

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses untuk mempengaruhi siswa agar memiliki akhlak yang mulia. Sedangkan inti dari pendidikan sendiri adalah belajar dan pembelajaran, belajar merupakan proses perubahan tingkah laku individu sehingga memiliki ilmu, sikap dan keterampilan. Dalam melaksanakan belajar, seorang siswa harus memiliki minat dan kemauan yang tinggi untuk membangkitkan semangat belajarnya sehingga prestasi yang ia peroleh dapat dikatakan tinggi. Sedangkan pembelajaran, merupakan suatu interaksi yang terjadi antara pendidik dan peserta didik serta sumber belajar pada suatu lingkungan.

Hermawan (2010) mengatakan bahwa pembelajaran merupakan upaya untuk membelajarkan seseorang atau kelompok orang melalui satu atau lebih strategi, metode, dan pendekatan tertentu ke arah pencapaian tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Dari pengertian yang telah dikemukakan di atas, dapat diketahui bahwa dalam proses pembelajaran memiliki tujuan yang ingin dicapai sesuai yang telah direncanakan. Namun, tujuan pembelajaran tidak selamanya tercapai seperti yang diharapkan. Salah satu penyebab tujuan tersebut tidak tercapai adalah kurangnya minat dan kemauan siswa untuk melaksanakan aktivitas belajar. Minat dan kemauan tersebut timbul dari dalam diri setiap siswa.

Pembelajaran yang menyenangkan atau tidak membosankan akan mampu membangkitkan semangat belajar siswa sehingga minat dan kemauan belajarnya timbul. Seorang guru harus mampu membangkitkan minat dan kemauan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai. Salah satu cara adalah guru harus inovatif dan kreatif dalam mengajar. Guru yang melakukan banyak inovasi dan kreatif dalam mengajar, maka akan membangkitkan semangat siswa-siswanya. Sebaliknya, guru yang tidak melakukan inovasi dan kreatif dalam mengajar akan membuat siswa bosan terhadap materi yang guru ajarkan.

Asmani (2009) mengatakan untuk menjadi guru yang ideal dan inovatif diperlukan 10 langkah yaitu : (1). Menguasai materi pelajaran secara mendalam, (2). Mempunyai wawasan yang luas, (3). Komunikatif, (4). Dialogis, (5). Menggabungkan teori dengan praktek, (6). Bertahap, (7). Mempunyai variasi pendekatan, (8). Tidak memalingkan materi pembelajaran, (9). Tidak terlalu menekan dan memaksa, dan (10). Humoris, tapi serius. Jika kesepuluh langkah tersebut dilakukan dalam pembelajaran, niscaya siswa mudah memahami materi yang di ajarkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Notoatmodjo (2003) Pendidikan secara umum adalah segala upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain baik individu, kelompok, atau masyarakat sehingga mereka melakukan apa yang diharapkan oleh pelaku pendidikan. Dalam Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional juga dijelaskan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan sarana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi

dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, Bangsa dan negara.

Salah satu mata pelajaran yang terasa dapat memberikan sumbangan kepada siswa agar berani dan siap menghadapi tantangan masa depan adalah mata pelajaran prakarya. Hal ini dikarenakan kompetensi dalam mata pelajaran ini merupakan bagian dari pembekalan *life skill* kepada siswa. Selain itu keseluruhan kegiatan pembelajaran prakarya yang merupakan aplikasi dari mata pelajaran lain dalam menghasilkan suatu benda yang dibuat langsung oleh siswa dapat membuat siswa semakin merasakan manfaat memperoleh pengalaman dari mata pelajaran prakarya.

SMA Negeri 17 Medan merupakan lembaga pendidikan yang menerapkan mata pelajaran prakarya sebagai mata pelajaran di sekolah tersebut. Diharapkan setelah pembelajaran prakarya diberikan, siswa mampu lebih aktif, kreatif serta inovatif dalam menuangkan ide dan dapat tersalurkan melalui pembelajaran prakarya tersebut.

Prakarya merupakan mata pelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam berbagai pengalaman apresiasi maupun pengalaman berkreasi untuk menghasilkan suatu produk berupa benda nyata yang bermanfaat langsung bagi kehidupan siswa. Dalam mata pelajaran Prakarya, siswa melakukan interaksi terhadap benda-benda produk kerajinan dan teknologi yang ada di lingkungan siswa, dan kemudian berkreasi menciptakan berbagai produk kerajinan maupun produk teknologi, sehingga diperoleh pengalaman perseptual,

pengalaman apresiatif dan pengalaman kreatif. Selain itu prakarya juga merupakan suatu usaha untuk memperoleh kompetensi cekat, cepat dan tepat melalui pembelajaran dengan menggunakan berbagai macam bahan, alat dan teknik serta ilmu pengetahuan dan teknologi yang dilakukan dengan cara memanfaatkan pengalaman dan pelatihan.

