

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan pada zaman modern saat ini sudah menjadi kebutuhan primer yang sangat diperlukan oleh seluruh ranah kelompok masyarakat. Ini sejalan dengan isi dari UU Nomor 22 Tahun 1989 yang mendefinisikan bahwasanya “Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang”. Pendidikan adalah bekal yang paling penting untuk setiap manusia dalam menghadapi segala pengaruh globalisasi yang akan membuat semakin berkembangnya semua aspek segala bidang ilmu. Hal ini menyebabkan ilmu yang berkaitan dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi sangat penting untuk dipelajari di sekolah, agar sejak dini siswa memiliki pengetahuan dalam memahami TIK dan diharapkan siswa memiliki kemampuan yang berkaitan dengan TIK. Darmawan (2012:2) berpendapat bahwa :

Pada tingkat global, perkembangan TIK telah memengaruhi seluruh bidang kehidupan umat manusia. “Instruksi” TIK ke dalam bidang-bidang teknologi lain telah sedemikian jauh sehingga tidak ada satu pun peralatan hasil inovasi teknologi yang tidak memanfaatkan perangkat TIK.

Dengan bekal ilmu tentang TIK yang diperoleh siswa di sekolah, siswa diharapkan dapat mengikuti perkembangan globalisasi dengan baik dan benar. Parker (2000) pun berpendapat bahwasanya:

Pembelajaran TIK sangat penting dimana didalamnya terdapat informasi perlu dikonseptualisasikan sebagai bagian dari ruang pengetahuan daripada melihatnya sebagai sebuah ruang komoditas, sehingga menambah nilai untuk siswa agar lebih maju.

Mata pelajaran yang berhubungan dengan TIK merupakan mata pelajaran yang hampir 70% dari proses kegiatan belajarnya adalah praktek. Siswa dituntut bukan hanya dari segi teori saja, tetapi siswa juga diharapkan

untuk memiliki kemampuan mengaplikasikan teori yang diperoleh dengan baik dan benar. “Mengaplikasikan berarti menerapkan atau menggunakan suatu prosedur dalam keadaan tertentu” (Airasian *et al.*, 2010:43). Banyaknya siswa yang masih kurang dalam kemampuannya mengaplikasikan teori yang telah diperolehnya mengakibatkan siswa kurang memahami pelajaran terutama ketika praktek terjadi.

Hal tersebut pun terjadi di salah satu sekolah di SMK yang berada di kota Serang. Dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran kompetensi keahlian Multimedia mengenai nilai siswa, guru menunjukkan nilai praktek siswa yang masih kurang. Hal ini menunjukkan bahwa banyaknya siswa yang masih kurang kemampuannya terutama dalam hal mengaplikasikan teori kedalam bentuk prakteknya. Masalah tersebut terjadi karena pada saat proses pembelajaran, siswa kurang antusias dan tidak bersemangat. Bahkan terlihat ada beberapa siswa yang bersikap acuh tak acuh pada saat pelajaran berlangsung dan siswa cenderung bersifat pasif.

Hamid (2011:61) berpendapat bahwa:

Idealnya belajar harus ditandai dengan keterlibatan penuh pembelajar, kerja sama murni, variasi dan keragaman dalam metode belajar, motivasi internal (bukan semata-mata eksternal), adanya kegembiraan dan kesenangan dalam belajar (*edutainment*), serta integrasi belajar yang lebih menyeluruh ke dalam segenap kehidupan organisasi.

Metode belajar merupakan salah satu faktor pendukung agar pembelajaran menjadi lebih ideal. Hamid (2011:26) berpendapat “... siswa pada masa ini tidak bisa lagi dididik dengan pola tradisional atau konvensional seperti dulu ...”.

Berdasarkan pernyataan tersebut maka pada proses pembelajaran diperlukan model pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam proses belajar. Bukan hanya dengan menggunakan model pembelajaran yang hanya menyajikan beberapa permainan atau kesenangan sesaat, melainkan harus dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat memberikan hasil yang baik dan positif

terhadap kemampuan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa diharapkan tidak akan merasakan bosan dan akan selalu antusias dalam ikut serta pada proses pembelajaran. Dipilihlah salah satu model pembelajaran inovatif yaitu model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectual*).

