

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Model pembelajaran yang ada saat ini cukup banyak, membuat sekolah-sekolah dan lembaga-lembaga pendidikan saat ini saling “berlomba” dan mempunyai kesempatan mengaplikasikan sebebas-bebasnya untuk memperoleh hasil yang maksimal. Kenyataannya, model-model pembelajaran yang berbeda itu, mempunyai tujuan yang relative sama, mencetak peserta didik(*output*) yang cerdas dan menjadi insan yang sukses di kemudian hari.

*Quantum Learning* adalah satu dari sekian banyak model pembelajaran yang disebut-sebut sebagai “sistem dan metodologi pembelajaran sepanjang hayat yang sangat efektif” (Ir. Agus Nggermanto. 2001). *Quantum Learning* sendiri berawal dari sebuah upaya Dr Georgi Lozanov, pendidik asal Bulgaria, yang bereksperimen dengan *suggestology*. Prinsipnya, sugesti dapat dan pasti mempengaruhi hasil belajar. Pada perkembangan selanjutnya, Bobbi DePorter (penulis buku *best seller Quantum Teaching* dan *Quantum Learning* ), murid Lozanov, dan Mike Hernacki, yang juga mantan guru dan penulis, mengembangkan konsep Lozanov menjadi *Quantum Teaching*. Metode belajar ini diadopsi dari beberapa teori. Antara lain sugesti, teori otak kanan dan kiri, teori otak *triune*, pilihan modalitas (visual, auditorial, dan kinestetik) dan pendidikan holistik.

“*To live well, you need not only an high IQ, but an high EQ*” (Claude Steiner). Konsep itu sukses diterapkan di Super Camp, lembaga kursus yang

dibangun de Porter. Dilakukanlah sebuah penelitian untuk disertasi doktoral pada 1991, yang melibatkan sekitar 6.042 responden. Dari penelitian itu, *Super Camp* berhasil mendongkrak potensi psikis siswa. Antara lain peningkatan motivasi 80%, nilai belajar 73% , meningkatkan harga diri 84% dan melanjutkan penggunaan keterampilan 98%.

Kata *Quantum* sendiri berarti interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya. Bisa dikatakan, *Quantum Learning* menciptakan lingkungan belajar yang efektif, dengan cara menggunakan unsur yang ada pada siswa dan lingkungan belajarnya melalui interaksi yang terjadi di dalam kelas.

Salah satu penerapan dari *Quantum Learning* adalah belajar sambil mendengarkan musik. Hal ini bukanlah baru, karena telah diketahui banyak akademisi dan praktisi di dunia pendidikan melalui penelitian yang sangat panjang. Weisskoff (1981) mengeksplorasi hasil penelitiannya menggunakan media musik yang bersifat komersial, seperti musik pop / musik rock sebagai bagian integral dari paket pengajaran dalam mata pelajaran bahasa dan seni. Perbandingan yang dibuat adalah kondisi belajar yang menggunakan musik dan yang tidak menggunakan musik, dengan pertimbangan-pertimbangan penilaian terhadap kinerja tugas anak dan grafik motivasi anak terhadap belajar. Pertanyaan pokok yang harus dijawab adalah: “Apa pengaruh musik terhadap kinerja tugas anak-anak dan apa pengaruh terhadap motivasi anak dalam pelajaran bahasa dan seni?”. Menurut Weisskoff (1981), skor nilai siswa dengan kondisi belajar menggunakan musik, secara signifikan lebih tinggi sehubungan dengan grafik motivasi yang meningkat juga. Definisi peningkatan motivasi dalam penelitian

ini adalah kecenderungan siswa untuk kembali dan terus bekerja pada tugas-tugas instruksional meningkat jauh dari konteks di mana mereka dihadapkan pada kondisi awal. Penemuan ini sangat menarik dalam rangka menunjukkan hubungan yang signifikan antara musik dan motivasi yang terus meningkat. Studi ini menunjukkan bahwa, siswa yang hampir selalu tidak termotivasi menjadi termotivasi karena musik.

