

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Konsep pembelajaran Abad-21 saat ini tengah menjadi sorotan (*highlight*) bagi para praktisi pendidikan dalam menentukan langkah upaya yang tepat dalam pengelolaan pembelajaran di kelas. Sejalan dengan hal tersebut urgensi saat ini yang diperlukan yakni bagaimana menciptakan suatu pergeseran paradigma terkait proses jalannya pelaksanaan pendidikan yang lebih progresif secara real di lapangan. Hal ini dilatarbelakangi oleh adanya paradigma yang saat ini masih dianut oleh sebagian besar masyarakat khususnya di Indonesia bahwa pendidikan itu erat kaitannya dengan upaya mendidik yang keras dan tegas. Paradigma inilah yang akhirnya memunculkan kontroversi ditandai dengan munculnya berbagai teori-teori terkait bagaimana sebenarnya konsep pendidikan yang ideal. Menurut Bishop (dalam Nugraha, 2022) salah satu karakteristik konsep pembelajaran abad 21 berorientasi pada beberapa hal antara lain kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, kreativitas dan inovasi, pemahaman lintas budaya, literasi media, keterampilan informasi dan komunikasi, komputasi dan literasi TIK, serta keterampilan hidup juga karir. Namun diantara karakteristik-karakteristik kualitas pembelajaran abad 21 yang paling penting dan utama adalah terkait bagaimana mengoptimalkan setiap potensi siswa dalam proses belajarnya serta membuat siswa tetap merasa nyaman selama pelaksanaan pembelajaran. Hal ini mengisyaratkan terhadap penekanan bahwa pelaksanaan pembelajaran harus lebih bermakna serta menyenangkan sebagai bagian dari pengalaman belajar.

Kurikulum Merdeka adalah salah satu langkah pemerintah dalam mencapai tujuan pendidikan relevan dengan pembelajaran abad 21. Melalui kebijakan Merdeka Belajar baik guru maupun siswa tidak terpaku dan terfokus hanya pada pembelajaran yang cukup rumit namun terkesan lebih fleksibel dengan materi esensial. Pritchett dan Beatty (dalam BKSAP Kemendibudristek, 2022) mengemukakan bahwa di Indonesia materi pelajaran diberikan dengan begitu cepat dan padat sehingga mengesampingkan kemampuan siswa dalam

M. Ilham Firdaus, 2024

**PENGARUH METODE VAKS (VISUAL, AUDITORY, KINESTHETIC, SUGGESTOPEDIA) TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

memahami dan mempelajari konsep pelajaran. Salah satu yang menjadi ciri khas dari implementasi kebijakan Kurikulum Merdeka adalah munculnya konsep pembelajaran terdiferensiasi yang sangat direkomendasikan untuk diterapkan oleh guru selama pembelajaran di kelas. Hal ini sangat relevan dengan salah satu kompetensi guru yaitu kompetensi pedagogik terutama dalam mengupayakan suatu iklim pengelolaan pembelajaran yang berkualitas. Selama pelaksanaan pembelajaran guru harus mampu mendesain atau mengemas suatu pembelajaran dengan mengoptimalkan setiap potensi yang dimiliki oleh siswa. *“Teachers should be creative in diversifying education techniques in class by being sensitive with students learning needs”* (Othman & Amiruddin *et al.*, 2010). Perlu diketahui bahwa dalam proses belajarnya siswa memiliki potensi-potensi beragam yang dimiliki sebagai modalitas dalam belajar seperti misalnya gaya belajar. Modalitas gaya belajar yang dimiliki siswa tentunya akan sangat beragam satu dengan lainnya. Umumnya gaya belajar terbagi menjadi tiga yakni gaya belajar tipe *visual*, gaya belajar tipe *auditory*, dan gaya belajar tipe *kinesthetic*.

Fenomena saat ini beberapa muatan pelajaran perlu mendapatkan perhatian khusus salah satunya adalah muatan pelajaran IPS yang dalam kurikulum merdeka terintegrasi dengan muatan IPA sehingga menjadi Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Dalam lingkup muatan pelajaran IPS timbul beberapa permasalahan berkaitan dengan kesulitan siswa dalam memahami materi IPS. Hal tersebut dikarenakan konteks muatan pelajaran IPS bagi siswa sekolah dasar cenderung abstrak dan hanya mempelajari konsep-konsep tidak secara konkret. Berdasarkan berbagai riset yang telah dilakukan menunjukkan bahwa pembelajaran IPS terutama materi tentang keberagaman budaya di Indonesia dianggap kurang menarik bagi siswa karena dikarenakan cakupan bahasan materi yang luas (Afinatussakinah, 2024; Harahap, 2023; Nitidisastra, 2017; Sani, 2024; Sanjaya, 2023; Susilowati, 2022). Selain itu adanya keterbatasan serta kurangnya inovasi guru dalam menyampaikan materi ajar menjadi kesulitan tersendiri bagi siswa dalam memahami materi pembelajaran. Di sisi lain metode pembelajaran konvensional serta kecenderungan mengambil materi hanya dari satu sumber saja yakni buku

sumber ajar. Hal-hal tersebut tanpa disadari dapat mempengaruhi pengalaman belajar kurang bermakna bagi siswa sehingga berdampak terhadap motivasi dan juga hasil belajarnya.

Relevan dengan fenomena yang terjadi berdasarkan beberapa riset sebelumnya realitas permasalahan saat ini di berbagai sekolah masih terus berlangsung terutama berkaitan dengan rendahnya motivasi belajar siswa. Di lokasi penelitian misalnya yaitu SDN Legok I respon pra-pembelajaran siswa menunjukkan sebanyak 26,5% siswa merasa bosan ketika belajar di kelas kemudian sebanyak 26,4% siswa merasa tidak betah selama pembelajaran. Selain itu sebanyak 29,3% siswa merespon bahwa saat pembelajaran di kelas mereka kurang tertarik terhadap materi yang disajikan sehingga tidak memperhatikan karena sulit dipahami. Hal ini tentunya turut berimbas pada hasil belajar siswa yang ikut mengalami penurunan dibuktikan dengan semakin menurunnya nilai rapor pendidikan tahun 2023 di lokasi penelitian. Temuan tersebut terdapat pada aspek hasil belajar mencakup kemampuan literasi dan numerasi siswa yang berada pada kategori kurang berdasarkan kriteria penetapan dalam Rapor Pendidikan Kemdikbudristek tahun 2023/2024.

Faktor-faktor yang melatarbelakangi kesulitan belajar siswa tersebut berasal dari faktor internal dan juga eksternal. Kurangnya minat dan motivasi siswa dalam belajar merupakan faktor internal yang banyak dialami oleh siswa di sekolah dasar. Sementara itu dalam sudut pandang faktor eksternal metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan tidak inovatif menjadi masalah utama dalam kegiatan pembelajaran sehingga berdampak terhadap tidak optimalnya kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu salah satu langkah alternatif yang dapat dilakukan oleh seorang guru berupa solusi untuk mengatasi permasalahan-permasalahan pembelajaran khususnya dalam muatan pelajaran IPS dengan adanya suatu ide misalnya metode pembelajaran variatif dan inovatif (Nitidisastra *et al.*, 2017).

Metode pembelajaran adalah salah satu contoh komponen dalam pembelajaran yang berkaitan dengan kompetensi pedagogik seorang guru dalam mengatasi permasalahan pembelajaran. Metode pembelajaran didefinisikan sebagai suatu cara atau usaha yang dilakukan untuk menerapkan

rencana serta mencapai tujuan yang dalam hal ini adalah tujuan pembelajaran “*Learning Method is a way in achievings something*” (Helmiati, 2012). Pemilihan metode pembelajaran yang tepat akan berdampak positif terhadap keberlangsungan kegiatan pembelajaran serta dapat menjadikan kegiatan pembelajaran di kelas menjadi lebih bermakna. Hal tersebut sejalan menurut (Munawwaroh *et al.*, 2018) bahwa pemilihan metode yang tepat akan sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah.

