum Learnig Pada Standar Kompetensi Mengidentifikasi Ilmu Bangunan Gedung Di SMKN 1 Majalengka

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu