

BAB II
LANDASAN TEORI
UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN SISWA PADA MATA
PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN *QUANTUM LEARNING*

A. Landasan Teori

1. Model Pembelajaran

Hal-hal yang mencakup penyampaian pembelajaran antara lain bagaimana pendekatan serta strategi yang dirancang, metode yang disiapkan, dan teknik yang digunakan yang dirangkai menjadi satu kesatuan hingga pada akhirnya terbentuk sebuah model pembelajaran (Mustakim, 2014).

Model adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas dalam belajar dan mengajar. Model merupakan bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang untuk mencoba melakukan berdasarkan model tersebut. Dalam proses pembelajaran akan mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya memiliki tujuan pembelajaran, terdapat tahap-tahap kegiatan dalam proses pembelajaran, lingkungan tempat belajar, serta pengelolaan kelas. Joyce dan Weil dalam Rusman berpendapat bahwa Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur secara sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar. Untuk mencapai tujuan dan berfungsi sebagai pedoman bagi guru sebagai perancang dan pelaksana pembelajaran dan yang sifatnya lebih praktis.

Model pembelajaran merupakan sebuah perencanaan yang memberikan gambaran pelaksanaan kegiatan belajar yang telah dirancang untuk dilaksanakan dalam penyampaian ilmu pengetahuan dan keterampilan,

ataupun nilai-nilai positif yang mendukung kegiatan belajar kepada siswa. Model pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk mempermudah berkomunikasi dan petunjuk perencanaan untuk melakukan kegiatan pengelolaan proses pembelajaran.

2. Model Pembelajaran *Quantum Learning*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Quantum Learning*

Quantum Learning didefinisikan sebagai interaksi-interaksi yang mengubah menjadi energi cahaya. (DePorter & Hernacki, 2011). Model pembelajaran *Quantum Learning* merupakan seperangkat metode dan falsafah belajar yang terbukti efektif seumur hidup, baik itu dari segi lingkungan maupun dari berbagai sumber lainnya. Lingkungan yang positif dapat memberikan rasa nyaman sehingga mendukung peserta didik dalam melakukan penjelajahan (*Exploratory*) sehingga terasa menggembirakan. Selain itu, tidak hanya dari segi lingkungan akan tetapi dari segi fisik dan suasana juga sangat mempengaruhi proses pembelajaran terhadap peserta didik. Nilai-nilai dan keyakinan juga bisa diperoleh melalui sumber-sumber baik dari segi interaksi, metode, maupun segi keterampilan. *Quantum Learning* dapat diartikan dengan kiat, petunjuk, strategi, dan seluruh proses belajar yang dapat mempertajam pemahaman dan daya ingat, serta membuat belajar sebagai suatu proses yang menyenangkan dan bermanfaat. (DePorter & Hernacki, 2011: 16). Beberapa teknik yang dikemukakan merupakan teknik meningkatkan kemampuan diri yang sudah populer dan umum digunakan. Teori *Quantum Learning* ini diciptakan dan dikembangkan oleh Bobbi DePorter dan bersandar pada suatu konsep, yaitu “ bawalah dunia siswa ke dunia guru, dan antarkan dunia guru, dan antarkan dunia guru ke dunia siswa”. Sedangkan pelaksanaannya dikenalkan dengan konsep TANDUR, yaitu: Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasi, Ulangi, dan Rayakan. (DePorter et al, 2010).

b. Langkah-langkah model pembelajaran *Quantum Learning*

Menurut Shoimin (2014) mengemukakan bahwa model pembelajaran Quantum memiliki langkah-langkah pembelajaran yang dikenal sebagai TANDUR: Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasi, Ulangi, Rayakan (De Porter, 2005, hlm. 8-9). Berikut ini akan di jelaskan pengertian tersebut.

1) Tumbuhkan

Tumbuhkan yaitu memberikan apersepsi yang cukup sehingga sejak awal kegiatan peserta didik telah termotivasi untuk belajar. Tahap tumbuhkan bisa dilakukan untuk menggali permasalahan terkait dengan materi yang akan dipelajari misalnya menampilkan suatu gambaran atau benda nyata, cerita pendek atau video.

2) Alami

Alami merupakan memberikan pengalaman nyata kepada peserta didik untuk mencoba. Peserta didik aktif dalam proses pembelajaran, tidak hanya melihat tetapi beraktivitas.

3) Namai

Namai yaitu memberikan kata kunci, konsep, model, rumus atau strategi atas pengalaman yang telah diperoleh peserta didik. Penamaan untuk memberikan identitas, menguatkan dan mendefinisikan.

4) Demonstrasi

Tahap ini menyediakan kesempatan kepada peserta didik untuk menunjukkan apa yang mereka ketahui. Demonstrasi bisa dilakukan dengan penyajian di depan kelas, permainan, menjawab pertanyaan dan menunjukkan hasil pekerjaan.

5) Ulangi

Pengulangan akan memperkuat daya ingat sehingga menguatkan struktur kognitif peserta didik. Semakin sering dilakukan pengulangan, pengetahuan akan semakin mendalam.

6) Rayakan

Rayakan merupakan wujud pengakuan untuk menyelesaikan partisipasi dan memperoleh keterampilan dalam ilmu pengetahuan. Caranya dapat dilakukan dengan pujian, tepuk tangan dan bernyanyi bersama.

c. Manfaat *Quantum Learning*

Menurut DePorter dan Hernacki (2011) terdapat lima manfaat dari *Quantum Learning* yaitu menumbuhkan sikap positif, motivasi, keterampilan belajar seumur hidup, kepercayaan diri, dan kesuksesan. Adapun penjabaran dari masing-masing manfaat adalah sebagai berikut:

1) Sikap positif

Sikap positif dalam belajar, guru memberikan sugesti yang positif kepada siswa dengan penataan lingkungan belajar yang nyaman dan menyenangkan untuk melakukan proses belajar. Siswa dikondisikan kedalam lingkungan belajar yang optimal baik secara fisik maupun mental. Bersikap positif terhadap proses pembelajaran untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi-materi pembelajaran agar siswa dapat menerapkan konsep dari materi yang telah dipelajari di dalam kehidupan sehari-hari.

2) Motivasi

Motivasi sangat diperlukan dalam belajar karena dengan adanya motivasi maka keinginan belajar akan selalu ada membuat siswa lebih bersemangat saat belajar.

3) Keterampilan belajar seumur hidup

Keterampilan belajar seumur hidup, siswa membaca buku dengan cepat, yaitu dengan memahami memilah dan menghafal segala jenis informasi, mencatat berbagai kejadian atau hasil yang diperoleh dalam proses belajar, mencatat dan menulis dengan cara yang cepat dan tepat.

4) Kepercayaan diri

Kepercayaan diri siswa dapat meningkat dalam hal partisipasi individu, karena guru sudah menggunakan berbagai media pembelajaran serta memberi kesan dengan menonjolkan informasi yang akan disampaikan guru.

5) Sukses

Sukses atau hasil belajar meningkat, merayakan sebuah keberhasilan dalam belajar misalnya, memberikan apresiasi kepada siswa yang berani maju dan menjawab pertanyaan dengan mengajak seluruh siswa di kelas bertepuk tangan atau guru sudah menyiapkan reward yang menarik untuk siswa.

Quantum Learning berfokus pada pembelajaran yang menyenangkan merupakan model pembelajaran yang berusaha untuk mengubah belajar yang berbeda dengan model pembelajaran pada umumnya. Dalam model pembelajaran ini diupayakan menyertakan segala kaitan, interaksi dan perbedaan yang dapat memaksimalkan proses belajar. AMBAK/Apa Manfaat Bagi Ku adalah motivasi yang didapat dari pemilihan secara mental antara manfaat dan akibat -akibat suatu keputusan. Manfaat AMBAK dalam *Quantum Learning* yaitu:

- a) Belajar bagaimana memberi diri anda, termotivasi untuk mencapai tujuan anda.
- b) Mengetahui langkah-langkah untuk menumbuhkan minat dalam segala sesuatu.
- c) Mengetahui tentang seluk-beluk belajar aktif.
- d) Meningkatkan kualitas hidup anda.

d. Karakteristik *Quantum Learning*

Dalam Model Pembelajaran *Quantum Learning* yang terpenting adalah percepatan belajar, sarana dan prasarana, dan konteks dengan prinsip segalanya berbicara, segalanya bertujuan, pengalaman sebelum menemukan, akui setiap usaha pembelajar, dan jika layak dipelajari berarti layak untuk dirayakan. Menurut DePorter, B. & Hernacki, M.

(2011). Ada beberapa karakteristik *Quantum Learning* yang ada dalam setiap pembelajaran yang dapat diterapkan, yaitu:

- 1) Menciptakan suasana yang menggairahkan.
- 2) Perencanaan yang dinamis.
- 3) Pemberdayaan landasan belajar yang kukuh.
- 4) Penataan lingkungan belajar.
- 5) Pemberdayaan keterampilan belajar.

Quantum Learning mencakup petunjuk spesifik untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, merancang kurikulum, menyampaikan isi, dan memudahkan proses belajar. Model pembelajaran *Quantum Learning* adalah perubahan bermacam-macam interaksi yang ada di dalam dan sekitar momen belajar dengan menyingkirkan hambatan yang menghalangi proses belajar alamiah dengan cara menggunakan musik, mewarnai lingkungan sekeliling, menyusun bahan pengajaran yang sesuai, cara efektif pembelajaran, dan keterlibatan aktif siswa.

e. Kelebihan dan Kekurangan model pembelajaran *Quantum Learning*

Setiap jenis model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan begitu pula dengan model *Quantum Learning*. Shoimin (2014) menyatakan bahwa kelebihan dan kekurangan model *Quantum Learning* antara lain:

- 1) Kelebihan
 - a) Proses pembelajaran menjadi lebih nyaman dan menyenangkan, sebab proses belajar diiringi dengan musik.
 - b) Peserta didik dirangsang untuk aktif mengamati, menyesuaikan antara teori dengan kenyataan dan dapat mencoba melakukannya sendiri.
 - c) Pembelajaran mudah diterima dan dimengerti oleh peserta didik karena dilakukan dengan tenang dan berlangsung menyenangkan.
 - d) *Quantum Learning* menekankan perkembangan akademis dan keterampilan

2) Kekurangan

- a) Memerlukan proses perancangan dan persiapan pembelajaran yang cukup matang dan terencana dengan cara yang lebih baik.
- b) Adanya keterbatasan sumber belajar, alat belajar yang menuntut situasi dan kondisi serta waktu yang lebih banyak.
- c) Perayaan yang dilakukan untuk menghormati usaha peserta didik yang dapat mengganggu kelas lain.
- d) Memerlukan dan menuntut keahlian serta keterampilan pendidik lebih khusus.

f. Penerapan Model Pembelajaran *Quantum Learning*

Segalanya berbicara berarti segalanya dari lingkungan kelas sehingga bahasa tubuh guru, dari kertas yang dibagikan hingga rancangan pembelajaran, semuanya mengirimkan pesan tentang belajar. Penerapan di dalam kelas, guru dituntut untuk mampu merancang/mendesain segala aspek yang ada di lingkungan kelas (guru, media pembelajaran, dan siswa) maupun sekolah (guru lain, kebun sekolah, suasana olahraga, kantin sekolah, dan sebagainya) sebagai sumber belajar bagi siswa. Segalanya bertujuan berarti semuanya yang terjadi dalam kegiatan proses belajar mengajar mempunyai tujuan. Dalam hal ini penerapan di dalam kelas, setiap kegiatan belajar harus jelas tujuannya. Tujuan pembelajaran harus guru sampaikan kepada siswa.

Pengalaman sebelum pemberian nama berarti proses belajar paling baik terjadi ketika siswa telah mengalami informasi sebelum mereka memperoleh nama untuk apa yang mereka pelajari. Penerapan di dalam kelas, dalam mempelajari sesuatu (konsep, rumus, teori dan sebagainya) harus dilakukan dengan cara memberikan siswa tugas berupa pengalaman dan eksperimen terlebih dahulu. Dengan tugas tersebut akhirnya siswa mampu menyimpulkan sendiri konsep, rumus, dan teori tersebut. Dalam hal ini guru harus mampu merancang pembelajaran yang mendorong siswa untuk melakukan penelitian sendiri dan berhasil

menyimpulkannya. Guru harus menciptakan simulasi konsep agar siswa memperoleh pengalaman.

Akui setiap usaha berarti dalam setiap proses belajar mengajar siswa patut mendapat pengakuan atas prestasi dan kepercayaan dirinya. Penerapan di dalam kelas, guru harus mampu memberi penghargaan/pengakuan pada setiap usaha yang dilakukan siswa. Jika usaha siswa jelas salah guru tetap harus memberikan penghargaan/pengakuan walaupun siswa salah, dan secara perlahan membetulkan jawaban siswa yang salah. Guru tidak boleh mematikan semangat siswa dalam belajar. Jika layak dipelajari maka layak pula dirayakan berarti perayaan dapat memberi umpan balik mengenai kemajuan dan meningkatkan asosiasi positif dengan belajar. Penerapannya di kelas, guru harus memiliki strategi untuk memberikan umpan balik positif yang dapat mendorong semangat belajar siswa. Berilah umpan balik positif pada setiap usaha siswa, baik secara berkelompok maupun secara individu. Dalam kegiatan belajar di kelas model pembelajaran *Quantum Learning* menggunakan berbagai macam metode yaitu: tanya jawab, diskusi, demonstrasi, kerja kelompok, eksperimen, dan pemberian tugas. Menurut Anissa (2017), Langkah-langkah yang dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar melalui model pembelajaran *Quantum Learning* adalah sebagai berikut:

1) Kekuatan Ambak (apa manfaat bagiku)

Kekuatan ambak (apa manfaat bagiku), merupakan motivasi yang didapat dari pemilihan secara mental antara manfaat dan akibat-akibat suatu keputusan. Motivasi sangat diperlukan dalam belajar karena dengan adanya motivasi maka keinginan belajar akan selalu ada. Pada langkah ini siswa akan diberi motivasi oleh guru dengan memberikan penjelasan tentang manfaat apa saja yang didapat setelah mempelajari suatu materi.

a) Lingkungan belajar yang tepat

Lingkungan belajar yang tepat, dalam proses belajar dan mengajar diperlukan penataan lingkungan yang dapat membuat siswa merasa senang dalam belajarnya, dengan penataan lingkungan yang tepat, juga dapat menghilangkan perasaan bosan siswa dalam belajar.

b) Memupuk sikap juara

Memupuk sikap juara perlu dilakukan terlebih dahulu untuk memacu dalam belajar siswa. Seorang guru hendaknya memberikan pujian-pujian kepada siswa yang telah berhasil dalam belajar.

c) Bebaskan gaya belajarnya

Bebaskan gaya belajarnya, ada berbagai macam gaya belajar yang dipunyai oleh siswa, gaya belajar tersebut yaitu: visual belajar dengan cara melihat, auditori belajar dengan cara mendengar, dan kinestetik belajar dengan cara bergerak. Guru hendaknya memberikan kebebasan dalam belajar kepada siswa dan tidak terpaku hanya dengan satu gaya belajar saja.

d) Percepat belajar

Percepatan belajar, dalam prose pembelajaran biasakan mencatat. Belajar akan benar benar dipahami sebagai aktivitas kreasi ketika siswa tidak hanya bisa menerima, melainkan bisa mengungkapkan kembali apa yang didapatkan menggunakan bahasa hidup dengan cara dan ungkapan yang sesuai dengan gaya belajar siswa itu sendiri. Hal tersebut dapat dilakukan dengan memberikan simbol-simbol atau gambar yang mudah dimengerti oleh siswa. Membiasakan membaca, salah satu aktivitas yang penting karena dengan membaca akan menambah perbendaharaan kata, pemahaman, menambah wawasan dan daya ingat akan bertambah.

e) Menggunakan musik

Menggunakan musik, musik berpengaruh kuat pada lingkungan belajar. Untuk mencegah kebosanan dalam belajar. Pemilihan jenis musik harus diperhatikan, agar musik yang diperdengarkan tidak mengganggu konsentrasi belajar siswa. Siswa dikatakan aktif jika ikut serta mempersiapkan pelajaran, gembira dalam belajar, mempunyai kemauan dan kreativitas dalam belajar. Kebenaran menyampaikan gagasan dan minat, sikap kritis dan rasa ingin tahu, kesungguhan bekerja sesuai dengan prosedur, pengembangan penalaran induktif dan pengembangan penalaran deduktif.

Dari penjelasan di atas dapat disintesis bahwa model pembelajaran *Quantum Learning* adalah suatu cara belajar yang digunakan guru dengan menggunakan kekuatan ambak (apa manfaat bagiku), lingkungan belajar yang tepat, memupuk sikap juara, bebaskan gaya belajarnya, percepatan belajar, dan menggunakan musik.

g. Jenis-jenis model Quantum Learning

De Porter & Hernacki mengemukakan terdapat tiga metode dalam pembelajaran quantum learning yaitu mind mapping, speed reading dan super memory sistem. Mind mapping pertama kali diperkenalkan oleh Tony Buzan. Mengungkapkan bahwa mind mapping merupakan cara mencatat kreatif, efektif, dan secara harfiah akan memetakan pikiran. Mind mapping dapat digunakan siswa sebagai alat bantu mengungkapkan pikirannya. Mind Mapping adalah teknik mencatat yang dapat memadukan kedua belahan otak yaitu otak kiri dan otak kanan. contohnya catatan materi pelajaran yang disampaikan guru dicatat siswa dalam bentuk gambar, simbol dan warna. Penerapan pembelajaran quantum learning dengan teknik Mind Mapping menjadikan siswa memiliki memori jangka panjang tentang materi pembelajaran.