Menurut Helmiati (2012) urgensi dari ketepatan pemilihan metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru adalah dilandaskan setidaknya terhadap hal-hal berikut diantaranya 1) ketercapaian tujuan, 2) kondisi dan karakteristik siswa, 3) sifat materi pembelajaran, 4) ketersediaan fasilitas dan media, 5) tingkat partisipasi siswa. Hal tersebut mengartikan bahwa guru harus dapat menganalisis kebutuhan dari setiap anak didiknya ketika belajar. Salah satu hal yang menjadi pertimbangan seorang guru ketika akan mengajar adalah terkait dengan diferensiasi gaya belajar. Berkaitan dengan hal tersebut gaya belajar adalah salah satu perilaku yang membuat siswa terbiasa untuk belajar sesuai dengan kebiasaan serta potensi yang dimilikinya. Sebagaimana menurut Willing (dalam Widharyanto *et al.*, 2017) bahwa gaya belajar sebagai kebiasaan belajar yang disukai siswa. Gaya belajar dapat diamati oleh seorang guru baik secara langsung melalui ciri-ciri perilaku belajar siswa ataupun berdasarkan hasil tes/*assessment* diagnostik yang merujuk terhadap tipe-tipe gaya belajar. Umumnya tipe gaya belajar siswa terbagi menjadi 3 yakni gaya belajar *visual* (melihat), *auditory* (mendengar), dan *kinesthetic* (bergerak).

Metode VAKS (*Visual, Auditory, Kinesthetic, Suggestopedia*) adalah salah satu alternatif yang dapat diterapkan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Huda (dalam Cahyani *et al.*, 2017) Metode VAKS (*Visual, Auditory, Kinesthetic, Suggestopedia*) adalah suatu metode pembelajaran dengan melibatkan hampir semua indera tubuh termasuk penglihatan, pendengaran dan juga gerakan atau dapat dikatakan bahwa metode pembelajaran ini melibatkan potensi gaya belajar multisensorik.

Metode VAKS (*Visual, Auditory, Kinesthetic, Suggestopedia*) seyogianya merupakan metode pembelajaran yang memusatkan siswa pada suatu cara belajar yang sistematis melalui kegiatan *visual* (melihat sesuatu), *auditory* (mendengar sesuatu), dan *kinesthetic* (gerak dan keterlibatan langsung berupa aktivitas fisik). Selain itu dalam metode pembelajaran ini dikolaborasikan dengan metode *suggestopedia* yaitu suatu metode pembelajaran dengan memberikan sugesti-sugesti atau dorongan imajinasi yang dapat menumbuhkan semangat belajar siswa. Menurut Lozanov (dalam Ambarningsih *et al.*, 2014) *suggestopedia* diadopsi dari “*suggestology*” yaitu suatu metode pengkondisian kegiatan belajar mengajar yang mengakomodasi siswa untuk belajar dengan berdasarkan prinsip-prinsip 1) kegembiraan, 2) menggunakan kolaborasi dua program otak yakni otak sadar dan bawah sadar secara simultan, 3) sugesti dan 4) berdasarkan intuisi dan mental profesional. Menurut Tarigan (dalam Cahyani, dkk, 2017) pemutaran musik adalah salah satu ciri khas yang menonjol dari *suggestopedia* dalam kegiatan pembelajaran. Pemutaran musik selama proses pembelajaran berkaitan erat dengan tahapan-tahapan *suggestopedia* yakni terdiri dari tahap *introductory*, tahap *active concert*, tahap *pseudopasif*, tahap *active*, dan tahap *games* (Lozanov, 1978; Schiffler, 2004). Dengan demikian penggunaan metode VAKS (*Visual, Auditory, Kinesthetic, Suggestopedia*) diharapkan dapat membuat siswa nyaman selama kegiatan pembelajaran dan membuat siswa menjadi fokus serta berdampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar kognitifnya.

Beberapa penelitian terdahulu antara lain penelitian yang dilakukan oleh Nargis, dkk (2021) dengan judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran *Visual Auditory Kinesthetic* (VAK) Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN 20 Woja” hasil penelitian membuktikan terdapat pengaruh antara model yang diterapkan terhadap hasil belajar bahasa indonesia yang dibuktikan dengan hasil analisis data didapatkan nilai *sig-2 tailed* sebesar 0,012 yang nilainya kurang dari 0,05, maka berdasarkan hipotesis penelitian, jika nilai *sig-2 tailed*  $\leq$  0,05 t-Tabel maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sementara itu penelitian yang dilakukan oleh Mustari, dkk (2022) dengan judul penelitian “Penerapan Model Pembelajaran Visual, Auditori, Kinestetik (VAK) untuk

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” hasil penelitian membuktikan bahwa berdasarkan analisis secara kualitatif terjadi peningkatan hasil belajar berdasarkan siklus I dan siklus II yang berada pada kategori baik. Penelitian lainnya dilakukan oleh Dewi, dkk (2023) dengan judul penelitian “ Pengaruh Model Pembelajaran *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) Berbantuan Permainan Dengkleng terhadap Motivasi Belajar IPAS Siswa” hasil penelitian membuktikan pembelajaran model *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) berbantuan permainan dengkleng berpengaruh terhadap motivasi belajar IPAS siswa berdasarkan perolehan rata-rata motivasi belajar kelas eksperimen 133,73 sedangkan kelas kontrol 125,67.