Penulis menyadari bahwa dari sekian banyaknya model dari pembelajaran, hanya sedikit dari sekolah dan lembaga pendidikan yang menerapkan *Quantum Learning*. Hal tersebut menjadi sebuah penelitian yang menarik bagi penulis, sebagai referensi selanjutnya.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah adalah usaha untuk mengungkap sumber-sumber masalah dengan segala faktor yang mempengaruhinya sehingga masalah yang sebenarnya didapatkan. Identifikasi permasalahan yang timbul dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Masih kurang pihak lembaga pendidikan(sekolah) yang menggunakan Model *Quantum Learning*.
2. Kurangnya perhatian untuk meningkatkan motivasi berprestasi siswa. Kebanyakan sekolah hanya menitikberatkan pada nilai akademis saja, padahal dengan motivasi berprestasi yang baik dari siswa, dapat meningkatkan nilai akademis juga.

3. Kurangnya informasi dari masyarakat tentang Model *Quantum Learning* sebagai salah satu model yang di sebut metodologi pembelajaran sepanjang hayat yang sangat efektif.

### 1.3 Pembatasan dan Perumusan Masalah

Penulis tertarik untuk membahas mengenai model *Quantum Learning* terhadap motivasi berprestasi siswa pada mata pelajaran Gambar, terutama pada proses dan berlangsungnya proses belajar di SMA Plus Muthahhari Bandung. Penelitian ini akan dilakukan dalam mata pelajaran Gambar di SMA Plus Muthahhari Bandung.

Permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana gambaran dari Model *Quantum Learning* dalam mata pelajaran gambar di SMA Plus Muthahhari Bandung?
2. Bagaimana gambaran motivasi berprestasi siswa dari Model *Quantum Learning* dalam mata pelajaran gambar di SMA Plus Muthahhari Bandung?
3. Sejauh mana pengaruh Model *Quantum Learning* terhadap motivasi berprestasi dalam mata pelajaran gambar di SMA Plus Muthahhari Bandung?

### 1.4 Penjelasan Istilah dalam Judul

1. Pengaruh adalah daya yang ada atau yang timbul dari sesuatu (orang, benda, dan sebagainya) yang berkuasa atau yang berkekuatan. (Poerwardaminta, W.J.S. 1976. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: PN Balai Pustaka).
2. *Quantum Learning* merupakan suatu kiat, petunjuk, strategi dan seluruh proses belajar yang dapat mempertajam pemahaman daya ingat, serta belajar

sebagai proses yang menyenangkan dan bermakna. “*Quantum Learning* adalah interaksi-interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya” (DePorter, Bobbi and Mike Hernacki, *Quantum Learning*, New York: Dell Publishing, 2001)

3. Motivasi berprestasi adalah daya dorong yang terdapat dalam diri seseorang sehingga orang tersebut berusaha untuk melakukan sesuatu tindakan / kegiatan dengan baik dan berhasil dengan predikat unggul (*excellent*); dorongan tersebut dapat berasal dari dalam dirinya atau berasal dari luar dirinya. (B. Uno, Dr. Hamzah, *Teori Motivasi & pengukurannya*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2008)

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pelaksanaan dan proses dari Model *Quantum Learning* dalam mata pelajaran menggambar di SMA Plus Muthahhari Bandung.
2. Untuk mengetahui gambaran motivasi berprestasi siswa dari Model *Quantum Learning* dalam mata pelajaran menggambar di SMA Plus Muthahhari Bandung.
3. Untuk mengetahui gambaran hasil belajar siswa dari Model *Quantum Learning* dalam mata pelajaran menggambar di SMA Plus Muthahhari Bandung.

### **1.6 Kegunaan Penelitian**

Manfaat yang diharapkan melalui kegiatan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khasanah ilmu pengetahuan pada bidang peningkatan kualitas di Dunia Pendidikan khususnya di Jurusan

Pendidikan Teknik Arsitektur FPTK UPI. Sehingga penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Lembaga Pendidikan

Dapat dijadikan tambahan wawasan mengenai model Pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan/ Atas dan khususnya Jurusan Pendidikan Teknik Arsitektur FPTK UPI, sehingga dapat dijadikan pertimbangan dalam memutuskan kebijakan metode pembelajaran pada siswa.

### b. Bagi Peserta Didik/Mahasiswa

Sebagai bahan referensi dan pengetahuan bagi peserta didik/mahasiswa tentang pengaruh model *Quantum Learning* terhadap peserta didik (siswa)

### c. Bagi Peneliti

Untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan Teknik Arsitektur Jurusan Pendidikan Teknik Arsitektur FPTK UPI, serta menambah pengetahuan dan pengalaman sebagai bekal untuk terjun dalam lingkungan masyarakat.