

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kemajuan bangsa hanya dimungkinkan oleh perluasan pendidikan bagi setiap anggota bangsa itu. Pendidikan bukan lagi diperuntukan bagi suatu golongan elite yang sangat terbatas melainkan bagi seluruh rakyat. Setiap pembatasan atau pengekangan akan berarti kerugian dan penghamburan bakat dan biaya (Nasution, 2009).

Sejak awal Milenium ketiga Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) berkembang demikian pesat, khususnya di bidang teknologi dan rekayasa. Di satu sisi era ini membawa iklim yang semakin terbuka untuk saling bekerja sama, saling mengisi dan saling melengkapi. Namun di sisi lain, era ini juga membawa kepada persaingan yang sangat kompetitif. Sehubungan dengan kondisi ini, banyak dunia kerja saat ini menuntut tenaga kerja yang siap pakai dalam artian tenaga kerja yang memiliki pengetahuan dan keterampilan yang baik pada suatu bidang tertentu.

Kondisi ini merupakan tantangan bagi dunia pendidikan, khususnya Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN, 2003) yang menyebutkan bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu.

Selanjutnya Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) SMK (2010), menjelaskan bahwa SMK memiliki tujuan untuk : 1) menyiapkan peserta didik agar menjadi manusia produktif, mampu bekerja mandiri, mengisi lowongan pekerjaan

yang ada di dunia usaha dan dunia industri sebagai tenaga kerja tingkat menengah sesuai dengan kompetensi dalam program keahlian yang dipilihnya, 2) menyiapkan peserta didik agar mampu memilih karir, ulet dan gigih dalam berkompotensi, beradaptasi di lingkungan kerja, dan mengembangkan sikap profesional dalam bidang keahlian yang diminatinya, 3) membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, agar mampu mengembangkan diri di kemudian hari baik secara mandiri maupun melalui jenjang pendidikan yang lebih tinggi, 4) membekali peserta didik dengan kompetensi – kompetensi yang sesuai dengan kompetensi keahlian yang dipilihnya.

Secara khusus tujuan kompetensi keahlian teknik gambar bangunan adalah membekali peserta didik dengan keterampilan, pengetahuan dan sikap agar kompeten:

- a. Melakukan pekerjaan sebagai Drafter/Juru Gambar dalam pekerjaan perencanaan bangunan.
- b. Melakukan pekerjaan sebagai Drafter/Juru Gambar dalam pekerjaan pelaksanaan bangunan.
- c. Melakukan pekerjaan jasa penggambaran bangunan secara mandiri /berwirausaha di Studio Gambar.

Untuk dapat memenuhi tujuan tersebut Autocad adalah salah mata pelajaran produktif yang harus dikuasai siswa SMK Kompetensi Keahlian Teknik Bangunan, yang bergelut dengan gambar-gambar dan menuntut ketelitian dalam hal ukuran, diharapkan dengan ketelitian tersebut, gambar dapat mewakili suatu objek yang akan dikerjakan.

Untuk menyiapkan lulusannya menjadi tenaga yang produktif, adaptif dan kreatif, SMK Negeri 1 Stabat telah melakukan berbagai hal antara lain: 1) melengkapi peralatan laboratorium autocad berupa komputer dan peratan muliti media, 2) mengirimkan guru praktek untuk mengikuti diklat kompetensi, 3) membuat bahan ajar berupa modul dan lembar kerja.

Namun kenyataannya hasil belajar Autocad siswa kelas X Kompetensi Keahlian Gambar Bangunan masih di bawah harapan. Hal ini terlihat dari rata-rata hasil belajar siswa pada pelajaran menggambar dengan perangkat lunak (Autocad) pada table 1.1 berikut:

Tabel 1.1
Nilai rata-rata semester siswa kelas X Teknik Gambar Bangunan

Tahun Pelajaran	Nilai Rata-rata
2006/2007	6,1
2007/2008	6,2
2008/2009	6,3
2009/2010	6,0

Nilai tersebut belum mencapai standart kelulusan untuk mata pelajaran produktif yang ditetapkan oleh SMK Negeri 1 Stabat, yaitu 7,0. Kenyataan seperti disebutkan di atas menunjukkan kurang mampuan siswa memperoleh hasil belajar AutoCAD sesuai dengan sasaran pembelajaran yang dirumuskan guru dalam setiap pengajaran pada proses belajar mengajar di sekolah. Sumiati dan Asra (2007), mengatakan hasil belajar adalah perubahan tingkah laku, baik berbentuk kecakapan berfikir, sikap maupun keterampilan melakukan sesuatu kegiatan tertentu. Terjadinya perubahan tingkah laku sesuai dengan tujuan dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berada pada diri individu siswa itu sendiri, maupun faktor yang datang dari luar.