Berdasarkan hasil eksplorasi dan analisis terhadap penelitian-penelitian terdahulu. Diperoleh kesimpulan bahwa sebagian besar penelitian terdahulu merekomendasikan perlunya dilakukan penelitian lebih lanjut bagi peneliti lain untuk mengembangkan penelitian serupa dengan dengan aspek lain yang dapat direlevansikan dengan penelitian yang akan dilaksanakan sebagai bagian dari penyempurnaan kajian keilmuan. Meskipun terdapat beberapa penelitian yang membahas mengenai model atau metode *Visual, Auditory, Kinesthetic* (VAK) namun berdasarkan hasil studi pendahuluan masih jarang ditemukan penelitian yang membahas mengenai kolaborasi model atau metode tersebut dengan *suggestopedia* dalam penerapannya pada pembelajaran di kelas khususnya muatan IPS mata pelajaran IPAS di Kurikulum Merdeka. Hal tersebut dilandaskan berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Trianasari, dkk (2019) dengan judul penelitian “Pentingnya Model Pembelajaran *Visual, Auditory, Kinesthetic* (VAK) Dalam Pembelajaran IPS Sekolah Dasar” hasil penelitian menunjukkan diperlukannya suatu alternatif model atau metode pembelajaran yang dapat mempermudah penyampaian materi IPS yang cenderung kompleks dan abstrak menjadi lebih konkret sehingga pembelajaran IPS menjadi lebih bermakna dan menyenangkan. Hal ini diharapkan agar siswa semakin termotivasi, bersemangat dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu dalam penelitian bermaksud untuk mengisi celah/*gap* dari berbagai penelitian yang telah dilakukan sebagai bagian dari upaya kontribusi terhadap bidang keilmuan.

Dapat disimpulkan bahwa kebaruan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada kebaruan variabel yang akan diteliti yaitu kolaborasi metode *visual, auditory, kinesthetic* dan *suggestopedia* terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif siswa. Selain itu aspek kebaruan lainnya dalam penelitian ini yaitu terletak pada subjek dan objek penelitian, karakteristik lokasi dilaksanakan penelitian, teknik analisis data, serta beragam teori-teori yang digunakan untuk membahas hasil penelitian.

Berdasarkan pemaparan penjelasan serta temuan fenomena-fenomena yang telah peneliti uraikan di atas maka dalam karya tulis ilmiah ini peneliti tertarik untuk meneliti secara lebih mendalam terkait pengaruh metode pembelajaran VAKS (*Visual, Audio, Kinesthetic, dan Suggestopedia*) terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif siswa di sekolah dasar. Dengan demikian dalam penelitian ini memutuskan untuk mengangkat sebuah judul “Pengaruh Metode VAKS (*Visual, Auditory, Kinesthetic, Suggestopedia*) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa ” (Penelitian Eksperimen terhadap Siswa Kelas V SDN Legok I dan SDN Cileuksa Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang pada Muatan IPS Mata Pelajaran IPAS Materi Keberagaman Budaya di Indonesia).

## **1.2 Fokus Penelitian**

Penelitian ini hanya difokuskan pada penerapan metode pembelajaran VAKS (*Visual, Auditory, Kinesthetic, Suggestopedia*) terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif siswa. Penelitian ini dibatasi hanya untuk siswa kelas V sekolah dasar di SDN Legok I dan SDN Cileuksa Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang tahun ajaran 2023/2024 serta hanya pada Muatan IPS Mata Pelajaran IPAS Materi Keberagaman Budaya di Indonesia.

### 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan fokus penelitian yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut.