Berdasarkan observasi di SMA Negeri 17 Medan, ada beberapa hal penyebab rendahnya kemampuan siswa dalam pelajaran prakarya yaitu proses pembelajaran guru belum memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal. Kesulitan belajar siswa yang lain yaitu kurangnya tingkat pemahaman siswa pada pelajaran prakarya mengenai materi pembuatan dompet Marlyn Menor, kurangnya pemahaman siswa yang dimaksud yakni pada proses pembuatan dompet marlyn menor seperti pemasangan reseleting, membuat pola wajah, bibir, mata dan rambut dan pada tahap menjahit menggunakan dua tusuk hias yakni tusuk feston dan tusuk tikam jejak, selain itu dikarenakan siswa hanya berpedoman pada materi yang di ajarkan guru lewat buku pelajaran sehingga terkadang siswa sulit mengerti dan memahami bahkan dapat salah mengartikan maksud dari penjelasan guru, dan tidak jarang pula siswa sering merasa bosan dan kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Selain itu kendala yang dihadapi guru adalah rendahnya minat siswa dalam mengikuti pelajaran prakarya, sehingga siswa kurang mampu mencapai nilai ketuntasan di atas rata-rata dengan hasil belajar yang rendah, dimana nilai KKM yang ditetapkan pada mata pelajaran prakarya adalah (75). Ini diperkuat lagi

dengan dilakukannya tes awal guna menguatkan perolehan kemampuan dasar siswa pada mata pelajaran prakarya.

Tabel 1. Hasil Perolehan Tes Awal

Kelas	Nilai	Jumlah Siswa
Kontrol X-7	Nilai A (95-100)	-
	Nilai B (85-94)	8
	Nilai C (76-84)	14
	Nilai D (< 75)	18
Eksperimen X-8	Nilai A (95-100)	-
	Nilai B (85-94)	12
	Nilai C (76-84)	18
	Nilai D (< 75)	10

(Sumber : SMAN 17 Medan)

Dari data tabel diatas dapat disimpulkan bahwa hasil perolehan tes awal siswa masih tidak memuaskan, karena masih ada siswa yang dikategorikan kurang dalam menerima pelajaran prakarya yakni sebanyak 65% atau sekitar 28 siswa. Solusi yang dapat dilakukan agar memotivasi siswa agar dapat lebih baik lagi yakni dengan memanfaatkan media pembelajaran animasi.

Media animasi dapat merangsang pembelajaran siswa, hal ini diperkuat oleh Gumelar (2011) animasi adalah menggerakkan benda mati seolah-olah hidup, animasi merupakan visi gerak yang diterapkan pada benda mati dan animasi merupakan proses tampilan yang cepat dari urutan gambar-gambar atau model dalam posisi tertentu untuk menciptakan ilusi gerak. Menurut salim (2003)

animasi adalah proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu (*morping*).

Suheri (2006) mengatakan bahwa media animasi adalah kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan. Salah satu keunggulan animasi adalah kemampuannya untuk menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam tiap waktu perubahan. Hal ini sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian. Dalam pengertian umum media animasi juga merupakan kumpulan gambar bergerak dan suara berisikan materi pembelajaran prakarya yang ditampilkan melalui media elektronik proyektor sebagai usaha untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. selain itu media animasi juga memiliki kemampuan untuk memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks dan sulit untuk dijelaskan dengan hanya gambar atau kata-kata .

Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dalam suatu proses belajar mengajar sangat diperlukan dikarenakan mempunyai kelebihan teknis, mampu menyajikan konsep secara terpadu serta menjadi perantara dalam menyampaikan pesan sehingga pesan tersebut dapat dipahami oleh siswa. Dengan adanya media sebagai saluran dalam menyampaikan pesan diharapkan timbulnya interaksi atau komunikasi yang baik antara guru dan siswa dalam membantu keefektifan proses pembelajaran. Dan untuk lebih memotivasi, menumbuhkan minat siswa dan membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan menggunakan metode *Quantum Learning*.

