

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Peningkatan kualitas pendidikan merupakan suatu proses yang terintegrasi dengan proses peningkatan kualitas sumber daya manusia itu sendiri. Pendidikan memegang peranan penting, pembelajaran merupakan jantung dari proses pendidikan dalam suatu institusi pendidikan. Kualitas pembelajaran bersifat kompleks dan dinamis, dapat dipandang dari berbagai persepsi dan sudut pandang. Lembaga pendidikan dituntut untuk terus berusaha meningkatkan kualitas pembelajaran dan proses penyelenggaraan pendidikan. Diterapkannya strategi pencapaian kualitas pembelajaran yang dapat dilakukan melalui lembaga pendidikan serta melalui seorang guru supaya memperoleh kualitas yang baik.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah mengubah pola pikir dan kemajuan dalam berbagai bidang. Sebagai bangsa yang menuju ketahap perubahan, kita tidak boleh ketinggalan zaman dan harus siap dengan perubahan untuk meningkatkan kualitas serta kuantitas bangsa untuk menghadapi era globalisasi saat ini, khususnya diterapkan dalam pembelajaran di dalam dunia pendidikan.

**Khaidir Rahman Sani , 2012**

**Peningkatan Kemampuan Menerapkan Dasar-Dasar Gambar Teknik Pada Menggambar Dengan Perangkat Lunak 2D Melalui Model Pembelajaran Quantum Teaching and Learning Siswa Kelas X SMKN 1 Sukabumi**

**Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu)**

Peningkatan proses pendidikan tidak terlepas dari pembelajaran dan faktor-faktor yang berperan penting dalam proses pembelajaran baik secara internal maupun eksternal memegang kendali. Cakupan guru sebagai seorang pendidik harus bisa memberikan kontribusi dalam penyampaian materi lebih luas, penggunaan metode pembelajaran yang digunakan guru saat ini dianggap monoton dengan kata lain siswa tidak diberi peluang untuk berpikir kreatif, serta masih ada pendidik yang kurang menguasai materi. Dilain pihak materi pembelajaran dipandang oleh siswa terlalu teoritis dan kurang mengaplikasikan atau memberikan contoh-contoh kontekstual.

Para siswa sulit mengaplikasikan hasil belajar yang telah diperoleh dalam kehidupan sehari-hari. Seiring dengan perkembangan zaman maka semakin banyak metode pembelajaran yang digunakan, bahkan muncul metode-metode baru untuk dapat memunculkan strategi pembelajaran supaya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut sangat berpengaruh terhadap pembelajaran siswa untuk meningkatkan hasil kemampuan serta motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Upaya perbaikan kearah yang lebih baik terus dilakukan untuk terwujudnya kualitas mutu pendidikan yang lebih baik, namun demikian permasalahan takelak untuk dilepas. Salah satu masalah yang terlihat adalah pada standar kompetensi menerapkan dasar-dasar teknik gambar di SMK Negeri 1 Sukabumi, permasalahannya kurangnya tingkat kemampuan menggambar siswa khususnya pada kompetensi dasar menggambar dengan perangkat lunak. Hal

initerlihatpadarendahnyanilaiharihasilbelajarsiswa yang  
dimanakurangmemenuhinyakriteriaketuntasan minimal (KKM), yaitu 75.

Model pembelajaran yang  
akandiekperimenkandalampenelitianiniadalah model  
pembelajarandengansategipembelajaran (QTL) *Quantum Teaching and Learning*. Model pembelajaran yang merupakan carabarbaru untuk memudahkan proses belajar, yang memadukan unsur senidan pencapaian yang terarah. Pembelajaran kuantum adalah pengubahan belajar yang meriah dengan segala nuansanya, yang menyertakan segala kaitan, interaksi dan perbedaan yang memaksimalkan momen belajar serta berfokus pada hubungan dinamis dalam lingkungan kelas-interaksi yang mendirikan landasandalam kerangka untuk belajar.

Berawal dari latar belakang tersebut,  
penulistergugah untuk melakukan penelitian yang berjudul :  
**“Peningkatan Kemampuan Menerapkan Dasar-dasar Gambar Teknik Pada Menggambar Dengan Perangkat Lunak 2D Melalui Model Pembelajaran *Quantum Teaching and Learning* Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Sukabumi”**

## B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dengan mengacu pada latar belakang di atas, permasalahan yang dapat diambil, yaitu:

1. Pembelajaran yang diajarkan dari guru terhadap peserta didik belum begitu merata dilihat dari tidak adanya diskusi dua arah antara guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar.
2. Hasil belajar siswa dalam kemampuan teknik menggambar dasar menggunakan perangkat lunak 2D kurang begitu memuaskan,  $\leq 75$  dari (KKM)
3. Pembelajaran ceramah yang digunakan guru membuat kemampuan siswa untuk mempelajari materi tidak terlalu besar.