1) Peta konsep

Peta konsep sebagai teknik belajar efektif. Peta konsep di sini lebih menunjukkan sebuah ide pemikiran yang dituangkan dalam bentuk gambaran atau grafik. Menurut Windura (2013) *Mind Mapping* adalah sistem belajar dan berpikir yang mencerminkan secara visual apa yang terjadi pada otak anda saat anda belajar dan berpikir.

Dengan demikian penggunaan *Mind mapping* melatih peserta didik membiasakan diri untuk membaca poin penting serta dapat menulis kata kunci dari teks yang dibacanya, baik dengan menggunakan gambar atau simbol untuk memudahkan peserta didik dalam menguasai konsep. Menurut Bobbi Deporter dan Mike Hernacki (2011) *Mind mapping* memiliki manfaat antara lain: 1) fleksibel, ketika guru atau orang lain menjelaskan materi, siswa dengan mudah menambahkannya di tempat yang sesuai dalam *Mind mapping* mereka tanpa kebingungan; 2) memusatkan perhatian karena menggunakan *Mind mapping* tidak perlu menangkap setiap kata yang dijelaskan dari guru atau orang lain, cukup dengan menangkap gagasan utama yang disampaikan; 3) meningkatkan pemahaman; dan 4) menyenangkan karena *Mind mapping* mengkombinasikan kreativitas dan imajinasi siswa yang tidak terbatas, hal ini lebih menyenangkan apabila dibandingkan dengan membuat catatan biasa

2) Teknik Memori

Salah satu teknik belajar dalam *Quantum Learning* adalah teknik memori yang merupakan cara agar dapat mengingat dengan baik setiap informasi yang baru muncul yang akan disimpan pada memori. Dalam menggunakan teknik memori pada metode *Quantum Learning*, terdapat banyak cara yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran, salah satunya yaitu dengan permainan. *Whispering* merupakan jenis permainan menyenangkan yang menyampaikan pesan berupa konsep-konsep pelajaran secara berantai kepada setiap anggota dalam kelompok dengan

cara membisikan pesan tersebut dari penerima awal hingga penerima pesan di akhir.

3) Teknik Speed Reading (Membaca Cepat)

Metode speed reading adalah cara untuk mengelolah secara cepat proses penerimaan informasi. Speed Reading juga membantu dalam membedakan informasi yang diperlukan atau tidak informasi itu kemudian disimpan dalam otak (Masri,2013).

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan Model *Quantum Learning* Peta Konsep (*Mind Mapping*).

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah suatu perubahan perilaku yang relatif permanen dan dihasilkan dari pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang bertujuan atau direncanakan dan belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh tiap individu dalam seluruh proses pendidikan untuk memperoleh perubahan tingkah laku dalam bentuk pengetahuan, keterampilan dan sikap. Menurut Wina Sanjaya, belajar bukanlah sekadar mengumpulkan pengetahuan, namun proses mental yang terjadi dalam diri seseorang. Dari beberapa pengertian belajar, maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dilakukan oleh individu sehingga adanya penambahan ilmu pengetahuan, ketrampilan, sikap sebagai rangkaian kegiatan menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya.

Hasil belajar adalah hasil pembelajaran dari suatu individu tersebut berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya. Menurut Nana Sudjana hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu Dari pengertian hasil belajar dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah

mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku.

b. Jenis-jenis Hasil Belajar

Hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari yang tidak tahu menjadi tahu, dan dari yang tidak mengerti menjadi mengerti. Hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat belum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut yang dimaksud dengan jenis-jenis hasil belajar yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam sistem pendidikan nasional menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benjamin S. Bloom (2014:108) yang lebih dikenal dengan Taksonomi Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah yakni kognitif, afektif dan psikomotoris.

1) Aspek Kognitif

Aspek kognitif yang berhubungan dengan pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian.

a) Pengetahuan

Pengetahuan, yaitu merupakan kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengenali, mengingat, memanggil kembali tentang adanya konsep, prinsip, fakta, ide, rumus-rumus, istilah, dan nama.

b) Pemahaman

Pemahaman, yaitu kemampuan yang menuntut peserta didik untuk memahami atau mengerti tentang materi pelajaran yang disampaikan guru dan dapat memanfaatkannya tanpa harus menghubungkannya dengan hal-hal lain.

c) Penerapan

Yaitu kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode, prinsip, dan teori-teori dalam situasi baru dan konkret. Aplikasi atau penerapan

ini adalah merupakan proses berpikir setingkat lebih tinggi ketimbang pemahaman.

d) Analisis

Yaitu kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menguraikan suatu situasi atau keadaan tertentu ke dalam unsur-unsur atau komponen pembentuknya

e) Sintesis

Yaitu penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian kedalam bentuk menyeluruh

f) Penilaian/Evaluasi

Yaitu kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengevaluasi suatu situasi, keadaan, pernyataan atau konsep berdasarkan kriteria tertentu.

2) Aspek afektif

Aspek afektif yaitu tentang sikap dan nilai. Aspek afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.

a) Penerimaan (*Receiving*)

Adalah kepekaan seseorang dalam menerima rangsangan (stimulus) dari luar yang datang kepada dirinya dalam bentuk masalah, situasi, gejala dan lain sebagainya. Termasuk dalam jenjang ini misalnya adalah kesadaran untuk menerima stimulus, mengontrol dan menyeleksi gejala-gejala atau rangsangan yang datang dari luar.

b) Menjawab (*Responding*)

Yaitu reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar.

c) Menilai (*Valuing*)

Menilai atau menghargai artinya memberikan nilai atau memberikan penghargaan terhadap suatu kegiatan atau obyek,

sehingga apabila apabila kegiatan itu tidak dikerjakan, dirasakan akan membawa kerugian atau penyesalan.

d) Organisasi

Mencakup kemampuan untuk membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan dalam kehidupan, yang dinyatakan dalam pengembangan suatu perangkat nilai.

e) Karakterisasi/Pembentukan pola hidup

Mencakup kemampuan untuk menghayati nilai-nilai kehidupan sehari-hari sehingga pada dirinya dijadikan pedoman yang nyata dan jelas dalam berbagai bidang kehidupan.

