

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah konsep mendidik yang diwujudkan dalam bentuk perbuatan atau cara mendidik yang dilakukan manusia pada umumnya (Rasyid & Mujtahidin, 2012:4). Pendidikan di sekolah dilakukan melalui proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses interaksi timbal balik antara guru dan siswa. Berdasarkan Depdiknas (dalam Ramansyah, 2012:8) Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/siswa yang di rencanakan atau didesain, dilaksanakan, atau dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/siswa dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Keberhasilan proses pembelajaran di sekolah dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor tersebut antara lain guru, siswa, sarana dan prasarana, media yang tersedia, serta faktor lingkungan. Faktor-faktor tersebut saling berhubungan satu sama lain. Faktor lain seperti minat belajar, motivasi belajar, kurikulum, dan model pembelajaran juga mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Asrori (2012:4) menyimpulkan bahwa proses pembelajaran merupakan proses pengembangan ide-ide guna memahami dan menjelaskan segala sesuatu yang ada disekitar peserta didik.

Model pembelajaran dapat dikatakan sebagai salah satu komponen penting dalam keberhasilan suatu kegiatan pembelajaran. Dalam model pembelajaran

segala proses pembelajaran sudah direncanakan dan disusun secara sistematis sebelumnya. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh Ramansyah (2012:44) bahwa model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru.

Guru perlu memahami peran dan fungsi model pembelajaran supaya proses pembelajaran dapat terlaksana dengan sebaik mungkin. Pembelajaran yang baik bukan sekedar transfer ilmu dari guru kepada siswa saja, namun dibutuhkan rancangan proses pembelajaran yang dikemas secara kreatif dan dinamis melalui berbagai pendekatan dan model demi meningkatkan kualitas, proses dan hasil belajar siswa. Guru yang baik adalah guru yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa, sehingga membuat siswa mau belajar.

Guru memiliki peran dalam keberhasilan belajar siswa, maka ketepatan guru dalam memilih, menyampaikan, menggunakan model pembelajaran yang digunakan sangatlah penting. Setiap kegiatan proses belajar mengajar, diukur dari segi proses dan seberapa jauh hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Proses pembelajaran idealnya menjadikan siswa aktif dengan cara yang variatif, menyenangkan dan tidak monoton. Pembelajaran yang baik dapat menjadikan siswa beranggapan bahwa belajar adalah sebuah kebutuhan yang harus dipenuhi. Siswa yang menganggap belajar adalah suatu kebutuhan akan menjadikan siswa lebih mudah menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru. Hal ini dikarenakan tidak ada keterpaksaan dalam diri siswa untuk belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 9 November 2017 di SMK Negeri 1 Labang, diperoleh informasi bahwa KKM untuk mata pelajaran

Sistem Komputer adalah 75. Rata-rata nilai ulangan harian mata pelajaran Sistem Komputer di kelas X TKJ adalah seperti pada tabel 1.1 dibawah ini.

Tabel 1.1 Nilai ulangan harian siswa kelas X TKJ SMK Negeri 1 Labang TA. 2017/2018

Kelas	Jumlah siswa	Jumlah siswa yang mendapat nilai :					
		Diatas KKM	Prosentase (%)	Mencapai KKM (dengan remidi)	Prosentase (%)	Dibawah KKM	Prosentase (%)
X - TKJ 1	31	7	22%	21	68%	3	10%
X - TKJ 2	29	5	17%	13	45%	11	38%

Sumber: Arsip nilai guru mata pelajaran sistem komputer

Dari tabel 1.1 dapat disimpulkan bahwa tidak semua siswa tuntas dalam mengikuti pelajaran sistem komputer. Kemampuan siswa dalam memahami materi masih beragam. Siswa yang mencapai KKM dengan remidi menduduki prosentase terbesar yaitu 68% di kelas TKJ 1 dan 45% di kelas TKJ 2. Sehingga jika tidak dilakukan remidi maka lebih banyak siswa yang tidak mencapai KKM.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti didapat pula informasi bahwa: (1) Dalam pembelajaran di kelas guru biasanya tidak menjelaskan materi yang disampaikan secara menyeluruh. Siswa dituntut untuk mandiri dalam kegiatan pembelajaran. (2) Jam belajar yang relatif lama menyebabkan siswa bosan, dan sering tidur saat pelajaran dilaksanakan dan siswa yang duduk dibangku belakang cenderung gaduh yang membuat suasana kelas menjadi tidak kondusif. (3) Motivasi dan minat siswa dalam belajar masih kurang. Siswa tidak antusias mengikuti pelajaran yang disampaikan oleh guru, siswa kurang maksimal saat mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Dari hasil observasi di atas, maka peneliti melakukan penelitian pada pelajaran sistem komputer. Materi yang diteliti adalah materi tentang karakteristik

sistem memori yang diajarkan pada kelas X semester II. Dalam memahami materi karakteristik sistem memori siswa harus dapat memahami secara menyeluruh komponen-komponen memori. Siswa harus memahami materi karakteristik sistem komputer supaya siswa tidak merasa bingung pada materi di bab selanjutnya.