### C. Batasan dan Rumusan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penerapan pembelajaran model *Quantum Teaching and Learning* pada standar kompetensi Menerapkan Dasar-dasar Gambar Teknik di batasi pada kompetensi dasar menggambar dengan perangkat lunak 2D (*AutoCAD*) siswa kelas X semester 2.
2. Penerapan pembelajaran model *Quantum Teaching and Learning* yang akan diteliti ditinjau pada metode penilaian QTL diantaranya : tes, observasi, wawancara, dan demonstrasi.
3. Respon siswa yang akan diamati dalam penelitian ini adalah kemampuan hasil belajar.

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini ialah :

Apakah dapat meningkatkan kemampuan menerapkan dasar-dasar gambar teknik pada menggambar dengan perangkat lunak 2D melalui model pembelajaran *Quantum Teaching and Learning* ?

#### D. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya kekeliruan dalam memahami permasalahan pada penelitian ini, maka perlu adanya penjelasan mengenai istilah-istilah dalam penelitian yang akan dilakukan, yaitu :

1. Peningkatan kemampuan ialah usaha untuk meningkatkan penguasaan dan pemahaman dalam mempraktikkan materi ajar yang telah disampaikan kepada peserta didik.
2. Menerapkan Dasar-dasar Gambar Teknik ialah salah satu Standar Kompetensi yang ada pada kompetensi kejuruan Teknik Gambar Bangunan.
3. Menggambar dengan perangkat lunak 2D ialah salah satu kompetensi dasar yang ada pada standar kompetensi Menerapkan Dasar-dasar Gambar Teknik pada Jurusan Teknik Gambar Bangunan.
4. Model Pembelajaran *Quantum Teaching and Learning* (QTL) ialah pengubahan belajar yang meriah dengan segala nuansanya, yang menyertakan segala kaitan, interaksi dan perbedaan yang memaksimalkan momen belajar serta berfokus pada hubungan dinamis di alam lingkungan kelas-interaksi yang mendirikan landasan dalam kerangka untuk belajar menurut (DePorter, Reardon & Nourie, 2010:31).

5. Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Sukabumi adalah populasi yang akan diteliti pada sebuah lembaga pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan Negeri yang berada di Kota Sukabumi.

Tujuan pembelajaran model *Quantum Teaching and Learning* ini adalah untuk membantusiswa dalam mengerti dan memahami materi pelajaran pada standar kompetensi menggambar dasargambar teknik khusus yakni kompetensi dasargambar dengan perangkat lunak 2D (*AutoCAD*) Jurusan Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Sukabumi.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Dalam hal ini tujuan peneliti mengadakan penelitian ini berdasarkan padarumusan masalah di atas adalah :

Untuk mengetahui peningkatan kemampuan menerapkan dasargambar teknik pada menggambar dengan perangkat lunak 2D melalui model pembelajaran *Quantum Teaching and Learning*.

#### **F. Manfaat Penelitian**

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

##### 1. Manfaat bagi guru :

Dapat menjadi bahan acuan dan bertukar informasi antar guru tentang kekurangan-kekurangan dan kelebihan-kelebihan dari

usaha-usaha yang dilakukan sehingga dapat dicapai pembelajaran perangkat lunak 2D yang optimal yang pada akhirnya dapat menciptakan anak didik yang berpotensi.

2. Manfaat bagi siswa :

Melatih siswa untuk belajar dengan aktif dan menyenangkan melalui program strategi pembelajaran yang telah diberikan dengan meningkatkan pemahaman program pembelajaran.

3. Manfaat bagi peneliti :

Menambah wawasan dan pengalaman melakukan sebuah penelitian experiment dalam menggunakan dan tidak menggunakan model pembelajaran *Quantum Teaching and Learning* (QTL), guna meningkatkan kemampuan belajar siswa terhadap materi ajar.

### G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan disusun untuk memudahkan pembaca memahami keseluruhan isi skripsi secara konseptual. Skripsi ini disusun dengan sistematika sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN. Bab ini berisikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan dan rumusan masalah, definisi operasional, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

2. BAB II KAJIAN PUSTAKA. Bab ini berisikan kajian teoritis, belajar mengajar, pembelajaran perangkat lunak, metode pembelajaran ceramah, metode pembelajaran kuantum, prinsip - prinsip pembelajaran *Quantum Teaching and Learning (QTL)*, strategi pembelajaran *Quantum Teaching and Learning (QTL)*, kerangka pembelajaran kuantum, pendekatan pembelajaran kuantum, tujuan umum kompetensi dasar menggambar dengan perangkat lunak, kerangka berfikir, anggapan dasar dan hipotesis.
3. BAB III METODOLOGI PENELITIAN. Bab ini berisikan metode dan desain penelitian, pengontrolan validitas intrinsik dan ekstrinsik, definisi operasional variabel penelitian, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data, instrumen dan teknik pengumpulan data serta teknik analisis data.
4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN. Bab ini berisikan mengenai deskripsi data hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian.
6. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN. Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan serta saran-saran dari penulis bagi berbagai pihak yang bersangkutan.