1. Bagaimana pengaruh metode VAKS (*Visual, Auditory, Kinesthetic, Suggestopedia*) terhadap motivasi belajar siswa kelas V pada Muatan IPS Mata Pelajaran IPAS materi keberagaman budaya di Indonesia?
2. Bagaimana pengaruh metode CPDT (Ceramah Plus, Diskusi, dan Tugas) terhadap motivasi belajar siswa kelas V pada Muatan IPS Mata Pelajaran IPAS materi keberagaman budaya di Indonesia?
3. Bagaimana perbedaan pengaruh metode VAKS (*Visual, Auditory, Kinesthetic, Suggestopedia*) dan metode CPDT (Ceramah Plus, Diskusi, dan Tugas) terhadap motivasi belajar siswa kelas V pada Muatan IPS Mata Pelajaran IPAS materi keberagaman Budaya di Indonesia?
4. Bagaimana pengaruh metode VAKS (*Visual, Auditory, Kinesthetic, Suggestopedia*) terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V pada Muatan IPS Mata Pelajaran IPAS materi keberagaman Budaya di Indonesia?
5. Bagaimana pengaruh metode CPDT (Ceramah Plus, Diskusi, dan Tugas) terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V pada Muatan IPS Mata Pelajaran IPAS materi keberagaman Budaya di Indonesia?
6. Bagaimana perbedaan pengaruh metode VAKS (*Visual, Auditory, Kinesthetic, Suggestopedia*) dan metode CPDT (Ceramah Plus, Diskusi, dan Tugas) terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V pada Muatan IPS Mata Pelajaran IPAS materi keberagaman Budaya di Indonesia?
7. Bagaimana hubungan antara motivasi dan hasil belajar kognitif siswa kelas V pada Muatan IPS Mata Pelajaran IPAS materi Keberagaman Budaya di Indonesia?



#### 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian maka tujuan penelitian dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut.

1. Untuk menganalisis pengaruh metode VAKS (*Visual, Auditory, Kinesthetic, Suggestopedia*) terhadap motivasi belajar siswa kelas V pada Muatan IPS Mata Pelajaran IPAS materi Keberagaman Budaya di Indonesia?
2. Untuk menganalisis pengaruh metode CPDT (Ceramah Plus, Diskusi, dan Tugas) terhadap motivasi belajar siswa kelas V pada Muatan IPS Mata Pelajaran IPAS materi Keberagaman Budaya di Indonesia?
3. Untuk menganalisis perbedaan pengaruh metode VAKS (*Visual, Auditory, Kinesthetic, Suggestopedia*) dan metode CPDT (Ceramah Plus, Diskusi, dan Tugas) terhadap motivasi belajar siswa kelas V pada Muatan IPS Mata Pelajaran IPAS materi keberagaman Budaya di Indonesia?
4. Untuk menganalisis pengaruh metode VAKS (*Visual, Auditory, Kinesthetic, Suggestopedia*) terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V pada Muatan IPS Mata Pelajaran IPAS materi Keberagaman Budaya di Indonesia?
5. Untuk menganalisis perbedaan pengaruh metode VAKS (*Visual, Auditory, Kinesthetic, Suggestopedia*) dan metode CPDT (Ceramah Plus, Diskusi, dan Tugas) terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V pada Muatan IPS Mata Pelajaran IPAS materi keberagaman Budaya di Indonesia?
6. Untuk menganalisis perbedaan pengaruh metode VAKS (*Visual, Auditory, Kinesthetic, Suggestopedia*) dan metode CPDT (Ceramah Plus, Diskusi, dan Tugas) terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V pada Muatan IPS Mata Pelajaran IPAS materi Keberagaman Budaya di Indonesia?
7. Untuk menganalisis hubungan antara motivasi dan hasil belajar kognitif siswa kelas V pada Muatan IPS Mata Pelajaran IPAS materi Keberagaman Budaya di Indonesia?

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain sebagai berikut.

