

BAB II

TINJAUAN LITERATUR DAN HIPOTESIS

2.1 TINJAUAN LITERATUR

2.1.1 Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan sebuah perencanaan pengajaran yang menggambarkan proses yang ditempuh pada proses pembelajaran agar dicapai perubahan spesifik pada perilaku siswa seperti yang diharapkan. Model pembelajaran mengarahkan dalam mendesain pembelajaran untuk membantu siswa sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Sagala (2011:176) mengemukakan :

Model mengajar dapat dipahami sebagai kerangka konseptual yang mendeskripsikan dan melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar dan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perencanaan pengajaran bagi para guru dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Dapat pula dikatakan model pembelajaran adalah suatu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Siswa bukan hanya duduk diam dan mendengarkan. Siswa harus diberdayakan agar siswa mau serta mampu berbuat untuk memperkaya pengalaman belajar (*learning to do*). Interaksi siswa dengan lingkungannya menuntut mereka untuk memahami pengetahuan yang berkaitan dengan dunia sekitarnya (*learning to know*). Interaksi tersebut diharapkan siswa dapat membangun jati diri (*learning to*

be). Kesempatan berinteraksi dengan berbagai individu atau kelompok yang bervariasi akan membentuk kepribadian untuk memahami kemajemukan, melahirkan sikap toleran positif terhadap keanekaragaman individu (*learning to live together*)

Model pembelajaran memiliki empat ciri-ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode ataupun prosedur. Kardi dan Nur (Trianto, 2007:6) menyebutkan ciri-ciri tersebut yaitu :

- *Rasional teoritik* logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya
- Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai)
- Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil
- Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai

1. Unsur-Unsur Model Pembelajaran

Menurut Joyse dan Weil, 1980 (<http://blog.elearning.unesa.ac.id/pdf-archive/joyce-dan-weil-model-pembelajaran.pdf>. 23 Mei 2011) model pembelajaran memiliki lima unsur dasar yaitu :

- a. *Syntax*, yaitu langkah-langkah operasional pembelajaran
- b. *Social system*, adalah suasana dan norma yang berlaku dalam pembelajaran

- c. *Principles of reaction*, menggambarkan bagaimana seharusnya guru memandang, memperlakukan dan merespon siswa
- d. *Support system*, segala sarana, bahan, alat atau lingkungan belajar yang mendukung pembelajaran
- e. *Instructional dan nurturant effects*, hasil belajar yang diperoleh langsung berdasarkan tujuan yang disasar (*instructional effects*) dan hasil belajar di luar yang disasar (*nurturant effects*)

2. Bentuk-bentuk Model Pembelajaran

Berkenaan dengan model pembelajaran Bruce Joyce dan Marsha Weil (Dedi Supriawan dan A. Benyamin Suraseca, 1990) menyetengahkan empat kelompok model pembelajaran yaitu :

a. Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL)

Model Pembelajaran CTL merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Model Pembelajaran CTL mendasarkan diri pada kecenderungan pemikiran tentang belajar sebagai proses belajar, transfer belajar, siswa sebagai pembelajar, dan pentingnya lingkungan belajar. Adapun komponen-komponen CTL diantaranya :

- 1) Konstruktivisme (*Constructivism*)
- 2) Menemukan (*Inquiry*)

- 3) Bertanya (*Questioning*)
- 4) Masyarakat Belajar (*Learning Community*)
- 5) Pemodelan (*Modeling*)
- 6) Refleksi (*Reflection*)
- 7) Penilaian Sebenarnya (*Authentic Assesment*)

b. Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang dirancang untuk membelajarkan kecakapan akademik (*academic skill*), sekaligus keterampilan sosial (*social skill*). Jenis-jenis pembelajaran kooperatif :

- 1) Tipe STAD
- 2) Tipe TGT (*Team Game Tournament*)
- 3) Tipe JIGSAW (tim ahli)
- 4) Tipe KI (Kelompok Investigasi)
- 5) *Number Heads Together* (NHT)
- 6) *Think Pair-Share*
- 7) Tipe *Mind Mapping* (MM) atau *Concept Mapping* (CM).

c. Model Pembelajaran Langsung

Model pembelajaran langsung menekankan pembelajaran yang didominasi oleh keaktifan guru. Guru berperan penting dalam proses pembelajaran. Adapun macam-macam model pembelajaran langsung diantaranya : ceramah, praktek dan latihan, ekspositori, dan demonstrasi.

d. Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah (*Problem Based Learning/PBL*)

Model pembelajaran berdasarkan masalah pertama kali diterapkan di McMaster University school of Medicine Kanada pada tahun 1969. Adapun definisi pembelajaran berbasis masalah menurut Barrows & Kelson, 2004 (Riyanto 2010:285)

Pembelajaran berbasis masalah adalah suatu model pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, belajar secara mandiri, dan menuntut keterampilan berpartisipasi dalam tim. Proses pemecahan masalah dilakukan secara kolaborasi dan disesuaikan dengan kehidupan

Model pembelajaran ini dirancang untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah. Guru berperan mengajukan permasalahan nyata, memberikan dorongan, memotivasi dan menyediakan bahan ajar dan fasilitas yang dibutuhkan oleh siswa untuk memecahkan masalah.

e. Model Pembelajaran Kuantum

1) Asas utama Pembelajaran Kuantum

Pembelajaran kuantum bersandar pada suatu konsep yaitu “Bawalah dunia siswa ke dunia guru, dan antarkan dunia guru ke dunia siswa”

Pembelajaran Kuantum adalah perubahan belajar yang meriah dengan segala nuansanya, yang menyertakan segalanya kaitan, interaksi dan perbedaan yang memaksimalkan momen belajar serta berfokus pada hubungan dinamis dalam lingkungan kelas-interaksi yang mendirikan landasan dalam kerangka untuk belajar (Wena,M. 2010:160-161)

2) Prinsip-Prinsip Pembelajaran Kuantum

1. Segalanya berbicara.
2. Segalanya bertujuan.
3. Pengalaman sebelum pemberian nama.
4. Akui setiap usaha.
5. Jika layak dipelajari maka layak pula dirayakan.

3) Model Pembelajaran Kuantum

Model pembelajaran kuantum terbagi atas dua kategori yaitu konteks dan isi (DePorter, B. 2002:8). Konteks meliputi lingkungan, suasana, landasan dan rancangan. Model pembelajaran kuantum terbagi menjadi dua yaitu *Quantum Learning* dan *Quantum Teaching*

4) Kerangka Rancangan Pembelajaran Kuantum

Pada dasarnya dalam pelaksanaan komponen rancangan pembelajaran kuantum, dikenal dengan singkatan TANDUR yang merupakan kepanjangan dari Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi dan Rayakan. (Wena, M. 2010:164)

Quantum Learning

Dalam proses belajar siswa adalah pelaku aktif kegiatan belajar dengan membangun sendiri pengetahuan berdasarkan pengalaman-pengalaman yang dimilikinya. *Quantum Learning* mengasumsikan bahwa siswa, jika mampu menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu, akan mampu membuat loncatan

prestasi yang tidak biasa terduga sebelumnya. Dengan metode belajar yang tepat, siswa dapat meraih prestasi belajar secara berlipat ganda. Salah satu konsep dasar dari metode ini adalah bahwa belajar itu harus mengasyikan dan berlangsung dalam suasana gembira, sehingga pintu masuk untuk informasi baru akan lebih lebar dan terekam dengan baik.

Dalam praktik *Quantum Learning* bersandar pada asas utama bawalah dunia mereka ke dunia kita dan antarkan dunia kita ke dunia mereka. Dengan demikian, pembelajaran merupakan kegiatan *full-contact* yang melibatkan sesuai aspek kepribadian siswa (pikiran, perasaan dan bahasa tubuh) disamping pengetahuan, sikap dan keyakinan serta persepsi masa depan. Cara guru memfasilitasi siswa dapat menghasilkan prestasi luar biasa. Guru dapat memperkaya kehidupan siswa dengan cara memperluas koleksi keterampilan belajar dan keterampilan hidup siswa.

Quantum Teaching

Quantum Teaching adalah perubahan belajar yang meriah, dengan segala nuansanya, serta menyertakan segala kaitan, interaksi dan perbedaan yang memaksimalkan momen belajar. *Quantum Teaching* berfokus pada hubungan dinamis dalam lingkungan kelas. Interaksi yang mendirikan dan kerangka untuk belajar. *Quantum Teaching* merupakan orkestra bermacam-macam interaksi (mencakup unsur-unsur belajar efektif yang mempengaruhi

kesuksesan siswa) yang ada di dalam dan di sekitar momen belajar. Interaksi-interaksi ini mengubah kemampuan dan bakat alamiah siswa menjadi cahaya yang akan bermanfaat bagi mereka sendiri dan bagi orang lain.

Quantum Teaching bersandar pada konsep “Bawalah dunia guru ke dunia siswa dan antarkanlah dunia siswa ke dunia guru”. *Quantum Teaching* memiliki prinsip-prinsip yaitu: segalanya bicara, segalanya bertujuan, pengalaman sebelum pemberian nama, akui setiap usaha, jika layak dipelajari maka layak pula dirayakan.

2.1.2 *Quantum Learning*

Menurut DePorter (2004:15) *Quantum Learning* adalah seperangkat metode dan falsafah belajar yang efektif untuk semua umur. *Quantum Learning* pertama kali digunakan di Supercamp yaitu dengan menggabungkan penumbuhan rasa percaya diri, keterampilan belajar, dan kemampuan komunikasi dalam satu lingkungan yang menyenangkan.

Quantum Learning berakar dari upaya Dr. Georgi Lozanov, seorang pendidik berkebangsaan Bulgaria yang bereksperimen dengan apa yang disebutnya sebagai “suggestology” atau “suggestopedia”. Prinsipnya adalah bahwa sugesti dapat dan pasti mempengaruhi hasil situasi belajar, dan setiap detil apa pun memberikan sugesti positif ataupun negatif. Beberapa teknik yang digunakannya untuk memberikan sugesti positif adalah mendudukan murid secara nyaman, memasang musik latar di dalam kelas, meningkatkan partisipasi individu, menggunakan poster-poster untuk memberi kesan besar sambil menonjolkan informasi, dan menyediakan guru-guru yang terlatih baik dalam seni pengajaran sugestif. (Bobbi DePorter, 2004:14)

Istilah lain yang hampir dapat dipertukarkan dengan *suggestology* adalah “pemercepatan belajar” (*accelerated learning*). Pemercepatan belajar didefinisikan sebagai memungkinkan siswa untuk belajar dengan kecepatan yang mengesankan, dengan upaya yang normal, dan dibarengi kegembiraan. Cara ini menyatukan unsur-unsur yang secara sekilas tampak tidak mempunyai persamaan yaitu : hiburan, permainan, warna, cara berpikir positif, kebugaran positif dan kesehatan emosional. Namun semua unsur ini bekerja sama untuk menghasilkan pengalaman belajar yang efektif.

Quantum learning mencakup aspek-aspek penting dalam program neurolinguistik (NLP), yaitu suatu penelitian tentang bagaimana otak mengatur informasi. Program ini meneliti hubungan antara bahasa dan perilaku dan dapat digunakan untuk menciptakan jalinan pengertian siswa dan guru. Para pendidik dengan pengetahuan NLP mengetahui bagaimana menggunakan bahasa yang positif untuk meningkatkan tindakan-tindakan positif – faktor penting untuk merangsang fungsi otak yang paling efektif. Semua ini dapat pula menunjukkan dan menciptakan gaya belajar terbaik dari setiap orang.

Quantum Learning didefinisikan sebagai interaksi-interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya. Semua kehidupan adalah energi. Rumus yang terkenal dalam fisika kuantum adalah *Massa kali kecepatan cahaya kuadrat sama dengan Energi* ($E = mc^2$). *Quantum Learning* menggabungkan sugestologi, teknik pemercepatan belajar dan NLP

dengan teori, keyakinan dan konsep kunci dari berbagai teori dan strategi belajar yang seperti :

- teori otak kanan atau kiri
- teori otak *triune* (3 in 1)
- Pilihan modalitas (visual, auditorial dan kinestetik)
- Teori kecerdasan ganda
- Belajar berdasarkan pengalaman
- Belajar dengan simbol (*Metaphoric learning*)
- Simulasi/permainan

Dalam proses pembelajaran siswa dituntut untuk mempergunakan otak kiri untuk menerima pelajaran. Materi pelajaran akan diubah dan diolah dalam bentuk ingatan. Terkadang siswa tidak dapat mempertahankan ingatan tersebut dalam jangka waktu lama. Hal ini disebabkan tidak adanya keseimbangan antara otak kanan dan otak kiri yang akhirnya dapat menimbulkan terganggunya kesehatan fisik dan mental seseorang.

Untuk menyeimbangkan kecenderungan salah satu belahan otak maka diperlukan adanya masukan musik dan estetika dalam proses belajar. Masukan musik dan estetika dapat memberikan umpan balik positif sehingga dapat menimbulkan emosi positif yang membuat kerja otak lebih efektif. (DePorter, B. 2004:38)

Informasi yang diperoleh siswa dalam bentuk materi pelajaran akan diolah dan disimpan menjadi sebuah ingatan. Ingatan jangka pendek yang diubah menjadi sebuah ingatan jangka panjang memerlukan keterlibatan kerja sistem limbik salah satunya dengan mencatat materi

pelajaran yang telah dipelajari. Sistem limbik adalah panel kontrol utama pada manusia yang menggunakan informasi dari indra penglihatan, pendengaran, indra peraba, dan penciuman. Kemudian informasi tersebut didistribusikan ke bagian pemikir di dalam otak yaitu neokorteks.

Dalam neokorteks semua kecerdasan yang lebih tinggi berada, yang membuat manusia unik sebagai spesies. Psikolog Dr. Howard Gardner (DePorter, B. 2004:30) telah mengidentifikasi berbagai kecerdasan khas atau “cara-cara mengetahui” yang dapat dikembangkan pada manusia yaitu kecerdasan linguistik, matematika, visual/spasial, kinestetik/perasa, musikal, interpersonal, intrapersonal dan intuisi.

Beberapa hal penting dalam *Quantum Learning* adalah para siswa dikenali tentang “kekuatan pikiran” yang tak terbatas. Ditegaskan bahwa otak setiap manusia mempunyai potensi yang sama dengan otak Albert Einstein. Melalui hasil penelitian *Global Learning* (DePorter, B. 2004:26), merupakan cara efektif dan alamiah bagi seorang manusia untuk mempelajari bahwa otak seorang anak hingga usia enam atau tujuh tahun adalah seperti spons, menyerap berbagai fakta, sifat-sifat fisik, dan kerumitan bahasa yang kacau dengan cara menyenangkan dan bebas stress

Tabel 2.1 Perbedaan belajar aktif dan belajar pasif

Belajar aktif	Belajar pasif
<ul style="list-style-type: none"> • Belajar apa saja dari setiap situasi • Menggunakan apa yang dipelajari untuk keuntungan • Mengupayakan agar segalanya terlaksana • Bersandar pada kehidupan 	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak dapat melihat adanya potensi belajar • Mengabaikan kesempatan untuk berkembang dari suatu pengalaman belajar • Membiarkan segalanya terjadi • Menarik diri dari kehidupan

Wina Nur Anisa, 2012

Penerapan Model Pembelajaran Quantum Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dekorasi Interior Jurusan Teknik Gambar Bangunan SMKN 1 Cilaku Cianjur

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Sumber : DePorter, B. 2004 : 56

AMBAK (Apa Manfaatnya BAgiKu?) adalah motivasi yang didapat dari pemilihan secara mental antara manfaat dan akibat-akibat suatu keputusan. (DePotter, B, 2004:49). Mempunyai kemampuan untuk membuat keputusan dengan penuh keyakinan dapat melahirkan kekuatan pribadi. Setelah menyelesaikan tugas maka penting untuk merayakan prestasi karena dapat memberikan perasaan keberhasilan, penyelesaian dan kepercayaan dan motivasi untuk menyelesaikan tugas selanjutnya.

Penataan lingkungan belajar dapat terbagi menjadi dua yaitu lingkungan mikro dan lingkungan makro. Lingkungan mikro adalah tempat siswa melakukan proses belajar (bekerja dan berkreasi). Sedangkan lingkungan makro adalah “dunia yang luas”. Siswa diminta untuk menciptakan ruang belajar di masyarakat dengan cara berinteraksi dengan lingkungan

Quantum Learning menekankan pada penataan cahaya, musik, desain ruang, karena semua itu dinilai dapat mempengaruhi siswa dalam menerima, menyerap dan mengolah informasi. Adapun penataan lingkungan belajar yang tepat diantaranya sebagai berikut (DePotter, B, 2004:65):

- Menciptakan suasana yang nyaman dan santai
- Menggunakan musik untuk membuat suasana santai, terjaga dan siap untuk berkonsentrasi
- Menciptakan dan menyesuaikan suasana hati dengan berbagai jenis musik

Wina Nur Anisa, 2012

Penerapan Model Pembelajaran Quantum Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dekorasi Interior Jurusan Teknik Gambar Bangunan SMKN 1 Cilaku Cianjur

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

- Menggunakan pengingat-pengingat visual untuk mempertahankan sikap positif
- Berinteraksi dengan lingkungan

Iringan musik merupakan salah satu kunci menuju *Quantum Learning*. Musik sangat penting untuk lingkungan *Quantum Learning* karena musik mempengaruhi dan berhubungan dengan kondisi fisiologis. Menurut Dr. Georgo Lozanov (DePotter, B, 2004:72): “relaksasi yang diiringi dengan musik membuat pikiran selalu siap dan mampu berkonsentrasi”. Musik yang menurut penemuan Dr. Lozanov paling membantu adalah musik barok seperti Bach, Handel, Pachelbel dan Vivaldi. Para komposer ini menggunakan ketukan yang sangat khas dan pola-pola yang secara otomatis menyinkronkan tubuh dan pikiran. Misalnya kebanyakan musik barok mempunyai tempo 60 ketukan permenit yang sama dengan detak jantung rata-rata dalam keadaan normal. Alat tiup dan biola mempunyai nada lebih ringan yang menambahkan keringanan dan perhatian kepada suasana hati siswa.

Menurut DR. Frances H. Rauster seorang peneliti dan peneliti lainnya dari Universitas California di Irvine (DePorter, B, 2002:74) menemukan bahwa siswa yang mendengarkan Mozart tampak lebih mudah menyimpan informasi dan hasil tes lebih tinggi. Musik dapat digunakan dalam beragam cara dalam pendidikan seperti : menata suasana hati, meningkatkan hasil belajar yang diinginkan dan menyoroti hal-hal penting

Tabel 2.2 perbedaan pekerjaan mental yang melelahkan pikiran tanpa musik dan dengan iringan musik

Tanpa musik	Dengan musik yang tepat
<ul style="list-style-type: none"> • Denyut nadi dan tekanan darah meningkat • Gelombang otak semakin cepat • Otot-otot menegang 	<ul style="list-style-type: none"> • Denyut nadi dan tekanan darah menurun • Gelombang otak melambat • Otot-otot relaks

Sumber : DePorter, B, 2004:73

Gaya belajar adalah kunci untuk mengembangkan kinerja dalam pekerjaan, di sekolah dan dalam situasi-situasi antar pribadi. Cara belajar merupakan hasil dari kombinasi bagaimana menyerap, mengatur dan mengolah informasi. Isyarat verbal (visual, auditorial dan kinestik) dapat membantu dalam menentukan modalitas belajar. Gaya belajar seseorang dapat digolongkan menjadi tiga macam yaitu :

a. Gaya Belajar Visual

Gaya belajar visual adalah gaya belajar dengan proses melihat. Ciri seorang siswa yang memiliki gaya belajar visual adalah rapi, teratur, berbicara dengan cepat, perencana dan pengatur jangka panjang yang baik, teliti terhadap detail, mementingkan penampilan, mengingat apa yang dilihat, mengingat dengan asosiasi visual, tidak terganggu oleh keributan

b. Gaya Belajar Auditorial

Gaya belajar auditorial adalah gaya belajar dengan cara mendengar. Ciri seorang siswa yang memiliki gaya belajar auditorial adalah berbicara kepada diri sendiri saat bekerja, terganggu oleh keributan, senang membaca dengan keras, hebat dalam bercerita, belajar dengan mengingat dan mendengarkan.

Wina Nur Anisa, 2012

Penerapan Model Pembelajaran Quantum Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dekorasi Interior Jurusan Teknik Gambar Bangunan SMKN 1 Cilaku Cianjur

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

c. Gaya Belajar Kinestetik

Gaya Belajar kinestetik adalah gaya belajar dimana seorang siswa lebih senang mengerjakan sendiri. Ciri seorang siswa yang memiliki gaya belajar kinestetik adalah berbicara dengan pelan, berorientasi pada fisik, belajar melalui manipulasi dan praktik, menghafal dengan cara berjalan dan melihat menggunakan jari sebagai petunjuk ketika membaca, tidak dapat duduk diam dalam waktu yang lama

Sistem identifikasi visual, auditorial, dan kinestetik membedakan cara memproses informasi yang pada awalnya dikembangkan oleh Antony Gregoire, professor di bidang kurikulum dan pengajaran di Universitas Connecticut (Riyanto, Y. 2010:186-187). Kajian investigatifnya menyimpulkan adanya dua dominasi otak yaitu : perspektif konkret dan abstrak; dan kemampuan pengaturan secara sekuensial (linier) dan acak (nonlinier). Keduanya dapat dipadukan menjadi empat kombinasi kelompok perilaku yang disebut gaya berpikir diantaranya :

a. Pemikir Sekuensial Konkret (SK)

Pemikir sekuensial konkret berpegang pada kenyataan dan proses informasi dengan cara yang teratur, linear dan sekuensial. Realitas terdiri dari apa yang diketahui melalui fisik yaitu indra penglihatan, perabaan, pendengaran, perasaan dan penciuman. Memerhatikan dan mengingat realitas dengan mudah dan mengingat fakta-fakta, informasi, rumus-rumus

b. Pemikir Acak Konkret (AK)

Pemikir acak konkret mempunyai sikap eksperimental yang diiringi dengan perilaku yang kurang terstruktur.

c. Pemikir Acak Abstrak (AA)

Dunia nyata untuk siswa pemikir acak abstrak adalah dunia perasaan dan emosi. Mereka tertarik pada nuansa, menyerap ide dan informasi dengan sangat lama, mengingat dengan sangat baik, perasaan sangat mempengaruhi belajarnya.

Menurut DePorter, B (2002:54) dalam pembelajaran *Quantum Learning* ada 5 ciri spesifik yang berguna untuk meningkatkan otak untuk memahami suatu informasi yang diberikan. Ciri-ciri tersebut adalah :

1. *Learning To Know* yang artinya belajar untuk mengetahui
2. *Learning To Do* yang artinya belajar untuk melakukan
3. *Learning To Be* yang artinya belajar untuk menjadi dirinya sendiri
4. *Learning To Live Together* yang artinya belajar untuk kebersamaan

Guru dituntut untuk memiliki metode belajar yang bervariasi dan kreatif, karena cara-cara berpikir anak itu lebih logis, kritis, rasa ingin tahu tinggi. Terdapat 3 (tiga) metode utama dalam pembelajaran *Quantum Learning* yaitu :

1. *Mind Mapping* yang artinya peta pikiran.
2. *Speed Reading* yang artinya membaca cepat
3. *Super Memory System* yang artinya mengoptimalkan daya ingat

Mind Mapping merupakan salah satu teknik pencatatan yang sangat efektif. Teknik pencatatan dikembangkan pada 1970-an oleh Tony Buzan (DePorter, B. 2004:152) dan didasarkan pada riset tentang bagaimana cara kerja otak yang sebenarnya. Otak seringkali mengingat informasi dalam bentuk gambar, simbol suara, bentuk-bentuk, dan perasaan. *Mind Mapping* menggunakan pengingat-pengingat visual dan sensorik dalam satu pola dari ide-ide yang berkaitan seperti peta jalan yang digunakan untuk belajar, mengorganisasikan dan merencanakan. Peta ini data membangkitkan ide-ide orisinal dan memicu ingatan yang mudah.

Manfaat *mind mapping* diantaranya (DePorter, B .2004:173) :

- a. Fleksibel
- b. Dapat memusatkan perhatian
- c. Meningkatkan pemahaman
- d. Menyenangkan

Adapun langkah-langkah dalam memuat *mind mapping* (DePorter, 2004:156) diantaranya :

1. Untuk membuat Peta Pikiran, gunakan pulpen berwarna dan mulailah dari bagian tengah kertas. Gunakan kertas secara melebar untuk mendapatkan lebih banyak tempat.
2. Tulis gagasan utamanya di tengah-tengah kertas dan lingkupilah dengan lingkaran, persegi, atau bentuk lain
3. Tambahkan sebuah cabang yang keluar dari pusatnya untuk setiap poin atau gagasan utama. Jumlah cabangnya akan bervariasi, tergantung dari jumlah gagasan atau segmen.
4. Tulislah kata kunci atau frase pada tiap-tiap cabang yang dikembangkan untuk detail. Kata-kata kunci adalah kata-kata yang menyampaikan inti sebuah gagasan dan memicu ingatan.
5. Tambahkan simbol-simbol dan ilustrasi-ilustrasi untuk mendapatkan ingatan yang lebih baik.

