

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah alat yang sangat penting bagi suatu bangsa bahkan merupakan suatu kebutuhan demi terciptanya masyarakat yang sejahtera. Melalui pendidikan suatu bangsa diharapkan mampu menghasilkan generasi-generasi yang berkualitas yang lebih baik dari sebelumnya. Ikhsan (2003, hlm. 2) mengemukakan bahwa “pendidikan adalah usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat dan kebudayaan.”

Dalam prakteknya, pendidikan tentu erat kaitannya dengan proses pembelajaran. Proses pembelajaran bisa mencakup lingkungan kecil seperti halnya dalam kelas pada suatu sekolah, dan lingkungan luas pada lingkungan masyarakat. Kualitas peserta didik ditentukan oleh kualitas proses pembelajaran. Peningkatan kualitas proses pembelajaran disekolah merupakan kebutuhan yang sangat penting. Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran adalah dengan meningkatkan proses pelaksanaan pembelajaran disekolah yang baik. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Demi terciptanya upaya peningkatan kualitas proses pembelajaran, pendidikan dituntut terus berkembang. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dapat digunakan untuk menjadi salah satu alat bantu proses pembelajaran. Pada dasarnya TIK ada untuk mempermudah manusia melakukan tugas dan aktifitasnya. Sampai pada saat ini TIK menjadi andil besar bagi kehidupan manusia dalam melakukan segala sesuatu. Sangat cocok sekali untuk upaya peningkatan kualitas pembelajaran seperti halnya untuk mencari sumber belajar demi terciptanya proses pembelajaran yang efektif. Darmawan (2012, hlm.89) mengemukakan bahwa:

Teknologi dapat membantu mencapai sasaran dan tujuan pendidikan sehingga proses belajar mengajar akan lebih berkesan dan bermakna. Kemajuan teknologi modern dalam hubungannya dengan dunia pendidikan lebih dikenal dengan multimedia. Dalam hal ini multimedia dianggap sebagai media

pengajaran dan pembelajaran yang berkesan berdasarkan keupayaannya menyentuh berbagai panca indera : penglihatan, pendengaran, dan sentuhan.

Upaya lain dalam meningkatkan kualitas pendidikan yaitu dengan mengembangkan berbagai model pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan. Model pembelajaran merupakan cara atau rangkaian pembelajaran yang dirancang, direncanakan, disajikan dan dilaksanakan oleh seorang Guru dalam sebuah proses pembelajaran. Prawiradilaga (2009, hlm. 33) menjelaskan bahwa:

Model desain pembelajaran menyajikan bagaimana suatu pembelajaran di bangun atas dasar teori-teori seperti belajar, pembelajaran, psikologi, komunikasi, sistem, dan sebagainya. Desain pembelajaran mengandung aspek bagaimana sebaiknya pembelajaran dilaksanakan atau diciptakan melalui serangkaian prosedur serta penciptaan lingkungan belajar. Selain itu, desain pembelajaran terdiri atas kegiatan-kegiatan yang perlu dilaksanakan untuk suatu proses belajar.

Peran seorang guru dalam proses belajar mengajar sangatlah penting untuk mencapai tujuan pembelajaran di sekolah. Proses pembelajaran yang optimal akan mampu menghasilkan mutu pendidikan dan hasil belajar yang baik sehingga tuntutan dari tujuan pendidikan dapat terwujud. Perwujudan pendidikan yang optimal dan maksimal dapat dimulai dengan mengoptimalkan penggunaan berbagai sumber belajar untuk menunjang kegiatan proses pembelajaran. Pada proses pembelajaran sering kali ditemukan berbagai macam masalah, dimulai dari metode pembelajaran yang digunakan maupun penggunaan media pembelajaran yang masih sangat terbatas.

SMP Negeri 1 Bandung adalah salah satu sekolah di Kota Bandung yang masih mengacu pada KTSP. Di SMPN 1 Bandung terdapat tiga jenjang kelas yaitu kelas VII (tujuh), VIII (delapan), dan sembilan (IX). Dalam mata pelajaran TIK khususnya pada jenjang kelas VII memuat materi dasar komputer sejarah komputer, hardware (perangkat keras komputer), software (perangkat lunak komputer).

