

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu bidang yang sangat penting dan memerlukan perhatian khusus dari semua lapisan masyarakat karena perubahan fundamental dapat dilakukan melalui pendidikan. Pendidikan memerlukan tanggung jawab berbagai pihak mulai dari guru, orang tua, maupun siswa untuk mencapai keberhasilan dan kemajuan pendidikan di Indonesia. Melalui pembaharuan-pembaharuan yang terjadi di dunia pendidikan, maka pendidikan dapat mengalami perubahan ke arah yang lebih baik lagi. Pendidikan menurut Undang-undang Sisdiknas No. 20 Tahun berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter/*attitude* serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan bernegara, yang bertujuan untuk mengembangkan potensi diri peserta didik/siswa agar menjadi manusia yang berkarakter, beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Presiden Republik Indonesia,2003). Hal ini berarti pendidikan di Indonesia merupakan proses membentuk manusia Indonesia yang cerdas, terampil, kreatif, dan mandiri dengan tetap menunjukkan karakter sebagai masyarakat Indonesia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan dan menjunjung sifat luhur dari bangsa Indonesia.

Pendidikan di Indonesia secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi pendidikan formal (sekolah), non-formal (luar sekolah), dan informal (keluarga). Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 yang menjelaskan bahwa pendidikan dilaksanakan melalui tiga jalur yaitu pendidikan formal, non-formal, dan informal. Ketiga jalur pendidikan ini satu sama lain saling berkait dan membutuhkan untuk melakukan perubahan sosial yang terjadi di masyarakat. Sekolah merupakan jalur formal dalam sistem pendidikan yang mempunyai andil yang sangat besar

demi tercapainya tujuan pendidikan nasional. Sekolah menerapkan kurikulum yang didesain sedemikian rupa dengan berbagai penelitian-penelitian untuk merumuskan kurikulum yang tepat untuk sekolah.(Haerullah & Elihami:2020). Lebih lanjut menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 pasal 1 pendidikan non-formal adalah jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur, berjenjang, dan berjangka pendek, programnya spesifik dan timbul karena keperluan mendesak. Persyaratannya pada pendidikan non-formal lebih fleksibel dalam sosial dan penggolongannya serta materi pelajaran dan latihan, dibandingkan dengan pendidikan formal. Contoh dari pendidikan non-formal adalah kursus, penataran, dan *training*. Pendidikan informal merupakan pendidikan yang tidak terorganisasi secara struktural dan merupakan bentukan dari pengalaman dari keluarga maupun masyarakat. Pendidikan informal merupakan pertama bagi seorang anak dalam membentuk kepribadian dan kemampuan sosial. Contoh dari pendidikan informal adalah pendidikan di keluarga dan masyarakat.

Pendidikan di Indonesia, khususnya pendidikan formal secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi pendidikan yang bersifat umum dan pendidikan kejuruan. Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 menjelaskan bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan yang mempersiapkan peserta didiknya bekerja dalam bidang tertentu untuk mengisi kebutuhan dunia kerja. Pendidikan kejuruan pada tingkat menengah di Indonesia diselenggarakan melalui Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). SMK merupakan sub-sistem pendidikan nasional yang mempersiapkan siswanya untuk mampu memilih karir, memasuki lapangan kerja, berkompetensi, dan mampu mengembangkan diri dengan sukses di lapangan kerja sesuai dengan tuntutan perkembangan (Presiden Republik Indonesia, 2003). Ciri khas lulusan yang siap kerja inilah yang menjadi pembeda antara Sekolah Menengah Kejuruan dengan Sekolah Menengah Atas.

Tercapai tidaknya tujuan dari SMK bergantung pada masukan dan sejumlah variabel dalam proses pendidikan. Untuk itulah SMK sebagai penyelenggara pendidikan kejuruan perlu berupaya untuk meningkatkan

kualitas pembelajaran baik di kelas, di laboratorium, maupun melalui kegiatan magang di industri untuk memberi bekal yang nyata bagi siswa. SMK diyakini mampu menghasilkan lulusan dengan kreativitas dan produktivitas yang tinggi, sehingga mampu menaikkan taraf perekonomian masyarakat (Putri, 2020). Hal ini karena pendidikan kejuruan bertujuan untuk menghasilkan manusia kerja, dalam artian manusia mandiri berdikari, tidak menjadi beban bagi keluarga, masyarakat, bangsa, dan negaranya. Mengacu pada tujuannya, pembelajaran di SMK berorientasi pada pengembangan kompetensi siswa untuk dapat menguasai dan melaksanakan pekerjaan tertentu. Kegiatan pembelajaran di SMK didominasi oleh kegiatan praktik yaitu sebanyak 70%, dan sisanya adalah teori di dalam kelas. Hal ini sesuai dengan tujuannya untuk memberikan bekal keterampilan siswa dalam memasuki dunia kerja. Meskipun sebagian besar lulusannya dapat menembus berbagai industri, namun fakta jumlah pengangguran lulusan SMK lebih tinggi dibandingkan dengan lulusan lainnya tidak dapat dipandang sebelah mata. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) Republik Indonesia, Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) untuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) pada Februari 2019 masih menjadi yang tertinggi diantara tingkat pendidikan lain, yaitu sebesar 8,63% (Badan Pusat Statistik Republik Indonesia, 2019).

Guna mencapai lulusan SMK yang siap untuk bekerja, mata pelajaran di SMK dikelompokkan menjadi muatan umum, muatan adaptif, dan kejuruan. Muatan umum sama untuk seluruh bidang keahlian. Muatan adaptif sama untuk semua program keahlian di bidang yang sama. Standar kompetensi lulusan mencerminkan profil lulusan yang diharapkan dicapai melalui proses pembelajaran dan aktivitas pada satuan pendidikan. Standar kompetensi lulusan dapat dikelompokkan menjadi kompetensi umum dan kompetensi kejuruan. Kompetensi umum terdiri atas area kompetensi: keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan yang Maha Esa, kebangsaan dan cinta tanah air, karakter pribadi dan sosial, kesehatan jasmani dan rohani, literasi, kreativitas dan estetika. Kompetensi kejuruan terdiri atas area kompetensi terdiri atas : kemampuan dasar, kemampuan spesifik, kemampuan khusus, dan

kewirausahaan. Program muatan adaptif adalah kelompok mata pelajaran yang berfungsi membentuk peserta didik sebagai individu agar memiliki dasar pengetahuan yang luas dan kuat untuk menyelesaikan diri atau beradaptasi dengan perubahan yang terjadi di lingkungan sosial, lingkungan kerja serta mampu mengembangkan diri sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni. Contoh Mata Pelajaran Kelompok muatan adaptif : Bahasa Inggris, Matematika, IPA, Fisika, Kimia, IPS, KKPI, Kewirausahaan. Kelompok muatan kejuruan adalah yang berfungsi membekali peserta didik agar memiliki kompetensi kerja sesuai Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI).

SMK dengan program keahlian Teknik Komputer dan Informatika (TKI) merupakan program keahlian yang paling diminati di Indonesia (Kemendikbud, 2019). TKI menjadi bidang favorit yang diminati para siswa SMK sekarang ini, karena berkembangnya teknologi dan persaingan pengetahuan tentang teknologi. Banyaknya peluang pekerjaan bagian teknik komputer dan informasi sebab zaman modern seperti sekarang ini. TKI merupakan salah satu program keahlian dari bidang keahlian TIK. TKI mencakup kompetensi inti dan kompetensi dasar, serta kompetensi yang sesuai dengan standar bidang teknologi informasi dan komunikasi di Indonesia (Tandirerung & Vitalocca, 2017).