Quantum Learning merupakan model pembelajaran yang menggunakan metodologi berdasarkan teori-teori pendidikan seperti *Accelerated Learning* (Lozanov), *Multiple Intelligences* (Gardner), *Neuro Linguistic Programming* atau NLP (Grinder & Bandler), *Experiential Learning* (Hahn), *Socratic Inquiry*, *Cooperative Learning* (Johnson & Johnson) dan *Elements of Effective Instruction* (Hunter) menjadi sebuah paket *multisensory*, multi kecerdasan dan kompatibel dengan cara bekerja otak yang mampu meningkatkan kemampuan dan kecepatan belajar.

Accelerated Learning

1. Teknik menghafal cepat

Menghafal adalah proses menyimpan data ke memori otak, kemampuan menghafal manusia sangat besar. Sedangkan daya ingat adalah kemampuan mengingat kembali informasi yang telah tersimpan di memori bila diperlukan. Peluang untuk mengingat adalah paling baik ketika informasi meliputi unsur-unsur berikut : indera, intens, lain sendiri, emosional, kemampuan untuk bertahan, keutamaan pribadi, pengulangan, pertama dan terakhir

2. Sistem kontrol

Salah satu metode menghafal cepat yang secara luas digunakan secara lama yaitu sistem kontrol. Sistem kontrol biasa digunakan oleh tukang sulap untuk menunjukkan daya hafal dan daya ingat yang luar biasa. Cara menggunakan sistem kontrol adalah dengan

mengasosiasikan materi yang dihafal, mengimajinasikan secara kreatif dan mengulanginya bila diperlukan.

3. Gerakan

Percepatan belajar dikembangkan untuk menyingkirkan hambatan yang menghalangi proses belajar alamiah dengan secara sengaja menggunakan musik, mewarnai lingkungan sekeliling, menyusun bahan pengajaran yang sesuai, cara efektif penyajian, modalitas belajar serta keterlibatan aktif dari peserta.

Prinsip-Prinsip Pembelajaran *Quantum Learning* (DePorter, B. 2004:7-8)

1. Segalanya berbicara. Yaitu segala dari lingkungan kelas hingga gerak-gerik (bahasa tubuh) dan ruang kelas semuanya menyampaikan pesan tentang belajar. Suasana kelas ditata dengan penuh kegembiraan. Dan penggunaan bahasa dalam proses pembelajaran sederhana dan santai.
2. Segalanya bertujuan. Artinya semua yang dipraktikkan, disampaikan guru, serta yang terjadi dalam proses belajar mempunyai tujuan tersendiri dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.
3. Pengalaman sebelum pemberian nama. Artinya proses belajar yang paling baik ketika siswa telah mendapatkan dan mengalami informasi sebelum memperoleh nama untuk apa yang siswa pelajari.
4. Akui setiap usaha. Artinya belajar melangkah keluar dari kenyamanan yang mengandung resiko, maka setiap usaha yang ditempuh siswa selayaknya mendapat pengakuan atas kepercayaan diri siswa dari guru.

5. Jika layak dipelajari maka layak pula dirayakan. Artinya perayaan adalah sarapan para juara. Perayaan memberikan umpan balik mengenai kemajuan dan meningkatkan emosi positif para siswa.

Adapun langkah-langkah yang dapat diterapkan dalam pembelajaran melalui *Quantum Learning* yaitu dengan cara :

Tabel 2.3 Tahapan *Quantum Learning* di ruang kelas

Fase (Tahapan)	Acara Pembelajaran
Fase 1 Penataan lingkungan belajar	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama siswa menata ruangan kelas agar lebih nyaman, penataan posisi tempat duduk, menempelkan beberapa poster-poster motivasi belajar dan gambar-gambar yang berhubungan dengan materi pelajaran
Fase 2 Mengarahkan perhatian	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menarik perhatian siswa dengan kehidupan siswa yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari
Fase 3 Ekspektasi Kekuatan AMBAK	<ul style="list-style-type: none"> • Pengarahan “Apa manfaat materi pelajaran ini bagi siswa” • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan memotivasi siswa untuk belajar untuk menumbuhkan minat belajar dan sikap positif dan kepercayaan diri bahwa setiap siswa unik dan kreatif • Guru menampilkan gambar-gambar dan video mengenai dekorasi interior kantor
Fase 4 Eksplorasi	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan motivasi mengenai pengenalan awal materi tentang dekorasi interior ruang kerja kantor • Siswa diberi pertanyaan-pertanyaan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan peserta didik tentang kantor dan dekorasi interior ruang kerja kantor
Fase 5 Elaborasi	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan penjelasan mengenai perkantoran dan bagaimana teknik menggambar denah yang baik dan benar sesuai aturan (dengan iringan musik klasik) • Memutar musik klasik ketika proses pembelajaran berlangsung. Namun sekali-kali akan diputarkan instrumental dan bisa diselingi jenis musik lain untuk bersenang-senang pada jeda dalam pembelajaran.
Fase 6 Membebaskan gaya belajar	<ul style="list-style-type: none"> • Membebaskan gaya belajar siswa. Siswa diberi kebebasan untuk mengeksplorasi kemampuan sesuai gaya belajarnya

Wina Nur Anisa, 2012

Penerapan Model Pembelajaran Quantum Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dekorasi Interior Jurusan Teknik Gambar Bangunan SMKN 1 Cilaku Cianjur

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memfasilitasi siswa dengan berbagai majalah-majalah dan literatur lainnya yang dapat mendukung atau memberikan ide kreatif. • Guru menjelaskan materi dengan teknik <i>mind mapping</i> kepada siswa
Fase 7 Membimbing siswa	<ul style="list-style-type: none"> • Memberi peluang siswa untuk mengamati, diskusi dan memberikan argumentasi
Fase 8 Memupuk sikap juara Merayakan keberhasilan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan pujian dan penghargaan kepada siswa atas hasil/prestasi belajar yang diperolehnya • Guru menampilkan gambar terbaik di depan kelas dan memberikannya hadiah

Sumber : skenario pembelajaran kelas eksperimen *Quantum Learning*

Tabel 2.4 Perbedaan antara model pembelajaran *Quantum Learning* dengan model klasikal

<i>Quantum Learning</i>	Klasikal
Waktu relatif lebih cepat karena dirancang untuk belajar cepat	Membutuhkan waktu yang lama dalam proses pembelajaran
Berfokus pada siswa, karena siswa diberikan kesempatan dalam menentukan proses pembelajaran	Lebih berfokus pada siswa, karena semua instruksi dari guru
Tidak terpaku pada struktur kurikulum dalam prosesnya dapat mengacak	Struktur kurikulum sudah ditetapkan dengan pasti sesuai prosedur yang ada
Waktu evaluasi bebas, guru dapat kapan saja melakukan evaluasi setelah membuat kesepakatan dengan siswa	Waktu evaluasi telah ditetapkan sesuai dengan kurikulum (tes formatif dan sumatif)