3) Aspek psikomotorik

Ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar ranah psikomotorik dikemukakan oleh simpson (1956) yang menyatakan bahwa hasil belajar psikomotor ini tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Hasil belajar ini sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif, afektif hal ini bisa dilihat apabila peserta didik telah menunjukkan perilaku atau perbuatan tertentu sesuai dengan makna yang terkandung dalam ranah kognitif dan ranah afektifnya.

c. Keterampilan Siswa

Keterampilan adalah suatu kemampuan dalam melakukan sesuatu. Seseorang dikatakan mampu apabila orang tersebut bisa melakukan sesuatu yang harus di lakukan. Pengertian keterampilan dalam konteks pembelajaran adalah usaha untuk memperoleh kompetensi cekat, cepat dan tepat dalam menghadapi permasalahan belajar (Muttaqin, 2008). Keterampilan belajar merupakan suatu hal yang sangat penting serta mampu mempengaruhi kegiatan belajar peserta didik.

Keterampilan belajar merupakan kegiatan-kegiatan yang bersifat neuromuscular, artinya menuntut kesadaran yang tinggi. Dibandingkan dengan kebiasaan, keterampilan merupakan kegiatan yang lebih

membutuhkan perhatian serta kemampuan intelektualitas, selalu berubah dan sangat disadari oleh individu. Keterampilan belajar merupakan kegiatan-kegiatan yang bersifat neuromuscular, artinya menuntut kesadaran yang tinggi. Dibandingkan dengan kebiasaan, keterampilan merupakan kegiatan yang lebih membutuhkan perhatian serta kemampuan intelektualitas, selalu berubah dan sangat disadari oleh individu. Modalitas utama yang Tuhan berikan kepada manusia adalah akal pikiran, pendengaran, penglihatan, pengecap dan perabaan. Semua modalitas ini perlu dikembangkan agar fungsinya optimal. Keterampilan belajar dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan individu dalam aspek terpenting dalam belajar; pertama untuk lebih memahami konsep belajar untuk belajar, dan yang kedua menekankan implikasi praktis dari konsep tersebut pada aplikasi nyata dalam aktivitas sehari-hari seperti proses belajar mengajar, training, konseling, pengembangan program dan melaksanakan program di lingkup akademik.

Melalui keterampilan belajar, seseorang memiliki kemampuan dan tujuan untuk menetapkan langkah-langkah yang akan dilalui sewaktu memasuki aktivitas belajar. Keterampilan belajar menyebabkan seseorang memiliki kemampuan dan tujuan untuk menetapkan langkah-langkah tepat yang dilalui ketika aktivitas belajar berlangsung. Ada beberapa indikator peserta didik yang memiliki keterampilan belajar tinggi yaitu: Keterampilan membaca, Keterampilan menulis atau mencatat, Keterampilan mendengarkan, Keterampilan menghafal atau mengingat, Keterampilan berbicara, Keterampilan menghadapi tes, Keterampilan berpikir kritis, Keterampilan mengelola waktu dan Keterampilan konsentrasi.

1) Keterampilan membaca

Membaca adalah serangkaian kegiatan pikiran seseorang yang dilakukan dengan penuh perhatian untuk memahami suatu keterangan yang disajikan kepada indera penglihatan dalam bentuk lambang, huruf dan tanda lainnya.

2) Keterampilan Menulis/ Mencatat

Mencatat merupakan bagian yang penting dalam belajar karena inti pengetahuan dan informasi dirangkum untuk kemudian ditransfer ke memori meningkatkan kemampuan daya ingat. Mencatat merupakan kegiatan yang tidak bisa lepas dari kegiatan belajar. Dalam mencatat dibutuhkan keterampilan seperti membuat catatan secara singkat dan menarik agar dapat lebih mudah dipahami dan diingat oleh peserta didik.

3) Keterampilan Menghafal/Mengingat

Mengingat adalah kemampuan individu untuk menyimpan informasi dari masa lalu dan memanggil kembali informasi tersebut. Berbeda dengan menghafal yang merupakan memori jangka pendek, mengingat merupakan menyimpan informasi untuk jangka panjang.

4) Keterampilan Menghadapi Tes

Ketika menghadapi ujian seorang peserta didik harus memiliki persiapan agar ujian dapat dilaksanakan dengan maksimal dan memperoleh hasil yang memuaskan.

5) Keterampilan Berpikir Kritis

Berpikir kritis mengandung aktivitas mental dalam hal memecahkan masalah, menganalisis asumsi, memberi rasional, mengevaluasi, melakukan penyelidikan, dan mengambil keputusan. Orang yang berpikir kritis akan mencari, menganalisis, dan mengevaluasi informasi, membuat kesimpulan berdasarkan fakta kemudian melakukan pengambilan keputusan.

6) Keterampilan Mengelola Waktu

Manajemen waktu atau pengaturan waktu adalah strategi yang digunakan untuk memanfaatkan waktu yang ada sepenuhnya sebaik – baiknya untuk melakukan kegiatan yang positif dan menyelesaikan suatu hal dengan tepat waktu.

7) Keterampilan Konsentrasi

Konsentrasi yaitu fokus terhadap sesuatu yang sedang dikerjakan dan mengesampingkan hal lain yang tidak berhubungan dengan suatu pelajaran. Dalam hal ini peserta didik harus bisa memusatkan perhatiannya pada apa yang dihadapinya. Keterampilan mengingat dapat diartikan sebagai kemampuan untuk memperhatikan, menyimpan dan memanggil kembali informasi.

Beberapa faktor yang mempengaruhi keterampilan belajar bisa yaitu kesehatan, penyesuaian diri, cacat tubuh, motivasi, minat, kognitif, kebiasaan belajar, keluarga, sekolah dan budaya (Slameto, 2010). Kognitif merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keterampilan belajar.