### **1.5.1 Manfaat Teoretis**

1. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan terkait metode VAKS (*Visual, Auditory, Kinesthetic, Suggestopedia*) terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif siswa kelas V pada muatan IPS mata pelajaran IPAS di sekolah dasar khususnya materi keberagaman budaya di Indonesia.
2. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai landasan bagi penelitian-penelitian lain dimasa yang akan datang dalam melakukan pengembangan terhadap penelitian selanjutnya berkaitan dengan metode VAKS (*Visual, Auditory, Kinesthetic, Suggestopedia*) terhadap aspek lainnya dalam lingkup pendidikan dan pembelajaran

### **1.5.2 Manfaat Praktis**

#### **1.5.2.1 Manfaat Bagi Peneliti**

Penelitian yang dilakukan dapat menambah wawasan dan referensi peneliti tentang pengaruh Metode VAKS (*Visual, Auditory, Kinesthetic, Suggestopedia*) terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar khususnya dalam muatan IPS mata pelajaran IPAS materi keberagaman budaya di Indonesia. Sehingga penelitian lain dapat menentukan alternatif dalam pengembangan dan pemilihan metode lainnya yang tepat dalam upaya memecahkan permasalahan-permasalahan pembelajaran di sekolah dasar

#### **1.5.2.2 Manfaat Bagi Siswa**

Penelitian terkait pengaruh metode VAKS (*Visual, Auditory, Kinesthetic, Suggestopedia*) diharapkan dapat menjadikan pengalaman belajar siswa menjadi lebih berkesan yang disesuaikan dengan karakteristik tipe gaya belajar masing-masing. Selain itu partisipasi siswa selama proses penelitian diharapkan dapat menjadi suatu pengalaman baru dengan harapan berupa peningkatan motivasi dan hasil belajar kognitif khususnya pada muatan IPS mata pelajaran IPAS.

### **1.5.2.3 Manfaat Bagi Guru**

Penelitian terkait pengaruh metode VAKS (*Visual, Auditory, Kinesthetic, Suggestopedia*) diharapkan dapat menjadi referensi serta masukan bagi guru dalam pemilihan metode yang tepat ketika akan merancang suatu proses kegiatan pembelajaran. Berkaitan dengan hal tersebut diharapkan guru dapat menjadikan metode VAKS (*Visual, Auditory, Kinesthetic, Suggestopedia*) sebagai suatu variasi metode pembelajaran terutama ketika akan menyampaikan materi pembelajaran misalnya pada muatan IPS mata pelajaran IPAS atau bahkan muatan pada mata pelajaran lain yang disesuaikan dengan konteks pembelajaran.

### **1.5.2.4 Manfaat Bagi Sekolah**

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan dan referensi sekolah ketika akan mengambil suatu kebijakan terkait dengan pengelolaan pembelajaran di sekolah yang disesuaikan dengan ketentuan kurikulum di masing-masing satuan pendidikan.

### **1.5.2.5 Manfaat Bagi Orang tua Siswa**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi para orang tua siswa terkait pengaruh metode VAKS (*Visual, Auditory, Kinesthetic, Suggestopedia*) terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif anak-anaknya sehingga para orang tua siswa dapat berpartisipasi dalam upaya pengembangan kompetensi anak-anaknya di sekolah.

### **1.5.2.6 Manfaat Bagi Peneliti Lain**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan, acuan, pedoman ataupun referensi peneliti lain dalam melakukan pengembangan penelitiannya yang berkaitan dengan metode VAKS (*Visual, Auditory, Kinesthetic, Suggestopedia*) terhadap aspek-aspek lain dalam lingkup pendidikan dan pembelajaran

## **1.6 Struktur Organisasi**

Dalam skripsi ini terdapat struktur organisasi yang terdiri mulai dari halaman sampul depan, kata pengantar daftar isi, isi karya ilmiah skripsi penelitian terhitung mulai dari Bab I, Bab II, Bab III, Bab IV dan Bab V. Secara lebih terperinci mengenai struktur organisasi dalam penulisan skripsi ini dapat diuraikan sebagai berikut.

Halaman Depan memuat informasi judul penelitian, redaksi pengajuan, logo perguruan tinggi, identitas penulis, serta identitas perguruan tinggi mencakup program studi, fakultas, dan tahun. Kemudian bagian halaman-halaman lainnya adalah Lembar Pengesahan Karya Ilmiah, Kata Pengantar, Daftar Isi, Daftar Tabel, Daftar Gambar, serta Daftar Lampiran