Sumber : Zakaria, A. 2009:41

Tabel 2.5 Persamaan antara model pembelajaran *Quantum Learning* dengan model klasikal

No	Aspek	Deskripsi
1	Teori belajar	Menggunakan teori belajar umum, seperti belajar holistik, teori otak kanan-kiri, belajar dari pengalaman
2	Alur/sistematika	Memiliki alur/sistematika untuk mencapai tujuan pembelajaran
3	Interaksi Guru-Murid	Adanya interaksi antara guru dengan siswa
4	Sarana dan Prasarana	Membutuhkan sarana dan prasarana yang mencukupi
5	Penggunaan Tes dan Evaluasi	Menggunakan instrument tes untuk evaluasi hasil belajar

Sumber : Zakaria, A. 2009:42

2.1.3 Keterampilan Belajar

Keterampilan adalah pola kegiatan yang bertujuan, yang memerlukan manipulasi dan koordinasi informasi yang dipelajari. Keterampilan bergerak dari yang teramat sederhana ke yang sangat kompleks. Sudjana, N (1990:29) mengemukakan :

Keterampilan belajar merupakan salah satu potensi dan tugas asasi manusia yang kuantitas dan kualitasnya dipengaruhi faktor eksternal. Pendidikan adalah faktor eksternal dalam bentuk rekayasa sistematis untuk meningkatkan kuantitas dan kualitas keterampilan belajar.

Pepatah China menggambarkan pembelajar (orang yang belajar) yang aktif adalah orang yang tidak hanya puas belajar dengan mendengar, tetapi memanfaatkan indera lain untuk meneliti objek yang dipelajari. Dalam “belajar” seseorang dapat menjadi mahir baik dalam menyimpulkan, membaca cepat, waktu belajar mandiri dan lain-lain. Hal ini mungkin terjadi karena belajar adalah sebuah keterampilan. Bagi pembelajar yang memiliki keterampilan belajar, belajarnya tidak tergantung pada perasaan atau lingkungan. Konsep keterampilan belajar berawal dari konsep *learning to learn* atau belajar untuk belajar yang dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan. Ruang lingkup keterampilan meliputi :

1. Belajar

Menurut Winkel (Riyanto, Y. 2010:5) belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam

pengetahuan-pemahaman, keterampilan, dan nilai-sikap. Perubahan itu bersifat secara relatif konstan dan berbekas. Cronbach (Riyanto, Y. 2010:5) menyatakan bahwa belajar itu merupakan perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman dan sebaik-baiknya belajar adalah dengan mengalami sesuatu yang menggunakan pancaindera. Dengan kata lain, bahwa belajar adalah suatu cara mengamati, membaca, meniru, dan mengikuti arah tertentu.

Belajar merupakan sebuah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup. Pertanda seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku baik yang bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), nilai dan sikap (afektif).

a. Belajar adalah keterampilan

Berdasarkan teori belajar menurut R. Gagne (Slameto 2010:13)

- Belajar adalah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan., keterampilan, kebiasaan dan tingkah laku.
- Belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh dari instruksi

b. Belajar sebagai proses

Menurut R. Gagne (Slameto, 2010:13) belajar adalah sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman. Jadi belajar merupakan suatu proses yang

berlangsung dalam jangka waktu yang lama melalui latihan, pengalaman yang membawa kepada perubahan diri.

2. Tujuan Belajar

Menurut Sardiman (2001:26), disebutkan ada tiga jenis tujuan belajar yakni :

a. Untuk mendapatkan pengetahuan

Untuk dapat mengembangkan kemampuan berpikir diperlukan bahan pengetahuan. Tujuan inilah yang memiliki kecenderungan lebih besar perkembangannya di dalam kegiatan belajar. Dalam hal ini peranan guru sebagai pengajar lebih menonjol.

b. Penanaman konsep dan keterampilan

Penanaman konsep atau merumuskan konsep, juga memerlukan suatu keterampilan. Keterampilan di sini diartikan keterampilan jasmani dan rohani. Keterampilan jasmani menitikberatkan pada keterampilan gerak dari anggota tubuh seseorang yang sedang belajar sedangkan keterampilan rohani menyangkut persoalan penghayatan, ketrampilan berpikir dan kreativitas untuk menyelesaikan dan merumuskan suatu masalah atau konsep

c. Pembentukan sikap

Pembentukan sikap mental dan perilaku anak didik, tidak akan terlepas dari soal penanaman nilai-nilai, *transfer of value*. Oleh karena itu, guru tidak sekedar “pengajar”, tetapi betul-betul sebagai pendidik yang akan memindahkan nilai-nilai itu kepada siswa

3. Proses belajar

Proses belajar dapat dibedakan menjadi 3 fase yaitu :

a. Informasi

Dalam setiap pelajaran akan diperoleh sejumlah informasi baik menambah pengetahuan yang telah dimiliki maupun memperhalus, memperdalam dan bertentangan dengan yang diketahui sebelumnya

b. Transformasi

Informasi harus dianalisis, diubah atau ditransformasi ke dalam bentuk yang lebih abstrak atau konseptual agar dapat digunakan untuk hal-hal yang lebih luas. Dalam hal ini bantuan guru sangat diperlukan.

c. Evaluasi

Konsep keterampilan belajar berawal dari konsep *learning to learn* atau belajar untuk belajar. *Learning to learn* dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan individu dalam aspek terpenting dalam belajar yaitu untuk lebih memahami konsep belajar untuk belajar dan implikasi praktis dari konsep tersebut pada aplikasi nyata dalam kehidupan sehari-hari seperti proses pembelajaran, *training*, konseling, pengembangan program dan melaksanakan program di dalam lingkup akademik.

Keterampilan belajar merupakan kesiapan untuk belajar. Menurut

J.Bruner (Slameto. 2010:11) setiap mata pelajaran dapat diajarkan dengan

efektif dalam bentuk yang jujur secara intelektual kepada setiap siswa dalam setiap perkembangannya. Menurut Budiarjo (2008:6) keterampilan belajar adalah kemampuan seseorang untuk menetapkan langkah-langkah yang akan dilakukan atau dilalui sewaktu memasuki aktivitas belajar.