Berkaitan dengan model pembelajaran, saat ini semakin banyak sekolah yang menyadari perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih baik untuk siswanya. Salah satu model pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar secara optimal adalah model *quantum learning* atau model pembelajaran kuantum. Dalam dunia pendidikan sudah lama dikenal istilah *quantum learning* yaitu sebuah model yang membiasakan belajar dengan nyaman dan menyenangkan. *Quantum learning* berprinsip bahwa sugesti pasti dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Quantum learning bersifat konstruktif dengan menyatukan pikiran dan tindakan siswa serta menekankan pentingnya peranan lingkungan pembelajaran yang efektif dan optimal dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh Deporter (2016:14) bahwa Pendekatan *quantum learning* adalah seperangkat metode dan falsafah belajar yang terbukti efektif di sekolah dan bisnis bekerja untuk setiap orang dan segala usia.

Quantum learning dapat adalah model pembelajaran yang ideal, karena menekankan pada kerja sama antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan bersama. Model pembelajaran ini efektif karena menjadikan siswa dapat belajar secara optimal. Siswa dibimbing untuk dapat mencapai pemahaman bersama dengan guru yang terlibat didalamnya. Dalam *Quantum learning* dikenal sebuah istilah AMBAK (Apa Manfaatnya Bagiku). AMBAK artinya adalah motivasi

dalam belajar yang dibutuhkan siswa agar siswa lebih semangat dalam belajar. Motivasi harus diciptakan pada diri siswa agar keinginan siswa untuk belajar selalu ada.

Model *quantum learning* pada penelitian ini menggunakan konsep TANDUR dalam penerapannya. Konsep TANDUR adalah singkatan dari: Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, dan Rayakan. Menurut Sugiyanto (2010:73) kerangka TANDUR dapat membawa siswa menjadi tertarik dan berminat pada setiap pelajaran apapun mata pelajaran, tingkat kelas, dengan beragam budayanya. Kerangka ini dapat membuat siswa mengalami pembelajaran, berlatih, dann menjadikan isi pelajaran nyata bagi siswa. Konsep TANDUR menjadikan pembelajaran *quantum learning* lebih mudah diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran didalam kelas.

Penelitian sebelumnya terkait pengaruh model *quantum learning* terhadap hasil belajar siswa pernah dilakukan oleh Karim (2017) dengan judul “Pengaruh *Quantum Learning* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri Giwangan Yogyakarta”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh positif *quantum learning* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas V SD Negeri Giwangan Yogyakarta. Nilai rata-rata hasil belajar dari kelas ekseperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif model *quantum learning* terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model *Quantum Learning* Dengan Konsep TANDUR Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Labang”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaruh model *quantum learning* dengan konsep TANDUR terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran sistem komputer kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Labang?
2. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model *quantum learning* dengan konsep TANDUR terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran sistem komputer kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Labang?
3. Bagaimana respon siswa kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Labang terhadap penerapan model *quantum learning* dengan konsep TANDUR pada mata pelajaran sistem komputer materi karakteristik sistem memori?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui pengaruh model *quantum learning* dengan konsep TANDUR terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran sistem komputer kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Labang.
2. Mengetahui keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model *quantum learning* dengan konsep TANDUR terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Labang.
3. Mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan model *quantum learning* dengan konsep TANDUR pada mata pelajaran sistem komputer materi karakteristik sistem memori.

1.4 Batasan Masalah

Peneliti membatasi ruang lingkup permasalahan sebagai berikut:

1. Penelitian ini menggunakan model *quantum learning* dengan konsep TANDUR.
2. Penelitian dilakukan pada mata pelajaran sistem komputer Kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Labang.
3. Penelitian dilakukan pada materi karakteristik sistem memori kelas X TKJ semester II.
4. Hasil belajar diukur dari aspek kognitif dengan menggunakan *pretest* dan *posttest* dalam bentuk tes objektif.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa
 - a. Siswa menjadi lebih merasa nyaman dalam mengikuti pembelajaran dikelas.
 - b. Hasil belajar siswa meningkat pada mata pelajaran sistem komputer.
2. Bagi Guru
 - a. Penelitian ini diharapkan menjadi bahan pertimbangan dalam memilih model pembelajaran.
 - b. Guru lebih termotivasi untuk menerapkan strategi pembelajaran yang lebih bervariasi, sehingga materi pelajaran akan lebih menarik.
3. Bagi sekolah

Memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

4. Bagi Peneliti

- a. Peneliti mendapat pengalaman tentang manfaat penelitian eksperimen yang meliputi penyusunan proposal, tahapan penelitian, dan penulisan laporan.
- b. Memperoleh informasi tentang hasil pembelajaran siswa dengan menggunakan model *quantum learning* konsep TANDUR.