Menurut DePorter (2011) *Quantum Learning* adalah kiat, petunjuk, strategi dan seluruh proses belajar yang dapat mempertajam pemahaman dan daya ingat serta membuat belajar sebagai suatu proses yang menyenangkan dan bermanfaat. Metode *Quantum Learning* adalah bentuk interaksi yang dapat mengubah energi menjadi cahaya. Dan prinsip pembelajaran *Quantum Learning* adalah semua berbicara bermakna, semua mempunyai tujuan dan setiap usaha siswa diberi reward, pujian melalui tepuk tangan, tawa, nilai dan harapan sehingga siswa lebih merasa diperhatikan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *Quantum Learning* adalah proses percepatan belajar secara mengesankan yang menekankan pada manfaat yang bermakna dan juga menekankan pada tingkat kesenangan dari siswa dan dibarengi pembelajaran yang menyenangkan.

Metode *Quantum Learning* merupakan metode pembelajaran untuk dikembangkan sebagai variasi strategi pembelajaran, agar pemahaman konsep dapat tercapai. Alasan mata pelajaran prakarya dapat diterapkan pada metode *Quantum Learning* tersebut diantaranya, dapat meningkatkan partisipasi siswa, dengan demikian siswa yang aktif dapat mengembangkan kemampuan dan keterampilannya, sedangkan siswa yang kurang aktif dapat terbantu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi (Suyatno,2002). Selain itu juga karena pembelajaran *Quantum Learning* berupaya menumbuhkan minat siswa dalam belajar karena dapat mengkaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Metode *Quantum Learning* berbantuan Media Animasi dapat disimpulkan sebagai proses pembelajaran yang mengindikasikan bahwa pembelajaran

Quantum Learning mengharapkan perubahan dari berbagai bidang mulai dari lingkungan belajar yaitu kelas, materi pembelajaran yang menyenangkan, menyeimbangkan kemampuan otak kiri dan otak kanan, serta mengefisienkan waktu pembelajaran. Dengan adanya bantuan media animasi, sebagai sarana untuk memberikan pemahaman kepada siswa atas materi yang akan diberikan diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran pembuatan dompet boneka marlyn menor.

Berdasarkan permasalahan yang telah di paparkan, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ **Pengaruh Metode Quantum Learning Berbantuan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Prakarya Siswa Kelas X SMA Negeri 17 Medan** “.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, ada beberapa permasalahan yang terdapat pada siswa, dan masalah-masalah yang teridentifikasi adalah :

1. Perolehan nilai siswa kelas X SMA Negeri 17 Medan pada mata pelajaran prakarya cenderung masih rendah.
2. Pengetahuan siswa kelas X SMA Negeri 17 Medan terhadap mata pelajaran prakarya masih rendah.
3. Penggunaan media pembelajaran belum efektif.
4. Guru belum pernah menggunakan metode pembelajaran Quantum *Learning* pada mata pelajaran prakarya.

5. Guru belum pernah menggunakan media pembelajaran animasi pada mata pelajaran prakarya.

C. Pembatasan Masalah

Ditinjau dari hasil identifikasi masalah, agar memiliki ruang lingkup yang jelas dan terarah maka perlu dilakukan pembatasan masalah. Adapun yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah :

1. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran prakarya materi pokok pembuatan dompet Marlyn Menor dari Kain Flanel dengan ukuran 15x15 cm.
2. Peneliti menggunakan metode *Quantum Learning* berbantuan media Animasi di kelas X SMA Negeri 17 Medan.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Hasil Belajar Prakarya yang diberi metode *Quantum Learning* berbantuan media Animasi Siswa Kelas X SMA Negeri 17 Medan.
2. Bagaimana Hasil Belajar Prakarya yang diberi metode *Quantum Learning* tanpa berbantuan Media Animasi Siswa Kelas X SMA Negeri 17 Medan.
3. Apakah ada Pengaruh Metode *Quantum Learning* berbantuan media Animasi Terhadap Hasil Belajar Prakarya Siswa Kelas X SMA Negeri 17 Medan.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui hasil belajar prakarya yang diberi metode *Quantum Learning* Berbantuan Media Animasi Siswa Kelas X SMA Negeri 17 Medan.
2. Untuk mengetahui hasil belajar prakarya yang diberi metode *Quantum Learning* tanpa Berbantuan Media Animasi Siswa Kelas X SMA Negeri 17 Medan.
3. Untuk mengetahui ada atau tidaknya Pengaruh Metode *Quantum Learning* berbantuan media Animasi Terhadap Hasil Belajar Prakarya Siswa Kelas X SMA Negeri 17 Medan.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi guru, guru yang mengajar mata pelajaran prakarya di SMA Negeri 17 Medan Kelas X sebagai bahan masukan dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa.
2. Bagi siswa, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan dalam bidang praktik.
3. Bagi pihak sekolah, sebagai informasi dalam meningkatkan pembelajaran prakarya.
4. Bagi peneliti, sebagai bahan awal, pembanding atau rujukan bagi penelitian yang akan dilakukan.