Kenyataan di lapangan ketika peneliti melakukan studi pendahuluan di SMP Negeri 1 Bandung dengan cara melihat langsung proses pembelajaran dan melihat hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran TIK, masih terdapat banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran TIK. KKM mata pelajaran TIK di SMP Negeri 1 Bandung adalah 75. Terdapat beberapa faktor yang menjadi penyebabnya, antara lain siswa kurang berpartisipasi aktif di

dalam kelompok belajar dan metode pembelajaran yang dipakai oleh guru masih menggunakan metode ceramah (*teacher center*).

Berdasarkan gejala-gejala yang ditemukan di lapangan, maka peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa di SMP Negeri 1 Bandung masih di bawah KKM yang telah ditentukan oleh sekolah. Untuk mengatasi masalah tersebut perlu diteliti terlebih dahulu faktor-faktor yang memengaruhinya. Dano Ali menyatakan bahwa "...terdapat beberapa faktor yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar. Di antaranya yaitu kecerdasan anak, bakat anak, kemampuan belajar, niat anak, dan model pembelajaran". Guru dapat menggunakan berbagai model pembelajaran untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal. Model pembelajaran yang dipilih harus dalam bentuk demonstrasi yang melibatkan partisipasi aktif siswa.

Model pembelajaran *quantum learning* merupakan salah satu contoh model pembelajaran yang diharapkan menjadi solusi ketika peserta didik mulai jenuh dan kelelahan. Model pembelajaran *quantum learning* ini menambahkan pengiring musik pada saat proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan musik pada proses pembelajaran dan penataan yang nyaman untuk belajar pada lingkungan belajar peserta didik diharapkan mampu membuat peserta didik rileks dan mengurangi stress, mengurangi masalah disiplin, merangsang aktifitas dan kemampuan berpikir, membantu kreatifitas dengan membawa otak pada gelombang tertentu, merangsang minat baca, keterampilan motorik, dan perbendaharaan kata, dan sangat efektif untuk proses pembelajaran yang melibatkan pikiran sadar maupun pikiran bawah sadar. DePorter dan Hernacki (2011, hlm. 16) mengemukakan bahwa :

*Quantum Learning* adalah petunjuk, kiat-kiat, strategi, dan seluruh proses belajar yang dapat memperkuat atau mempertajam pemahaman dan daya ingat, serta membuat belajar merupakan suatu proses yang menyenangkan dan bermanfaat. Di dalamnya terdapat beberapa teknik seperti meningkatkan kemampuan diri yang sudah umum dan populer. Dalam buku ini juga dijelaskan pengembangan teknik-teknik yang ditujukan kepada para siswa untuk membantu mereka menjadi responsive dan bergairah dalam menghadapi tantangan dan perubahan secara nyata (realitas).

Pembelajaran *quantum learning* adalah model pembelajaran yang menekankan agar peserta didik mendapatkan pembelajaran yang bermakna dan bermanfaat yang juga menekankan pada tingkat kesenangan peserta didik pada proses pembelajaran.

Lingkungan mikro adalah lingkungan dimana peserta didik belajar dengan mengatur tempat nyaman mungkin agar peserta didik nyaman dan rileks dalam belajar.

Dengan diterapkannya model pembelajaran *quantum learning* yang memiliki fungsi sebagai sistem pembelajaran individual dan peserta didik dapat mengkonstruksikan secara langsung pengetahuannya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada aspek kognitif. Hasil belajar dibagi ke dalam tiga domain. Bloom, dkk (1956) dalam Arifin (2009, hlm. 22) mengemukakan bahwa :

Hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam tiga domain, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Setiap domain disusun menjadi beberapa jenjang kemampuan, mulai dari hal yang sederhana sampai dengan hal yang kompleks, mulai dari hal yang mudah sampai dengan hal yang sukar, dan mulai dari hal yang konkret sampai pada hal yang abstrak.

Setiap domain hasil belajar mencakup beberapa kemampuan. Domain kognitif mengacu kepada kemampuan berfikir, afektif mengacu pada sikap dan psikomotorik mengacu pada keterampilan peserta didik. Munthe (2009, hlm. 27, 36) mengemukakan bahwa :

Domain kognitif berorientasi pada kemampuan berfikir intelektual, dari yang paling sederhana sampai yang kompleks. Sedangkan domain psikomotor berorientasi pada keterampilan motorik fisik, yaitu keterampilan yang berhubungan dengan anggota badan yang memerlukan koordinasi syaraf dan otot yang di dukung oleh perasaan dan mental.