Bab I Pendahuluan memuat bagian-bagian berikut ini antara lain; Latar Belakang bagian ini memuat bagaimana suatu fenomena yang menjadi permasalahan atau topik penelitian diuraikan secara holistik dan komprehensif. Fokus Penelitian bagian ini menggambarkan urgensi dan esensi penelitian terhadap suatu topik yang secara spesifik dibahas dalam penelitian sehingga dapat diketahui sejauh mana penentuan batasan-batasan dalam penelitian. Rumusan Masalah bagian ini memuat pertanyaan-pertanyaan penelitian yang diperoleh berdasarkan uraian latar belakang sebagai landasan perlunya dilakukan penelitian guna memperoleh jawaban atau solusi atas masalah-masalah tersebut. Tujuan Penelitian bagian ini memuat pernyataan-pernyataan yang mengandung maksud atau solusi yang diharapkan dapat menjadi jawaban atas munculnya permasalahan yang dirumuskan pada rumusan masalah secara empiris. Manfaat Penelitian bagian ini memuat harapan kontribusi dan juga implikasi dari hasil penelitian bagi berbagai pihak terkait serta sumbangsih terhadap pengembangan keilmuan khususnya dalam lingkup pendidikan dan pembelajaran, Struktur Organisasi bagian ini memuat bagaimana gambaran secara keseluruhan isi dari karya ilmiah skripsi digambarkan secara esensial.

Bab II Kajian Pustaka dalam hal ini memuat struktur landasan teoretis yang menjadi rujukan-rujukan ilmiah terkait penelitian yang dilakukan sehingga penelitian memiliki landasan empiris berdasarkan atas berbagai konsep, teori, perspektif, paradigma, prinsip dan berbagai aspek lainnya sehingga menghasilkan suatu relevansi atau korelasi secara utuh dengan konteks penelitian. Dalam karya ilmiah skripsi ini kajian pustaka memuat sub-bab antara lain; Hakikat Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar yang memuat uraian deskripsi dari beragam sumber rujukan kemudian direlevansikan dengan konteks penelitian adapun terdiri dari sub-bab 1) Pengertian IPS, 2) Karakteristik IPS di Sekolah Dasar, 3) Metode Pembelajaran VAKS (*Visual*,

*Auditory, Kinesthetic, Suggestopedia*) mencakup pengertian sintaks-sintaks, kelebihan dan kekurangan metode, 4) Metode Pembelajaran CPDT (Ceramah Plus, Diskusi, dan Tugas) mencakup pengertian, sintaks-sintaks, kelebihan dan kekurangan metode, 5) Hakikat Motivasi Belajar mencakup pengertian, jenis-jenis motivasi belajar, fungsi motivasi belajar, indikator motivasi belajar dan teori-teori motivasi, 6) Hakikat Hasil Belajar Kognitif mencakup pengertian, teori-teori relevan (Teori Konstruktivisme Jean Piaget, Teori Konstruktivisme Sosial Vygotsky, Teori *Multiple Intellegences*, dan Teori Humanistik), gaya belajar, hasil Belajar kognitif dan indikator hasil belajar kognitif, Penelitian- Penelitian Relevan bagian ini memuat beragam penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan konteks penelitian pada penelitian ini sehingga penelitian ini didasarkan atas diperlukannya pengembangan keilmuan secara kontinyu dan berkelanjutan untuk menambah kontribusi khasanah dan wawasan di bidang keilmuan, Kerangka Berpikir bagian ini memuat bagaimana peneliti mengungkapkan alur berpikir penelitian serta alur proses kepada khalayak sehingga diperoleh suatu penyamaan persepsi antara apa yang dimaksud dalam penelitian dengan khalayak sebagai pembaca atau pengkaji hasil penelitian, Hipotesis Penelitian bagian ini memuat bermacam jawaban yang bersifat dugaan sementara yang akan dibuktikan setelah diperoleh jawaban dari hasil penarikan suatu kesimpulan dari penelitian adapun hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari hipotesis kausal dan hipotesis asosiatif.

Bab III Metodologi Penelitian memuat bagian-bagian berikut diantaranya Metode Penelitian dan Desain Penelitian bagian ini memuat tentang cara atau prosedur yang digunakan dalam penelitian sehingga penelitian yang dilaksanakan tepat dan sesuai dengan pedoman kaidah-kaidah aturan penelitian yang berlaku misalnya dalam penelitian ini menggunakan metode *Quasi Eksperimental* tipe *Nonequivalent Control Group Design*. Subjek Penelitian bagian ini memuat bagian orang atau konsep yang berdasarkan karakteristik tertentu akan diambil suatu kesimpulan berdasarkan hasil penelitian adapun pada bagian ini yang termasuk kedalam subjek penelitian adalah populasi dan sampel, Definisi Operasional pada bagian ini memuat variabel-variabel penelitian yang akan dioperasionalkan dalam pelaksanaan penelitian sehingga