Kesiapan belajar adalah kondisi-kondisi yang mendahului kegiatan belajar itu sendiri. Tanpa kesiapan atau kesediaan proses belajar tidak akan terjadi. Pra-kondisi belajar terdiri dari: perhatian, motivasi dan perkembangan kesiapan. Keterampilan dari beberapa definisi dapat dikatakan merupakan suatu tingkat kemampuan pada diri individu yang memerlukan manipulasi dan koordinasi informasi dari berbagai pengalaman yang kuantitas dan kualitasnya dipengaruhi oleh faktor eksternal.

Hasil belajar siswa dalam dunia pendidikan dapat digolongkan menjadi tiga ranah, yaitu ranah afektif (sikap), kognitif (pengetahuan), dan psikomotor (keterampilan). Keterampilan belajar dalam penelitian ini menyangkut aspek psikomotor yang lebih mengutamakan keterampilan tangan atau berhubungan dengan aktifitas fisik.

Tahap-tahap hasil belajar psikomotor Menurut Mardapi, 2003 (<http://www.sudarmansmk.blogspot.com.html>. 20 November 2008)

Keterampilan psikomotor ada enam tahap, yaitu : gerakan refleks, gerakan dasar, kemampuan perceptual, gerakan fisik, gerakan terampil dan komunikasi nondiskursif. Gerakan refleks adalah respon motorik atau gerak tanpa sadar yang muncul ketika bayi lahir. Gerakan dasar adalah gerakan yang mengarah pada keterampilan kompleks yang khusus. Kemampuan perceptual adalah kombinasi kemampuan kognitif dan motorik atau gerak. Kemampuan fisik adalah kemampuan untuk mengembangkan

Wina Nur Anisa, 2012

Penerapan Model Pembelajaran Quantum Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dekorasi Interior Jurusan Teknik Gambar Bangunan SMKN 1 Cilaku Cianjur

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

gerakan terampil. Gerakan terampil adalah gerakan yang memerlukan belajar. Komunikasi nondiskursif adalah kemampuan berkomunikasi dengan menggunakan gerakan

Menurut Dave,1967 (<http://www.sudarmansmk.blogspot.com.html>. 20 November 2008) mengatakan bahwa hasil belajar psikomotor dapat dibedakan menjadi lima tahap, yaitu :

1. Imitasi adalah kemampuan melakukan kegiatan-kegiatan sederhana dan sama persis dengan yang dilihat atau diperhatikan sebelumnya
2. Manipulasi adalah kemampuan melakukan kegiatan sederhana yang belum pernah dilihat tetapi berdasarkan pada pedoman atau petunjuk
3. Presisi adalah kemampuan melakukan kegiatan-kegiatan yang akurat sehingga mampu menghasilkan produk kerja yang tepat.
4. Artikulasi adalah kemampuan melakukan kegiatan yang kompleks dan tepat sehingga hasil kerjanya merupakan sesuatu yang utuh
5. Naturalisasi adalah kemampuan melakukan kegiatan secara refleks, yaitu kegiatan yang melibatkan fisik saja sehingga efektivitas kerja tinggi.

Langkah-langkah yang harus dilakukan dalam melatih kemampuan psikomotor menurut Mills, 1977 (<http://www.sudarmansmk.blogspot.com.html>. 20 November 2008) adalah

1. Menentukan tujuan dalam bentuk perbuatan
2. Menganalisis keterampilan secara rinci dan berurutan
3. Mendemonstrasikan keterampilan disertai dengan penjelasan singkat dengan memberikan perhatian pada butir-butir kunci termasuk kompetensi kunci yang diperlukan untuk menyelesaikan pekerjaan dan bagian-bagian yang sukar

4. Memberi kesempatan kepada siswa untuk mencoba melakukan praktik dengan pengawasan dan bimbingan
5. Memberikan penilaian terhadap usaha siswa

Menurut Leighbody, 1968 (<http://www.sudarmansmk.blogspot.com.html>.

20 November 2008) berpendapat bahwa penilaian hasil belajar psikomotor mencakup :

1. Kemampuan menggunakan alat dan sikap kerja
2. Kemampuan menganalisis suatu pekerjaan dan menyusun urutan pengerjaan
3. Kecepatan mengerjakan tugas
4. Kemampuan membaca gambar dan atau simbol
5. Keserasian bentuk dengan yang diharapkan dan atau ukuran yang telah ditentukan

Karakteristik Siswa yang Memiliki Keterampilan Belajar

Beberapa karakteristik siswa yang memiliki keterampilan belajar antara lain :

1. Percaya diri
2. Tidak menyandarkan diri pada orang lain
3. Mampu merekonstruksi belajar sesuai dengan dirinya (mengorganisasi belajar)
4. Mampu berinisiatif sendiri
5. Bertanggung jawab
6. Mampu berfikir logis dalam mengarahkan tujuan belajar

Wina Nur Anisa, 2012

Penerapan Model Pembelajaran Quantum Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dekorasi Interior Jurusan Teknik Gambar Bangunan SMKN 1 Cilaku Cianjur

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

7. Mempunyai kemampuan fleksibilitas dan adaptabilitas yang tinggi terhadap lingkungan
8. Selalu mempunyai gagasan baru

Tujuan Penguasaan Keterampilan Belajar

Menurut Sylvia McNamara dan Gill Moreton, 1995 (Sedanayasa 2003 :13) :

.....melatih dan mengembangkan keterampilan belajar bertujuan untuk (1) membantu menyiapkan model-model tulisan, (2) membantu siswa menjadi lebih mudah dalam menjawab di kelas, karena dengan belajar keterampilan mendengarkan yang baik dapat memberikan jawaban aktual dan tidak atas dasar asumsi, (3) menjadikan siswa senang melakukan diskusi bagaimana mereka melihat sesuatu dengan anggota kelompok yang lain, (4) membantu mereka menggunakan pendengaran, apakah mereka dapat memberi jawaban yang lebih baik dari apa yang mereka dengarkan dibandingkan dengan siswa lain, (5) membantu siswa memberi masukan dari apa yang diamati, (6) membantu siswa mencek kesan perasaan dari tindakannya.

Aspek-Aspek Keterampilan Belajar

1. Keterampilan konsentrasi

Konsentrasi menunjukkan kekuatan mental individu untuk mengarahkan dirinya terhadap suatu aktivitas, subjek maupun permasalahan. Dalam belajar konsentrasi berarti pemusatan pemikiran terhadap suatu mata pelajaran dengan menyampingkan semua hal lainnya yang tidak berhubungan dengan pelajaran. Kemampuan untuk memusatkan pikiran terhadap suatu hal atau pelajaran pada dasarnya ada pada setiap orang, hanya besar kecilnya kemampuan berbeda-beda.