4. Desain Grafis Percetakan

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

a. Dasar Desain Grafis

Desain Grafis berasal dari dua buah kata yaitu Desain dan Grafis. Kata desain sendiri memiliki arti yaitu sebuah proses atau perbuatan dengan mengatur segala sesuatu sebelum bertindak atau merancang. Sedangkan grafis sendiri memiliki arti yaitu titik atau garis yang berhubungan dengan cetak mencetak. Jadi dengan pengertian yang sudah dituturkan di atas tadi, dapat diartikan bahwa desain grafis adalah kombinasi kompleks antara kata-kata, gambar, angka, grafik, foto dan ilustrasi yang membutuhkan pemikiran khusus dari seorang individu yang bisa menggabungkan elemen-elemen ini, sehingga mereka dapat menghasilkan sesuatu yang khusus atau sangat berguna dalam bidang gambar. Ilmu desain grafis mencakup seni visual, tipografi, tata letak dan desain interaksi.

Seni mendesain gambar atau yang dikenal dengan sebutan grafis merupakan salah satu cabang disiplin ilmu seni rupa yang lebih condong dalam pemolesan tekstur warna dan bentuk objek dalam sebuah kanvas.

Belakangan ini, perancangan grafis lebih diartikan sebagai teknik seni yang memanfaatkan teknologi informasi sebagai implikasi pergeseran nama Desain Grafis. Unsur utama yang harus dipenuhi dalam desain grafis adalah terpenuhinya unsur estetika atau keindahan dari sisi penglihatan (baik kombinasi bentuk dan warna yang dapat memberikan makna khusus terhadap sebuah gambar). Dalam menuangkan ide atau gagasan terkait bentuk grafis menggunakan beberapa jenis media sebagai berikut: (Novianto,2018).

- 1) Media digital/elektronik seperti smartphone, komputer, laptop, televisi dan film (saat ini, merupakan media terpopuler dan termurah serta memiliki respons yang cepat dan baik dari pembacanya).
- 2) Media cetak seperti stiker, sampul buku, majalah, koran, dan brosur
- 3) Media eksternal. Media yang ditampilkan dan dipajang pada ruang terbuka sehingga memudahkan mata para pembaca dengan mudah melihatnya kategorikan sebagai media eksternal. contohnya baliho, spanduk, papan nama dan banner. Dan masih banyak lagi.

b. Komponen Dasar Desain Grafis

Perpaduan beberapa unsur-unsur yang mempunyai karakteristik dan perbedaan bentuk serta dimensi yang disusun dalam sebuah tata letak terstruktur dalam sebuah media dapat memiliki sebuah makna tersendiri. Hasil karya tersebut dapat melahirkan sebuah desain yang berkarakter khusus sehingga memancing kesan tersendiri bagi para pencinta seni. Komponen-komponen dalam desain grafis menurut Novianto (2018). Meliputi garis/line, bentuk/shape, dan sebagai berikut. Adapun penjelasan dari masing-masing komponen adalah sebagai berikut:

1) Garis/Line

Pemahaman awal tentang garis, yaitu tarikan warna tertentu (cenderung hitam) yang memanjang. Namun, dalam kaidah pengertian digital dan sisi artistik, garis merupakan rangkaian titik-titik yang tersusun dalam pola tertentu (bisa memanjang, mengombak, dan lainnya) dan saling terhubung satu sama lainnya dengan tingkat

kerapatan tertentu. Jika dilihat dengan mata normal, deretan titik-titik tersebut menyerupai garis memanjang. Pada jenis software pengolah grafis, garis yang sering disebut dengan outline (CorelDRAW), contour atau stroke jika menggunakan Photoshop atau Adobe Illustrator.

2) Bentuk/Shape

Pada beberapa pendapat para ahli, ada yang menyebut sebagai bidang, media, bentuk atau shape. Sebenarnya istilah yang digunakan tersebut memiliki kesamaan dan pengertian, karena objek tersebut dalam grafis mempunyai karakteristik utama berupa dimensi, baik panjang, lebar, tinggi, dan tebal sehingga mewujudkan sebuah bentuk yang dapat diidentifikasi seperti bangun ruang geometris, organis, bangun ruang bersudut dan tak beraturan. Unsur shape dalam grafis dapat dibedakan secara garis besar dalam bentuk dua dimensi (dwimatra) dan tiga dimensi (trimatra).

3) Ilustrasi/Gambar

Istilah ilustrasi berasal dari kata *illustrate* (bahasa latin) yang berarti menggambarkan, menjelaskan tentang suatu hal. Adapun unsur grafis adalah ilustrasi dalam bentuk gambar sebagai penguat informasi yang akan disampaikan pada orang yang melihatnya.

4) Warna/Color

Keberhasilan sebuah desain grafis yang dihasilkan adalah dapat memikat hati para pengunjung dengan kombinasi dan perpaduan warna yang sesuai.

5) Teks/Tipografi

Jika dilihat dari istilah dan asal usul tata bahasa, tipografi berasal dari kata *typography* yang berarti salah satu disiplin ilmu seni yang membahas tentang teknik pemilihan dan penataan huruf pada sebuah ruang atau media guna memberikan informasi tentang kesan, pesan, ilustrasi, dari gambar yang disajikan dalam media.

6) Ruang/Space

Penerapan ilustrasi dalam ruang atau spasi media akan mempengaruhi cara pandang si penglihatnya. Dengan mengatur tata letak objek grafis dalam ruang atau media, anda dapat merasakan benda tersebut seolah jauh, dekat, besar, atau kecil, longgar, dan lainnya.

c. Fungsi Dasar Desain Grafis

Menurut Nasution, Tata (2019), fungsi dari dasar desain grafis adalah sebagai media komunikasi, media promosi, media apresiasi seni, menyalurkan hobi dan mendapat penghasilan dan menambah keindahan. Adapun penjelasan dari masing-masing fungsi adalah sebagai berikut:

1) Sebagai media komunikasi

Ternyata fungsi desain grafis cukup penting sebagai media komunikasi. Hasil karya dalam membuat desain grafis bisa digunakan sebagai media komunikasi. Seperti contohnya digunakan untuk membuat banner, slogan, atau gambar dan tulisan sebagai informasi.

2) Sebagai media promosi

Selain sebagai media komunikasi, fungsi desain grafis adalah untuk promosi.