variabel-variabel tersebut lebih spesifik yang kemudian dapat diimplementasikan secara konkret dan realistis berdasarkan indikator yang ditentukan. Variabel Penelitian dalam penelitian ini terdapat dua jenis variabel yaitu Variabel Bebas (Variabel *X/Independent Variable*) “Pengaruh Metode VAKS (*Visual, Auditory, Kinesthetic, Suggestopedia*)” dan juga Variabel Terikat (Variabel *Y/Dependent Variable*) “Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa”. Instrumen Penelitian pada bagian ini memuat informasi terkait alat-alat yang digunakan untuk mengumpulkan data selama pelaksanaan penelitian adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis instrumen yaitu instrumen tes berupa tes hasil belajar (soal) dan juga instrumen non-tes berupa angket/kuesioner motivasi belajar, Prosedur Penelitian pada bagian ini memuat tahapan dan sistematika yang peneliti lakukan dalam ketika melaksanakan penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan pengolahan data sampai pada akhir penyusunan laporan karya ilmiah secara utuh. Analisis Data pada bagian ini memuat bagaimana peneliti melakukan interpretasi, penafsiran, dan juga analisis terhadap data yang diperoleh dari hasil penelitian di lapangan setelah itu diolah dengan menggunakan beragam teknik analisis secara kuantitatif berbantuan program *SPSS 27 for Windows* sampai diperoleh gambaran otentik terkait data real di lapangan. Kemudian dari hasil analisis secara kuantitatif diinterpretasi sehingga penelitian menghasilkan luaran yang aktual, relevan dan empiris. Jadwal Penelitian pada bagian ini memuat bagaimana peneliti menentukan timeline penelitian yang berkaitan dengan waktu pelaksanaan penelitian mulai dari tahap awal sampai akhir penelitian.

Bab IV Hasil dan Pembahasan memuat temuan-temuan yang diperoleh di lapangan setelah dilaksanakannya proses pengumpulan data menggunakan instrumen yang telah divalidasi serta ditentukan sebelumnya. Data hasil penelitian kemudian ditabulasi untuk kemudian diolah secara kuantitatif menggunakan prosedur analisis statistik berbantuan *SPSS 27 for windows*. Selanjutnya data hasil penelitian yang telah diolah dan diinterpretasi tersebut dikategorikan sebagai temuan penelitian yang selanjutnya dibahas secara analitis menggunakan kajian pustaka mencakup konsep, teori, perspektif, paradigma dan juga prinsip yang telah diuraikan sebelumnya pada Bab II.

Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi bagian simpulan memuat jawaban-jawaban penelitian yang diuraikan secara esensial menjadi butir-buir paragraf sebagai intisari dari hasil penelitian. Kemudian implikasi merupakan uraian dampak atau kontribusi yang dihasilkan setelah adanya hasil penelitian yang dapat mencakup berbagai aspek. Adapun rekomendasi memuat saran-saran atau kritik yang dihasilkan setelah adanya hasil penelitian yang dilakukan.

Daftar Pustaka bagian ini memuat berbagai macam referensi atau rujukan yang menjadi landasan dalam pelaksanaan penelitian adapun referensi atau rujukan yang digunakan oleh peneliti dalam penyusunan karya ilmiah ini merujuk terhadap sumber-sumber relevan dan terpercaya dari berbagai sumber mulai dari buku-buku, *e-book*, jurnal ilmiah (nasional/internasional) bereputasi dan terakreditasi serta beragam tambahan referensi lainnya di internet.

Lampiran-Lampiran bagian ini berisikan berbagai dokumen serta perlengkapan alat yang diperlukan dan menjadi penyerta dalam pelaksanaan kegiatan penelitian. Dalam karya ilmiah skripsi ini misalnya beberapa contoh lampiran yang termuat antara lain Lampiran Perangkat Pembelajaran (Modul Ajar), Lampiran Kisi-kisi Instrumen dan Instrumen Penelitian, Lampiran Lembar Validasi dan Uji Validitas Instrumen, Lampiran Data dan Output Hasil Penelitian, Lampiran Dokumen Surat, Lampiran Lembar Monitoring dan lain-lain.