Program keahlian TKI terdiri dari kompetensi keahlian Rekayasa Perangkat Lunak(RPL), Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) dan Multimedia (MM). Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) merupakan kompetensi yang bertujuan untuk menghasilkan perangkat lunak yang berunjuk kerja tinggi, andal serta tepat waktu, menghasilkan perangkat lunak yang memiliki kekuatan dalam menghadapi berbagai ancaman dan gangguan baik yang bersumber dari internal maupun eksternal, biaya produksi yang rendah, biaya pemeliharaan yang rendah, dan yang bisa bekerja di berbagai macam platform. Teknik Komputer Dan Jaringan (TKJ) merupakan kompetensi kejuruan yang bertujuan untuk membekali siswa dengan keterampilan, pengetahuan, dan perilaku agar kompeten dalam merakit/merancang, merawat, menginstall program dan dapat

memperbaiki komputer serta jaringannya. Multimedia (MM) merupakan kompetensi kejuruan yang bertujuan untuk membekali siswa pengetahuan, keterampilan, kompeten dalam bidang pemrograman dasar, sistem komputer, desain multimedia dll.

SMK Negeri 1 Sadaniang merupakan SMK Negeri di Kabupaten Mempawah yang menyelenggarakan Program Keahlian Teknologi Komputer dan Informatika (TKI) khususnya kompetensi keahlian Multimedia. SMK N 1 Sadaniang saat ini telah memperoleh akreditasi B dan telah menyelenggarakan kompetensi keahlian Multimedia sejak tahun ajaran 2020/2021. Tujuan dari kompetensi keahlian multimedia di SMK N 1 Sadaniang adalah membekali siswa dengan keterampilan dan pengetahuan dibidang multimedia sehingga dapat bekerja secara mandiri maupun di dunia usaha dan industri sebagai tenaga kerja tingkat menengah. Selain itu, tujuan dari kompetensi keahlian Multimedia di SMK N 1 Sadaniang adalah membekali siswa agar mampu berkompetisi dan mengembangkan karir di bidang multimedia seperti mampu mengembangkan animasi digital, website, video, dan multimedia interaktif.

Untuk mencapai lulusan SMK N 1 Sadaniang yang berkualitas maka siswa perlu memperoleh berbagai dasar ilmu dan keterampilan dari multimedia. Salah satu pelajaran yang menjadi pondasi dalam bidang Multimedia adalah mata pelajaran Desain Grafis Percetakan. Pelajaran Desain Grafis Percetakan adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Dalam desain grafis, teks juga di anggap gambar karena teks juga merupakan hasil abstraksi simbol-simbol yang biasa dibunyikan. Oleh itulah,terkadang juga bisa menikmati sebuah seni visual grafis yang tidak berupa gambar, tetapi serangkaian huruf yang dibentuk dengan indah (Casofa, 2016).

Unsur utama yang harus dipenuhi dalam sebuah Desain Grafis adalah terpenuhinya unsur estetika atau keindahan dari sisi penglihatan (baik kombinasi bentuk dan warna yang dapat memberikan makna khusus terhadap sebuah gambar). Desain grafis bertujuan untuk menerangkan bagaimana cara untuk berkomunikasi dan berinteraksi melalui media visual yang menggunakan

gambar sebagai fasilitas untuk menyampaikan sebuah informasi atau pesan sejelas-jelasnya. Umumnya, orang akan lebih mudah menerima pesan dalam bentuk visual gambar dibandingkan dalam bentuk teks. Bentuk visual juga lebih universal ditangkap oleh mata manusia untuk berbagai latar belakang yang berbeda. Selain itu juga mata pelajaran Desain Grafis Percetakan ini banyak diminati siswa. Mata pelajaran pada Desain Grafis Percetakan salah satunya adalah Desain Grafis dan Nirmana dan Gambar Bentuk dan Perspektif. Desain Grafis Percetakan adalah mata pelajaran wajib bagi program keahlian Teknik Komputer dan Informatika (TKI) yang akan dipelajari yaitu, Desain Grafis dan Nirmana, Tipografi, Gambar Sketsa dan Ilustrasi, Gambar Bentuk dan Perspektif, Penggabungan Gambar dan Teks Berbasis Vektor, Penggabungan Gambar dan Teks Berbasis Vektor, Efek Gambar Vektor, Penggabungan Gambar dan Teks Berbasis Bitmap, Efek Gambar Bitmap, dan Desain Berbasis Bitmap dan Vektor.