Hal ini dipengaruhi oleh keadaan orang tersebut, lingkungan, dan pengalaman.

Konsentrasi besar pengaruhnya terhadap belajar. Agar dapat berkonsentrasi dengan baik (untuk mengembangkan kemampuan konsentrasi lebih baik) diperlukan usaha sebagai berikut : siswa hendaknya berminat atau punya motivasi yang tinggi, ada tempat belajar yang bersih dan rapi, mencegah timbulnya kejemuhan/kebosanan, menjaga kesehatan dan memperhatikan kelelahan, menyelesaikan masalah yang mengganggu dan bertekad untuk mencapai tujuan/hasil terbaik setiap kali belajar (Slameto, 2010 : 86-87)

2. Motivasi berprestasi

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*), dengan dorongan tersebut dapat berasal dari dalam dirinya atau berasal dari luar dirinya. Ciri-ciri orang yang memiliki motivasi berprestasi yang tinggi yaitu :

- a. Melakukan sesuatu dengan sebaik-baiknya
- b. Mengerjakan sesuatu dan menyelesaikannya dengan tugas-tugas yang memerlukan usaha dan keterampilan
- c. Mengerjakan sesuatu yang sangat berarti, sukar atau penting dengan baik
- d. Melakukan sesuatu yang lebih baik dari orang lain

3. Berfikir kreatif dan kritis

Berpikir kreatif adalah kegiatan mental yang memupuk ide-ide asli dan pemahaman-pemahaman baru. Berpikir kreatif merupakan

sebuah kebiasaan dari pikiran yang dilatih dengan memerhatikan intuisi, menghidupkan imajinasi, mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan baru, membuka sudut pandang yang menakjubkan dan membangkitkan ide-ide yang tidak terduga. Berpikir kreatif meliputi aktivitas mental seperti :

- a. Mengajukan pertanyaan
- b. Mempertimbangkan informasi baru dan ide yang tidak lazim dengan pikiran terbuka
- c. Membangun keterkaitan, khususnya di antara hal-hal yang berbeda
- d. Menghubung-hubungkan berbagai hal dengan bebas
- e. Menerapkan imajinasi pada setiap situasi untuk menghasilkan hal baru dan berbeda
- f. Mendengarkan intuisi.

Berpikir kreatif dan kritis memungkinkan siswa untuk mempelajari masalah secara sistematis, menghadapi berjuta tantangan dengan cara yang terorganisasi, merumuskan pertanyaan inovatif, dan merancang solusi orisinal. Proses kreatif melalui lima tahap yaitu DePorter, B (2004:301):

- a. Persiapan. Mendefinisikan masalah, tujuan, atau tantangan
- b. Inkubasi. Mencerna fakta-fakta dan mengolahnya dalam pikiran
- c. Iluminasi. Mendesak ke permukaan, gagasan-gagasan bermunculan
- d. Verifikasi. Memastikan apakah solusi benar-benar memecahkan masalah
- e. Aplikasi. Mengambil langkah-langkah untuk menindaklanjuti solusi tersebut

Berpikir kritis merupakan sebuah proses yang terarah dan jelas yang digunakan dalam kegiatan mental seperti memecahkan masalah, mengambil keputusan, membujuk, menganalisis asumsi dan melakukan penelitian ilmiah. Berpikir kritis adalah sebuah proses sistematis yang memungkinkan siswa untuk merumuskan dan mengevaluasi keyakinan dan pendapat mereka sendiri. dengan penuh percaya diri. Tujuan dari berpikir kritis adalah untuk mencapai pemahaman yang mendalam.

2.1.3 Mata Pelajaran Dekorasi Interior

Mata pelajaran dekorasi interior merupakan mata pelajaran yang termasuk kedalam mata diklat produktif pada sekolah menengah kejuruan. Mata pelajaran ini diberikan pada tingkat dua atau kelas XI di Jurusan Teknik Gambar Bangunan. Adapun rincian kompetensi dasar pada standar kompetensi mata pelajaran dekorasi interior adalah sebagai berikut :

Tabel 2.6 Standar kompetensi mata pelajaran dekorasi interior

STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR
Menggambar dekorasi interior rumah tinggal, perkantoran dan ruang publik	1.1 Menentukan elemen dekorasi interior rumah tinggal, perkantoran dan ruang publik 1.2 Menggambar elemen dekorasi interior rumah tinggal, perkantoran dan ruang publik 1.3 Memilih warna elemen ruang dan elemen dekorasi interior rumah tinggal, perkantoran dan ruang publik 1.4 Mengidentifikasi luas dan kebutuhan ruang masing-masing elemen dekorasi interior rumah tinggal, perkantoran dan ruang publik 1.5 Menggambar lay out dekorasi interior rumah tinggal rumah tinggal, perkantoran dan ruang publik 1.6 Mengkomunikasikan secara visual hasil gambar dekorasi interior, perkantoran dan ruang publik.

Sumber : Silabus SMK Negeri 1 Cilaku Cianjur

Wina Nur Anisa, 2012
 Penerapan Model Pembelajaran Quantum Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dekorasi Interior Jurusan Teknik Gambar Bangunan SMKN 1 Cilaku Cianjur

Tujuan dari pembelajaran mata pelajaran dekorasi interior adalah untuk memberikan keahlian kepada siswa SMK program keahlian Teknik Gambar Bangunan agar mampu dan terampil menggambar dekorasi interior.

2.2 ANGGAPAN DASAR

Anggapan dasar dalam penelitian ini adalah :

1. Salah satu aspek yang dapat mendukung prestasi belajar adalah keterampilan belajar (*learning skill*). (Harefa 2008:119)
2. Model pembelajaran *Quantum Learning* dapat memberikan hasil meningkatkan motivasi, meningkatkan nilai belajar, dan melanjutkan memanfaatkan keterampilan. (DePorter, B. 2004:19)
3. Belajar merupakan kegiatan seumur hidup yang dapat dilakukan dengan menyenangkan, bermanfaat dan membawa seseorang menjadi individu yang selalu menggunakan metode “belajar aktif”. (Riyanto, 2010:182)

2.3 HIPOTESIS

Adapun hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut :

Terdapat perbedaan peningkatan keterampilan belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Quantum Learning* dengan yang menggunakan model pembelajaran klasikal pada mata pelajaran dekorasi interior jurusan Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Cilaku Cianjur.