Faktor yang ada dalam diri sendiri meliputi kemampuan dasar khusus (bakat), kesiapan untuk memperoleh dalam proses belajar, minat untuk melakukan suatu kegiatan tertentu, pengalaman belajar yang telah dimiliki sebelumnya, dan kemauan atau motivasi. Adapun faktor yang dari luar meliputi semua upaya yang dilakukan oleh guru, baik dalam memberi rangsangan, bimbingan, pengarahan dan dorongan untuk terjadinya proses belajar.

Faktor yang ada dalam diri individu siswa, dapat menjadi prasyarat bagi berlangsungnya proses belajar. Sedangkan yang datang dari luar seperti model belajar, metode belajar, alat dan teknik mengajar dapat menjadi pendorong terjadinya proses belajar tersebut. Ahmad dan Mulyono (1991) menyatakan bahwa komponen-komponen yang mempengaruhi hasil belajar seorang siswa meliputi (1) stimuli belajar, (2) metode belajar, (3) individual belajar.

Windura (2008), permasalahan belajar ada empat antara lain: 1) tidak bisa konsentrasi, 2) tidak faham apa yang dipelajarinya, 3) mudah lupa apa yang sudah diingat sebelumnya, 4) otak merasa penuh sehingga tidak bisa belajar lagi. Sejalan dengan itu Sanjaya (2010), mengatakan salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah masalah lemahnya proses pembelajaran.

Proses pembelajaran di dalam kelas diarahkan kepada kemampuan anak menghafal informasi, otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut memahami informasi yang diingatnya dengan kehidupan sehari-hari. Dalam Proses pembelajaran gurus harus merubah paradigma belajar, yaitu perubahan pusat (fokus) pembelajaran, dari belajar berpusat pada guru menjadi belajar berpusat pada siswa. Dengan kata lain, ketika mengajar di kelas, guru harus

berupaya menciptakan kondisi lingkungan belajar yang dapat membelajarkan siswa, dapat mendorong siswa belajar, atau memberi kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif mengkonstruksi konsep-konsep yang dipelajarinya. Belajar adalah proses berfikir. Pembelajaran berfikir adalah pemanfaatan penggunaan otak secara maksimal. Belajar berfikir menekankan kepada proses mencari dan menemukan pengetahuan melalui interaksi antara individu dan lingkungannya (Sanjaya,2010).

Selanjutnya Sanjaya (2010), mengatakan proses pembelajaran adalah proses yang dapat mengembangkan seluruh potensi siswa. Seluruh potensi siswa hanya mungkin dapat berkembang manakala siswa terbebas dari rasa takut dan menegangkan. Oleh karena itu perlu diupayakan agar proses pembelajaran merupakan proses yang menyenangkan (*enjoyful learning*). Kalau belajar sudah menjadi kegiatan yang menyenangkan, seperti halnya membaca komik, atau main game, anak akan termotivasi untuk belajar (Windura, 2008).

Quantum Learning merupakan salah satu cara membelajarkan siswa yang digagas oleh Potter. Melalui *Quantum Learning* siswa akan diajak belajar dalam suasana yang lebih nyaman dan menyenangkan, sehingga siswa akan lebih bebas dalam menemukan berbagai pengalaman baru dalam belajarnya.

Dengan menerapkan *Quantum Learning*, maka dalam mengusahakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran autocad di SMK Negeri 1 Stabat dapat tercapai. Selain itu juga dapat memperbaiki penerapan kurikulum saat ini dan meningkatkan pemahaman serta menciptakan suasana belajar yang *kondusif*. *Quantum learning* adalah teori belajar yang menekankan belajar sebagai suatu proses yang menyenangkan dan bermakna.

Dalam kegiatan belajar siswa, guru berperan sebagai penggerak atau pembimbing, sedangkan siswa berperan sebagai penerima atau yang dibimbing (Bobby dan Herrnacki, 2003).

Dengan kata lain terciptalah interaksi edukatif. Proses interaksi ini akan berjalan baik apabila siswa banyak aktif dibandingkan guru. *Quantum Learning* merupakan model pengajaran maupun pelatihan 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 multisensori, multi kecerdasan dan kompatibel dengan cara bekerja otak yang mampu meningkatkan kemampuan dan kecepatan belajar.