3) Media apresiasi seni

Desain grafis juga menjadi media untuk apresiasi seni. Hal ini dikarenakan pembuatan desain grafis menggunakan seni.

4) Menyalurkan hobi dan mendapat penghasilan

Bagi pecinta oleh gambar, desain grafis dapat digunakan untuk menyalurkan hobi. Tidak hanya itu, membuat desain grafis juga bisa mendapat penghasilan.

5) Menambah keindahan

Adanya desain grafis dapat menambah keindahan pada sebuah gambar. Dahulu sebelum ada desain grafis, gambar yang dihasilkan lebih monoton.

d. Pengertian Nirmana

Dalam desain grafis, nirmana memegang peranan penting tentang bagaimana menata dan menyusun elemen dasar sebuah desain menjadi komposisi yang serasi dan seimbang. Menurut Drs. Sadjiman, nirmana adalah pengorganisasian atau penyusunan elemen-elemen visual seperti titik, garis, warna, ruang dan tekstur menjadi satu kesatuan yang harmonis. Nirmana dapat juga diartikan sebagai hasil angan-angan dalam bentuk dwimatra dan trimatra yang mampu memiliki nilai keindahan. Nirmana terdiri dari dua jenis yaitu nirmana dua dimensi (dwimatra) dan nirmana tiga dimensi (trimatra).

1) Jenis Nirmana

Nirmana memiliki dua jenis ruang yang berbeda, dua ruang tersebut adalah nirmana dwimatra (dua dimensi) dan trimatra (tiga dimensi) yang akan dipaparkan dibawah ini.

a) Nirmana Dwimatra

Nirmana dwimatra adalah nirmana yang dibuat di atas bidang datar, memiliki panjang dan lebar. Fungsi nirmana dwimatra diantaranya melatih kepekaan estetis mahasiswa dalam mengelola unsur-unsur rupa seperti warna, bentuk, garis. Pada nirmana dwimatra terdapat berbagai pertimbangan dalam mengelola komposisi, irama, dan kesatuan pada bidang datar sehingga menjadi kesatuan yang harmoni dan selaras.

b) Nirmana Trimatra

Nirmana trimatra dibuat di atas bidang yang mempunyai panjang, lebar, tinggi, dan memiliki ketebalan, ruang serta volume. Fungsi nirmana trimatra sama seperti nirmana dwimatra yaitu sama-sama melatih kepekaan estetis mahasiswa dan melatih kreatifitas dalam mengolah unsur-unsur rupa yang berbentuk tiga dimensi. Perbedaannya dengan nirmana dwimatra adalah karya nirmana trimatra dapat dinikmati dari berbagai sudut pandang secara serempak untuk mencapai keserasian rupa.

2) Unsur/Elemen Nirmana

Nirmana terdiri dari beberapa unsur yang dapat diolah menjadi satu kesatuan yang Indah atau sesuai dengan dampak yang diinginkan ketika merancang. Sebetulnya sulit untuk melihat berbagai unsur tersebut secara terpisah pada desain atau karya yang nyata. Berikut adalah beberapa unsur tersebut:

a) Titik

Sebuah titik menandakan adanya sebuah tempat di dalam ruang.

b) Garis

Karakter visual sebuah garis tergantung dari persepsi kita terhadap perbandingan panjang dan lebarnya, kontur dan tingkat kontinuitasnya

c) Bidang

Merupakan karakteristik yang dominan pada suatu wujud. Wujud ditunjukkan oleh kontur garis yang membentuk tepi suatu bidang.

d) Ruang

Ruang dibentuk oleh pertemuan bidang-bidang. Dimensi bidang yang membentuk ruang atau mempengaruhi kualitas visual.

e) Tekstur dan warna

Tekstur dan warna merupakan sifat dasar visual yang dimiliki oleh semua bentuk. faktor yang mempengaruhi kualitas tekstur dan warna adalah pencahayaan. Tekstur terbagi menjadi dua yaitu tekstur rill(dapat diraba dan dirasakan) dan tekstur visual(hanya terlihat dengan mata)

3) Asas/Prinsip Nirmana

Prinsip atau asas nirmana adalah berbagai tata cara yang dilakukan agar unsur yang disusun menjadi indah atau sesuai tujuan penciptaannya. Prinsip nirmana sendiri terdiri dari:

a) Keseimbangan

Ada 3 macam keseimbangan yaitu: simetris, asimetris dan radial. Keseimbangan simetris merupakan hasil dari suatu keseimbangan yang tenang dan langsung terlihat, khususnya jika berorientasi pada bidang datar. Keseimbangan asimetris adalah tidak adanya korelasi dalam ukuran, rupa, warna atau posisi relatif antara elemen-elemen dalam suatu komposisi. Sedangkan keseimbangan radial adalah hasil dari susunan elemen-elemen disekitar suatu titik pusat.

b) Keselarasan/harmoni

Yaitu kombinasi beberapa bagian dalam satu komposisi.

c) Penekanan/*center of interest*

Yaitu adanya koeksistensi elemen-elemen yang dominan dalam suatu komposisi.

d) Irama/*ritme*

Merupakan pengulangan elemen-elemen dalam ruang dan waktu.

e) Proporsi

Adalah ukuran actual suatu objek dipengaruhi oleh besaran relative obyek-obyek yang ada dalam lingkungan tersebut. Skala mengarah pada ukuran sesuatu.

4) Fungsi Dan Manfaat Nirmana

Pentingnya nirmana berfungsi sebagai acuan dasar yang dapat diterapkan untuk perancangan desain atau karya yang indah, dengan memahami unsur dan alasan yang membuat suatu komposisi tampak bagus dan indah. Yang menjadi soal utama adalah asas atau prinsip seni dan desainnya sendiri, namun prinsip tersebut tentunya harus diterapkan pada elemen-elemen seni dan desain: garis, bentuk, bidang, dan warna.

e. Pengertian Gambar Sketsa dan Ilustrasi

1) Pengertian Gambar Sketsa

Sket (*sketch*) merupakan gambaran atau lukisan yang kasar, ringan, semata-mata garis besar atau belum selesai. Kadang kala hanya digunakan sebagai pengingat-ingat saja. Sketsa atau sket (*sketch*) secara umum dikenal sebagai bagan atau rencana bagi sebuah lukisan. Dalam pengertian itu, sketsa lebih merupakan gambar kasar, bersifat sementara, baik diatas kertas maupun diatas kanvas, dengan tujuan untuk dikerjakan lebih lanjut sebagai lukisan.