Proses pembelajaran mata pelajaran Desain Grafis Percetakan di SMKN 1 Sadaniang saat ini belum berjalan dengan maksimal. Ada beberapa permasalahan yaitu tidak ada praktik, ujian hanya teori, guru yang mengajar tidak sesuai dengan bidang keahlian, dan koneksi internet kurang stabil. Selain itu kondisi jumlah tenaga pengajar yang sangat kurang, ditambah lagi setiap guru memegang jabatan dalam struktur sekolah, dan mengampu lebih dari satu mata pelajaran, sehingga tidak sempat untuk menerapkan model-model pembelajaran, akibatnya pembelajaran terasa kurang efektif. Kondisi pembelajaran seperti ini membuat siswa mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran. Pada saat diberikan ulangan rata-rata nilai siswa kelas X SMKN 1 Sadaniang Tahun Ajaran 2020/2021. Berikut adalah Hasil belajar siswa SMK N 1 Sadaniang pada Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



Sumber: SMK Negeri 1 Sadaniang

Permasalahan yang dihadapi di SMK Negeri 1 Sadaniang tentunya perlu diatasi sehingga hasil belajar dari mata pelajaran Dasar Desain Grafis siswa dapat meningkat. Salah satu cara yang dapat dilakukan mengatasi permasalahan tersebut adalah menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dari siswa dan mata pelajaran Desain Grafis Percetakan. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis (teratur) dalam perorganisasian kegiatan (pengalaman) belajar untuk mencapai tujuan belajar (kompetensi belajar). Dengan kata lain, model pembelajaran adalah rancangan kegiatan belajar agar pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan baik, menarik, mudah dipahami dan sesuai dengan urutan yang jelas. Model pembelajaran sangat efektif dalam upaya peningkatan kualitas kegiatan belajar mengajar, karena pada kegiatan pembelajaran siswa dituntut untuk berperan aktif dalam pembelajaran serta diharapkan menggunakan kemampuan berpikir tingkat tinggi, mengasah kekompakan dan kerjasama dalam sebuah tim kelompok. Menurut Joyce, Weil, dan Calhoun (dalam Warsono dan Hariyanto, 2013:172) model pembelajaran adalah suatu deskripsi dari lingkungan pembelajaran, termasuk perilaku guru menerapkan dalam pembelajaran. Model pembelajaran banyak kegunaannya mulai dari perencanaan pembelajaran dan perencanaan

kurikulum sampai perancangan bahan-bahan pembelajaran, termasuk program-program multimedia.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis adalah model pembelajaran *Quantum Learning* (QL). Model pembelajaran *Quantum Learning* adalah model pembelajaran yang memberikan kiat-kiat, petunjuk, strategi, dan seluruh proses pembelajaran yang menghemat waktu, mempertajam pemahaman dan daya ingat serta membuat belajar sesuatu yang menyenangkan dan bermanfaat. Selain itu, *Quantum Learning* merupakan metode belajar yang tepat, efektif dan dapat meningkatkan kemampuan diri dan memotivasi diri untuk menjadi yang lebih baik dan bersemangat dalam belajar. *Quantum Learning* akan berlangsung dengan menggunakan rancangan pembelajaran yang tepat. Rancangan pembelajaran *Quantum Learning* merupakan kepanjangan dari TANDUR (Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi dan Rayakan). Rancangan pembelajaran TANDUR pada model pembelajaran *Quantum Learning* dapat membawa siswa menjadi tertarik dan termotivasi pada setiap pelajaran apapun jika betul-betul menggunakan prinsip-prinsip dalam *Quantum Learning*.

Adanya model pembelajaran *Quantum Learning* ini khususnya pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan maka akan memberikan manfaat yaitu bersikap positif, meningkatkan motivasi siswa meningkatkan hasil belajar, keterampilan belajar seumur hidup, dan kepercayaan diri. Dengan adanya alokasi waktu yang ada dapat dimanfaatkan dengan baik maka model pembelajaran *Quantum Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi hal tersebut. Terutama pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan

Selain itu peneliti menemukan bahwa penggunaan *Quantum Learning* dalam pembelajaran telah dibuktikan dari berbagai penelitian. Penelitian yang dilakukan Nurhidayah (2019). Menyatakan bahwa *Quantum Learning* dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa. Penelitian lain yang dilakukan Sulistyorini (2018). Menyatakan bahwa *Quantum Learning* dapat

meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dan hasil belajar siswa. Adapun penelitian lain nya yang dilakukan Andari (2020). Menyatakan bahwa model pembelajaran *Quantum Learning* dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa.