Percepatan belajar (*accelerated learning*) 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. Sehubungan dengan hal tersebut, dalam kesempatan ini akan dicobakan model Quantum Learning untuk pembelajaran AutoCAD kelas X teknik gambar bangunan di SMK Negeri 1 Stabat.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan pada latar belakang masalah, banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar autocad siswa SMK Negeri 1 Stabat,

diantaranya dapat diidentifikasi sebagai berikut : (1) Apakah sikap siswa berpengaruh terhadap pencapaian prestasi siswa? (2) Apakah latar belakang kemampuan matematika memiliki pengaruh dengan kemampuan menggambar autocad? (3) Apakah sarana dan fasilitas belajar berpengaruh terhadap pencapaian prestasi siswa? (4) Apakah penerapan penggunaan musik pada mata pelajaran autocad yang dikembangkan guru mempunyai pengaruh terhadap pencapaian prestasi siswa? (5) Apakah penggunaan media belajar yang digunakan telah mempunyai pengaruh terhadap pencapaian prestasi siswa? (6) Apakah sistem evaluasi yang diterapkan mempunyai pengaruh terhadap pencapaian prestasi siswa? (7) Apakah tingkat kemampuan berfikir berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar menggambar autocad? (8) Apakah ada yang signifikan antara penggunaan model quantum learning terhadap pencapaian hasil belajar autocad? (9) Kebiasaan belajar bagaimanakah yang akan memberikan dampak kepada hasil belajar menggambar autocad? (10) Apakah ada pengaruh kurikulum dan perangkat akomodasinya terhadap hasil belajar siswa?. (11) Apakah suasana pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa?

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan indentifikasi masalah di atas, ternyata banyak hal mempengaruhi hasil belajar siswa dalam matapelajaran menggambar autocad. Dari begitu banyak hal yang mempengaruhi hasil belajar siswa, penelitian ini dibatasi pada :

1. Penggunaan model quantum learning dalam matapelajaran autocad.
2. Siswa kelas X kompetensi keahlian teknik gambar bangunan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Stabat, Standar Kompetensi

menggambar dengan perangkat lunak Semester Genap Tahun Pelajaran 2011/2012.

3. Hasil belajar pada ranah psikomotor.

1.4. Perumusan Masalah

Bertolak dari latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah dikemukakan di atas maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Apakah Penerapan Model Pembelajaran *quantum learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa?
2. Bagaimanakah keaktifan siswa (SMK) Negeri 1 Stabat Kecamatan Stabat Kabupaten Langkat Semester Genap Tahun Pelajaran 2011/2012 pada mata pelajaran Autocad dengan diterapkannya Model Pembelajaran *quantum learning*?

1.5. Tujuan Penelitian.

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran autocad di SMK Negeri 1 Stabat, secara terinci tujuan tersebut adalah :

1. Meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran autocad siswa kelas x kompetensi teknik gambar bangunan SMK Negeri 1 Stabat.
2. Menerapkan model quatum learning untuk perbaikan pembelajaran autocad siswa kelas x kompetensi teknik gambar bangunan SMK Negeri 1 Stabat.
3. Menumbuhkan keaktifan siswa terhadap mata pelajaran autocad dengan penerapan model quantum learning pada siswa kelas x kompetensi teknik gambar bangunan SMK Negeri 1 Stabat.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat kepada tenaga pendidikan atau pemerhati pendidikan yang bersifat teoritis maupun praktis.

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah:

- 1) Untuk menambah khasanah ilmu pengetahuan guna meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya yang berkaitan dengan model pembelajaran quantum learning pada pembelajaran autocad.
- 2) Sebagai tambahan bahan rujukan teoritis bagi peneliti lain, yang membahas lingkup yang sama.

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah:

- 1) Meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri dalam belajar.
- 2) Meningkatkan kerja sama dan semangat komunikasi ilmiah dalam belajar.
- 3) Terselenggaranya proses pembelajaran yang menyenangkan.
- 4) Dapat meningkatkan prestasi hasil belajar siswa.
- 5) Untuk memperbaiki pembelajaran dan menciptakan kondisi belajar yang menarik dan menyenangkan bagi semua.
- 6) Meningkatkan motivasi guru untuk selalu berupaya menemukan dan menggali pendekatan pembelajaran yang efektif, efisien, menyenangkan dan bermakna.
- 7) Meningkatkan kreatifitas guru untuk mencapai pembelajaran yang berkualitas.

- 8) Meningkatkan profesionalisme guru melalui upaya penelitian yang dilaksanakan.
- 9) Meningkatkan prestasi sekolah dengan meningkatkan prestasi hasil belajar peserta didik.
- 10) Meningkatkan kinerja sekolah dengan mengoptimalkan kinerja guru.
- 11) Mewujudkan pembelajaran efektif, efisien, menyenangkan, dan bermakna di sekolah.
- 12) Sebagai kontribusi terhadap upaya inovasi pembelajaran di sekolah.