2) Manfaat Sketsa

Manfaat sketsa yaitu untuk memberikan gambaran tema, meminimalisir kesalahan, mempertajam pengamatan, meningkatkan kemampuan mengkoordinasi hasil pengamatan dan ketrampilan tangan

3) Pengertian Gambar Ilustrasi

Ilustrasi berasal dari bahasa latin *illustrare* yang artinya penampakan, kemuliaan, cahaya, penerangan dan penggambaran secara hidup-hidup. Ilustrasi merupakan seni membuat gambar yang berfungsi memperjelas dan menerangkan naskah. Ilustrasi dipergunakan untuk memperjelas pesan. Ilustrasi dapat membantu retensi. yaitu memudahkan pembaca untuk mengingat konsep atau gagasan yang disampaikan melalui ilustrasi. Jenis ilustrasi sangat banyak, antara lain gambar, foto, grafik.

Gambar ilustrasi adalah suatu karya seni rupa dua dimensi, yang berupa gambar tangan (manual), ataupun gambar dari hasil olah digital (dari komputer, atau fotografi) atau kombinasi dari keduanya manual dan digital, baik hitam putih maupun berwarna yang mempunyai fungsi sebagai penerang/penghias untuk memperjelas atau memperkuat arti atau memperbesar pengaruh dari suatu teks atau naskah/cerita yang menyertainya.

B. Kajian yang Relevan

Berikut adalah beberapa studi terdahulu yang dilakukan oleh beberapa peneliti yang menyatakan bahwa Model Pembelajaran *Quantum Learning* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam proses pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1. Sulistyorini, Joyoatmojo, Wardani, (2018). Implementasi model pembelajaran quantum learning dengan menggunakan metode mind mapping untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran Quantum Learning dengan metode Mind Mapping dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar Pengantar Ekonomi dan Bisnis di kelas XI Pemasaran 1 SMK Batik 2 Surakarta. Persentase kemampuan berpikir kritis peserta didik mengalami peningkatan dari 59,72% pada pra siklus, 70,51% pada siklus I, dan 78,85% pada siklus II. Persentase ketuntasan peserta didik mengalami peningkatan dari 34,62% pada pra siklus, 61,54% pada siklus I, dan 80,77% pada siklus II. Selain itu nilai rata-rata kelas juga mengalami peningkatan dari 67,85 pada pra siklus, 73,38 pada siklus I dan 80,46 pada siklus II. Kesimpulan berdasarkan hasil penelitian adalah model pembelajaran Quantum Learning dengan metode Mind Mapping dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar Pengantar Ekonomi dan Bisnis di kelas XI Pemasaran 1 SMK Batik 2 Surakarta.

2. Nur Hidayah, R. (2019). Peningkatan keterampilan menulis puisi dengan menggunakan metode quantum learning dan media video pada siswa kelas X IPA I SMA Negeri 2 Blora tahun ajaran 2018/2019.

Hasil penelitian ini menunjukkan penerapan metode quantum learning dan media video pada materi keterampilan menulis puisi dapat meningkatkan aktivitas siswa dan aktivitas guru serta meningkatkan hasil keterampilan menulis puisi. Dari hasil aktivitas siswa tersebut dapat dilihat dari masing-masing aspek, aspek pertama pada siklus I 18 siswa (66,6%), aspek kedua

10 siswa (37,0%), aspek ketiga 9 siswa (33,3%), selanjutnya 19 siswa (70,4), aspek kelima 20 siswa (74,0%). Kemudian meningkat pada siklus II meningkat menjadi 22 siswa (81,5%), 19 siswa (70,4%), 19 siswa (70,4%), 22 siswa (81,5%) dan 22 siswa (81,5%). Hasil aktivitas guru pada tiap siklus, pada siklus I berjumlah 26 dengan kategori cukup, kemudian meningkat pada siklus II berjumlah 34 dengan kategori Baik. Nilai rata-rata dari hasil keterampilan menulis puisi tiap siklus yaitu 4,98 pada tahap pra siklus, pada siklus I sebesar 6,77, kemudian meningkat pada siklus II menjadi 7,57.

3. Andari, R. N. (2020). Peningkatan Kemampuan Berbicara dengan Model Quantum Learning Berbantuan Media Podcast (Penelitian Tindakan Kelas terhadap Siswa Kelas XI RPL A SMK Negeri 1 Cimahi Tahun Ajaran 2019/2020).

Berdasarkan hasil analisis data, diketahui dari tindakan siklus I yaitu terdapat 19 siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM, 4 orang mendapatkan nilai mencapai KKM, dan 9 orang yang mendapatkan nilai di atas KKM. Sebagaimana hasil tersebut, siswa terbukti mengalami kesulitan dalam mengungkapkan pendapatnya terutama dalam artikulasi dan intonasi sehingga pesan yang ingin disampaikan pun tidak tersampaikan dengan baik. Selanjutnya peningkatan terhadap kemampuan berbicara siswa XI RPL A ini terjadi pada tindakan siklus II. Hasil yang didapatkan pun cukup meningkat yaitu terdapat 29 siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM dan 3 siswa yang mendapatkan nilai mencapai KKM. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa Quantum Learning berbantuan media Podcast telah efektif dalam upaya peningkatan kemampuan berbicara siswa kelas XI RPL A SMKN 1 Cimahi.

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian atau rumusan masalah (Arikunto:2019). Hipotesis pada penelitian ini adalah “Jika Model Pembelajaran *Quantum Learning* dilaksanakan dengan baik maka keterampilan siswa pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK Negeri 1 Sadaniang dapat meningkat”.