Adanya perbedaan di antara harapan dari kenyataan ini membuat peneliti tertarik untuk mengangkatnya ke dalam sebuah penelitian yang bersifat ilmiah. Hal inilah yang mendasari peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Sadaniang, tentang Upaya Meningkatkan Keterampilan Siswa SMK Negeri 1 Sadaniang Pada Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan Melalui Model Pembelajaran *Quantum Learning* pada tahun ajaran 2021/2022.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pelaksanaan model pembelajaran *Quantum Learning* pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan di SMK N 1 Sadaniang?
2. Apakah model pembelajaran *Quantum Learning* pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan di SMK N 1 Sadaniang dapat meningkatkan keterampilan siswa?
3. Bagaimana keterampilan siswa SMK N 1 Sadaniang pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan setelah menerapkan model pembelajaran *Quantum Learning*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Pelaksanaan model pembelajaran *Quantum Learning* pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan di SMK N 1 Sadaniang
2. Model pembelajaran *Quantum Learning* pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan di SMK N 1 Sadaniang dapat meningkatkan keterampilan siswa

3. Keterampilan siswa SMK N 1 Sadaniang pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan setelah menerapkan model pembelajaran *Quantum Learning*

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan bacaan dan referensi bagi rekan mahasiswa/i yang akan melakukan penelitian terkait dengan Model Pembelajaran *Quantum Learning*. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi tolak ukur dalam melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas khususnya di SMK dengan menerapkan model pembelajaran *Quantum Learning*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

Melalui model pembelajaran *Quantum Learning* ini dapat meningkatkan keaktifan, motivasi dan hasil belajar siswa di kelas, dengan menggunakan model pembelajaran ini juga dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran dengan lebih menyenangkan, bermakna, serta mempertajam pemahaman siswa. Melalui penelitian ini juga diharapkan siswa dapat meningkatkan keterampilan belajar pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan.

- b. Bagi Guru

Peneliti ini dapat memberikan variasi dalam memberikan alternatif model pembelajaran yang lebih bervariasi, menarik dan menyenangkan. Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru untuk meningkatkan keterampilan siswa khususnya pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan motivasi guru untuk mengaplikasikan dan mengembangkan model-model pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran yang diampu.

E. Ruang Lingkup Penelitian

1. Variabel Penelitian

Dalam sebuah penelitian terdapat beberapa variabel penelitian yang harus ditetapkan secara jelas oleh peneliti sebelum memulai pengumpulan data. Variabel merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu ditetapkan oleh peneliti untuk di pelajaran kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2014 :60). Dalam suatu penelitian variabel merupakan salah satu unsur yang penting dalam suatu proses pengumpulan fakta atau pengukuran dapat dilakukan dengan baik, bila dapat dirumuskan variabel penelitian dengan tegas (Nasution, 2017). Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel penelitian adalah suatu atribut yang dapat digunakan dalam penelitian untuk mengamati dan menilai karakter seseorang, serta mengamati kegiatan yang mempunyai variasi tertentu kemudian dapat ditarik kesimpulan. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel Tindakan dan variabel Hasil.

a. Variabel Tindakan

Variabel Tindakan pada penelitian ini adalah model pembelajaran *Quantum Learning* dengan langkah-langkah TANDUR sebagai berikut:

- 1) Tumbuhkan minat belajar siswa dengan memuaskan rasa ingin tahu siswa dalam bentuk Apakah Manfaatnya Tumbuhkan suasana yang menyenangkan di hati siswa.
- 2) Alami Unsur alami akan mendorong hasrat alami otak untuk berpikir lebih luas, Ciptakan pengalaman umum yang dapat dimengerti semua siswa agar tidak mudah bosan.
- 3) Namai Setelah siswa melalui pengamatan belajar pada kompetensi Desain Grafis Percetakan pada materi desain grafis dan nirmana, mereka kita ajak untuk menulis di kertas, namai apa saja yang telah mereka peroleh dalam pembelajaran.
- 4) Demonstrasi Setelah siswa diberi pembelajaran, beri kesempatan kepada mereka untuk mendemonstrasikan kemampuannya, karena siswa akan mampu mengingat saat sudah di dilakukan dan

dipraktikkan. Melalui pengalaman belajar, siswa akan mengerti dan mengetahui bahwa dia memiliki kemampuan dan informasi yang cukup.

- 5) Ulangi Ulangi kembali atau Rekatkan keseluruhan materi pelajaran, tunjukkan kepada para siswa tentang cara-cara mengulangi materi yang telah dilakukan sebelumnya.
- 6) Rayakan Rayakan keberhasilan pembelajaran yang dilakukan dengan baik, memberi apresiasi dengan bertepuk tangan karena sudah menjalan kewajiban pembelajaran dengan baik.

b. Variabel Hasil

Variabel hasil pada penelitian ini adalah keterampilan siswa SMK N 1 Sadaniang kelas XI Multimedia pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional ialah suatu definisi yang didasarkan pada karakteristik yang dapat diobservasi dari apa yang sedang didefinisikan atau mengubah konsep-konsep yang berupa konstruk dengan kata-kata yang menggambarkan perilaku atau gejala yang dapat diamati dan yang dapat diuji dan ditentukan kebenarannya oleh orang lain.

a. Model Pembelajaran *Quantum Learning*

Model pembelajaran *Quantum Learning* merupakan Belajar dengan suasana yang lebih menyenangkan, nyaman, bermanfaat, dan belajar mudah dipahami. Adapun langkah-langkah metode pembelajaran *Quantum Learning* adalah sebagai berikut:

- 1) T = Tumbuhkan. Tumbuhkan minat belajar siswa dengan memuaskan rasa ingin tahu siswa dalam bentuk Apakah Manfaatnya Tumbuhkan suasana yang menyenangkan di hati siswa.
- 2) A = Alami. Unsur alami akan mendorong hasrat alami otak untuk berpikir lebih luas, Ciptakan pengalaman umum yang dapat dimengerti semua siswa agar tidak mudah bosan.

- 3) N = Namai. Setelah siswa melalui pengamatan belajar, mereka kita ajak untuk menulis di kertas, menamai apa saja yang telah mereka peroleh dalam pembelajaran.
- 4) D = Demonstrasikan. Setelah siswa diberi pembelajaran, beri kesempatan kepada mereka untuk mendemonstrasikan kemampuannya, karena siswa akan mampu mengingat saat sudah dilakukan dan dipraktikkan. Melalui pengalaman belajar siswa akan mengerti dan mengetahui bahwa dia memiliki kemampuan dan informasi yang cukup.
- 5) U = Ulangi. Ulangi kembali atau Rekatkan keseluruhan materi pelajaran, tunjukkan kepada para siswa tentang cara-cara mengulangi materi yang telah dilakukan sebelumnya.
- 6) R = Rayakan. Rayakan keberhasilan pembelajaran yang dilakukan dengan baik, memberi apresiasi dengan bertepuk tangan karena sudah menjalan kewajiban pembelajaran dengan baik.

b. Keterampilan

Keterampilan adalah kemampuan yang dimiliki oleh sebagian siswa melalui proses pembelajaran tertentu dengan Pengetahuan yang ada terus menerus diasah dan dilatih dengan sikap dan kecerdasan yang baik. Keterampilan siswa dapat dilihat kreatifitas yang dimiliki siswa dan cara belajarnya.

c. Desain Grafis Percetakan

Desain Grafis adalah satu bentuk komunikasi yang memanfaatkan kombinasi dari kata, gambar selaku medium untuk memberi info dan terkait dengan percetakan.