Model pembelajaran SAVI merupakan model pembelajaran yang termasuk dalam *Accelerated Learning*. “*Accelerated Learning* adalah pembelajaran yang dipercepat. Cara belajar cepat dan alamaiah. Konsep dasar dari pembelajaran ini adalah pembelajaran berlangsung secara cepat, menyenangkan, dan memuaskan” (Meier, 2002:59). Hasil dari pengamatan yang dilakukan Meier (2002:62) dalam bukunya yang menyatakan bahwa “Saya telah menyaksikan meningkatnya kecepatan belajar dan daya ingat sebanyak lebih dari 300% (dalam mata kuliah komputer di *Florida Community College*) “, ini menyimpulkan bahwa model pembelajaran SAVI dapat membantu meningkatkan kemampuan siswa terutama dalam bidang ilmu TIK. Kegiatan pembelajaran akan berlangsung optimal jika aktivitas intelektual dan semua alat indera digabungkan dalam suatu peristiwa pembelajaran. Model SAVI model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif dari segi mental maupun fisik, karena dengan model pembelajaran ini aktivitas intelektual dan semua alat indera terlibat dalam satu peristiwa pembelajaran.

Penelitian-penelitian mengenai model pembelajaran SAVI yang pernah dilakukan menunjukkan bahwa model pembelajaran SAVI dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Charir (2010:65) yang menyatakan bahwa “Model pembelajaran SAVI memberi pengaruh terhadap peningkatan prestasi belajar siswa”. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Afriawan dan Latifahb (2012:58) menyimpulkan “Pendekatan SAVI membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran”.

Selain menggunakan model pembelajaran yang akan membantu proses pembelajaran agar lebih inovatif, dengan adanya bantuan multimedia

interaktif yang menjadi media pembelajaran dapat diharapkan mampu membantu siswa agar pada proses pembelajaran siswa dapat lebih memahami materi yang akan dipelajari. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Munir (2012:113) yang menyatakan bahwa “.... muatan materi pelajaran dapat dimodifikasi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami, tujuan materi yang sulit akan menjadi mudah, suasana belajar yang menegangkan menjadi menyenangkan”. Selain itu, Arsyad (2002:15) menyatakan pula bahwa “pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa”.

Berdasarkan hal tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “*Implementasi Model Pembelajaran SAVI Berbantuan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Aplikasi Siswa SMK*”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang yang telah diperoleh, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan multimedia interaktif yang akan digunakan sebagai pendukung model pembelajaran SAVI?
2. Bagaimana peningkatan rata-rata kemampuan aplikasi siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan model SAVI berbantuan multimedia interaktif dibandingkan dengan siswa yang mendapatkan pembelajaran konvensional?
3. Bagaimana respon siswa terhadap model pembelajaran SAVI berbantuan multimedia interaktif?

C. Batasan Masalah

Masalah pada penelitian ini perlu dibatasi agar tidak terjadi perluasan permasalahan. Batasan masalah pada penelitian ini adalah:

Dhisa Desmayanti, 2015

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN SAVI BERBANTUAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN APLIKASI SISWA SMK

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

1. Mata pelajaran yang dipilih pada penelitian ini adalah pemrograman dasar web statis di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Kota Serang Tahun Ajaran 2014-2015 kelas X Multimedia dengan materi yang akan digunakan pada proses penelitian adalah “materi tabel dan form”.
2. Multimedia pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini dibuat dengan menggunakan program *Adobe Flash Professional CS5*. Media yang digunakan pada penelitian ini merupakan alat bantu pembelajaran yang bersifat sebagai pendukung pada saat proses pembelajaran berlangsung.
3. Hasil belajar yang akan diteliti hanya pada ranah kognitif level kemampuan aplikasi (C₃) saja.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini sesuai dengan rumusan masalah sebelumnya adalah:

1. Untuk mengetahui pengembangan multimedia interaktif yang akan digunakan sebagai pendukung model pembelajaran *SAVI*.
2. Untuk mengetahui peningkatan rata-rata kemampuan aplikasi siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan model *SAVI* berbantuan multimedia interaktif dibandingkan dengan siswa yang mendapatkan pembelajaran konvensional.
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap model pembelajaran *SAVI* berbantuan multimedia interaktif.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini mempunyai manfaat untuk memberikan sumbangan pemikiran tentang model pembelajaran *SAVI* berbantuan multimedia interaktif dalam rangka untuk meningkatkan

kemampuan aplikasi siswa di lembaga pendidikan formal khususnya siswa SMK.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat sebagai berikut ini :

1) Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini, manfaat bagi penulis adalah penulis mendapatkan pengetahuan tentang model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectual*) berbantuan multimedia interaktif yang kelak dapat diterapkan pada kegiatan belajar mengajar.

2) Bagi Guru

Manfaat bagi guru dengan diadakannya penelitian ini adalah guru mendapatkan ilmu baru tentang model pembelajaran yang lebih inovatif yang akan meningkatkan semangat belajar dan membuat siswa cenderung lebih aktif dalam kegiatan belajar, sehingga siswa memiliki rasa untuk berlomba-lomba mendapatkan nilai yang bagus. Penelitian ini dapat menjadi salah satu alternatif model pembelajaran yang akan diterapkan pada siswa pada proses pembelajaran.

3) Bagi Siswa

Manfaat yang diharapkan oleh peneliti untuk siswa adalah agar kemampuan aplikasi siswa dapat meningkat terutama pada materi pembelajaran pemrograman dasar web statis. Dan siswa akan mendapatkan nilai yang bagus serta lebih aktif dan saling bersaing untuk mendapatkan nilai yang terbaik dalam pembelajaran.

F. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa istilah umum yang akan digunakan. Diantaranya yaitu :

Dhisa Desmayanti, 2015

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN SAVI BERBANTUAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN APLIKASI SISWA SMK

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

1. Model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectual*)

Model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectual*) adalah model pembelajaran yang menggunakan seluruh panca indera yang dimiliki dengan cara menggabungkan keseluruhannya menjadi satu kesatuan yang akan berkaitan. Seperti kemampuan bergerak serta berbuat, kemampuan berbicara dan mendengar, kemampuan mengamati dan menggambarkan, serta dengan aktivitas intelektual seperti bernalar, mengidentifikasi. Penggunaan semua indera ini dapat berpengaruh besar terhadap pembelajaran.

2. Kemampuan Aplikasi

Kemampuan aplikasi yang dimaksud disini adalah aplikasi yang melibatkan penggunaan prosedur-prosedur tertentu untuk mengerjakan soal-soal latihan atau menyelesaikannya.

3. Multimedia Pembelajaran Interaktif

Multimedia Pembelajaran interaktif merupakan perpaduan kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara dan video secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan atau isi dari materi pembelajaran.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis yang diajukan pada penelitian ini adalah “*Kemampuan aplikasi siswa yang menggunakan model pembelajaran SAVI berbantuan multimedia interaktif lebih baik daripada kemampuan aplikasi siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional*”.

H. Struktur Organisasi Skripsi

Untuk menghasilkan penulisan yang tersusun dengan baik dan benar, maka struktur organisasi skripsi ini dibagi dalam beberapa bab yang akan membahas perihal sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Dhisa Desmayanti, 2015

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN SAVI BERBANTUAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN APLIKASI SISWA SMK

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

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang dari penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, hipotesis penelitian dan struktur organisasi skripsi.

BAB II Kajian Pustaka

Bab ini menjabarkan tentang dasar-dasar dari teori yang digunakan untuk mendukung pada penelitian, yaitu tentang model pembelajaran, model pembelajaran SAVI, multimedia interaktif dan kemampuan aplikasi.

BAB III Metode Penelitian

Bab ini merupakan uraian tentang populasi dan sampel penelitian, metode dan desain penelitian, instrument penelitian, prosedur penelitian, rancangan penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan teknik pengolahan data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bab ini menguraikan mengenai hasil penelitian yang berupa data yang telah diperoleh pada proses penelitian dan diolah menggunakan teknik-teknik analisis dan pengolahan data yang telah dibahas pada bab sebelumnya.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran dari penulis tentang hasil dari penelitian yang telah dilakukan oleh penulis.