Mengingat pentingnya model pembelajaran terhadap hasil belajar peneliti ingin mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *quantum learning* terhadap hasil belajar domain kognitif yang berorientasi pada kemampuan berfikir yang mencakup kemampuan intelektual yang lebih sederhana, yaitu mengingat, sampai pada kemampuan yang kompleks seperti memecahkan masalah menggunakan model pembelajaran *quantum learning* yang memiliki fungsi sebagai sistem pembelajaran mandiri atau individual. Berdasarkan hal tersebut peneliti mencoba melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Quantum Learning* terhadap Hasil Belajar Siswa Domain Kognitif Pada Mata Pelajaran TIK Kelas VII di SMPN 1 Bandung”.

## **B. Rumusan Masalah Penelitian**

Permasalahan pokok yang ingin dijawab dari penelitian ini adalah :

Masalah Umum:

“Apakah penggunaan model pembelajaran *Quantum Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa domain kognitif pada mata pelajaran TIK Kelas VII di SMPN 1 BANDUNG?”

1. Apakah Model pembelajaran *Quantum Learning* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa domain kognitif aspek pemahaman?
2. Apakah Model pembelajaran *Quantum Learning* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa domain kognitif aspek penerapan?
3. Apakah Model pembelajaran *Quantum Learning* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa domain kognitif aspek analisis?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah, tujuan utama dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Quantum Learning* terhadap hasil belajar siswa aspek kognitif pada mata pelajaran TIK Kelas VII di SMPN 1 BANDUNG

Secara spesifik tujuan penelitian ini ialah untuk:

1. Mengetahui pengaruh penggunaan Model pembelajaran *Quantum Learning* terhadap hasil belajar domain kognitif aspek pemahaman pada mata pelajaran TIK kelas VII di SMPN 1 BANDUNG.
2. Mengetahui pengaruh penggunaan Model pembelajaran *Quantum Learning* terhadap hasil belajar domain kognitif aspek penerapan pada mata pelajaran TIK kelas VII di SMPN 1 BANDUNG.
3. Mengetahui pengaruh penggunaan Model pembelajaran *Quantum Learning* terhadap hasil belajar domain kognitif aspek analisis pada mata pelajaran TIK kelas VII di SMPN 1 BANDUNG.

### D. Manfaat Hasil Penelitian

#### A. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan akan menghasilkan proses uji teori untuk mengembangkan pengetahuan dalam bidang pengembangan model pembelajaran guna untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik domain kognitif.

#### B. Manfaat Praktis

Dwiky Rahmanur Fauzi, 2016

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN QUANTUM LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DOMAIN KOGNITIF**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- **Bagi Peneliti**  
Sebagai salah satu bentuk pengembangan pada proses pembelajaran demi meningkatkan kualitas pembelajaran.
- **Bagi Peserta Didik**  
Bagi peserta didik hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar, pemahaman proses belajar, dan peningkatan hasil belajar dalam mata pelajaran TIK kelas VII di SMPN 1 Bandung.
- **Bagi Guru**  
Bagi Guru hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan model pembelajaran yang mampu menunjang proses dan hasil belajar di kelas.
- **Bagi Peneliti Selanjutnya**  
Dapat dijadikan referensi atau rujukan dalam mengembangkan penelitian sehingga kualitas pendidikan terus menerus meningkat dan berkembang.
- **Bagi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan**  
Sebagai sumbangan dalam bentuk pengetahuan dari hasil penelitian yang berfungsi untuk menjadi acuan untuk peningkatan kualitas pembelajaran mahasiswa.

## E. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur Organisasi pada skripsi ini terdiri dari lima bab dan dari masing-masing bab terdiri dari beberapa subbab.

Bab I (satu) berisi tentang pendahuluan yang terdiri dari subbab latar belakang masalah, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

Bab II (dua) berisi kajian pustaka/teori mengenai konsep-konsep yang terkait dengan variabel penelitian, diantaranya konsep belajar dan pembelajaran, model pembelajaran, model pembelajaran *quantum learning*, hasil belajar, mata pelajaran TIK, asumsi dan hipotesis penelitian.

Bab III (tiga) berisi tentang metode penelitian yang digunakan dalam skripsi, diantaranya populasi dan sampel penelitian, metode dan desain penelitian, variabel

penelitian, definisi operasional, lokasi dan subjek penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan teknik analisis data penelitian.

Bab IV (empat) berisi pemaparan yang rinci mengenai hasil riset penelitian, diantaranya dasar penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan analisis data.

Bab V (lima) menyajikan kesimpulan dan pemaknaan yang berkaitan dengan hasil penelitian beserta saran untuk penelitian selanjutnya.