

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan yang berkualitas dapat dihasilkan oleh guru yang berkualitas yang terdidik dan mendidik. Guru merupakan fasilitator dalam pembelajaran yang berfungsi untuk menggali, mengembangkan, dan mengoptimalkan potensi yang dimiliki oleh siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Karwati & Priansa (2014, hlm. 62), bahwa “Peserta didik dapat memperoleh transfer pengetahuan dan pemahaman yang dibutuhkan untuk pengembangan dirinya”.

Pendidikan dapat dilaksanakan melalui pembelajaran di sekolah. Kualitas guru dalam pendidikan dapat dilihat dari kinerja guru saat pembelajaran. Pembelajaran merupakan “Interaksi antara komponen-komponen dalam kegiatan pembelajaran, terutama antara guru sebagai pengajar, siswa sebagai pembelajar, serta buku sebagai sumber belajar” (Sujana, 2014, hlm 15). Pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai proses untuk membantu siswa belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat mempengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seorang siswa.

Proses membantu siswa untuk mengoptimalkan potensi dalam dirinya tentu tidak akan terlepas dari faktor pendukung dalam pembelajaran. Salah satu faktor pendukung dalam pembelajaran adalah faktor guru. Siswa akan lebih percaya pada penjelasan gurunya dibanding dengan penjelasan orang tuanya. Bahkan untuk siswa sekolah dasar “peran guru dalam menjelaskan suatu konsep dianggap lebih penting dan lebih baik dibandingkan orang tuanya sendiri” (Sujana, 2014, hlm 18). Hal ini menunjukkan bahwa betapa vital dan pentingnya peranan guru dalam pembelajaran. Mengingat peran guru dalam pembelajaran sangat penting, maka guru harus menguasai kemampuan dalam melaksanakan pembelajaran (penyampaian) serta harus terampil menguasai teknologi informasi.

Penyampaian materi yang sering digunakan oleh kebanyakan guru adalah penyampaian dengan pembelajaran konvensional. Dalam model pembelajaran konvensional, seorang guru dianggap sebagai sumber ilmu, guru bertindak otoriter dan mendominasi kelas. Guru langsung mengajar sesuai dengan apa yang

dikehendaknya. Sebaliknya siswa harus duduk dengan rapi, mendengarkan dengan tenang dan berusaha mengerjakan soal-soal. Siswa bersifat pasif dan guru bersifat aktif. Siswa pada umumnya kurang diberikan kesempatan untuk berinisiatif mencari jawaban sendiri, kurangnya rasa ingin tahu terhadap materi, rendahnya minat belajar yang berujung pada kebosanan siswa dan rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Marlan (2014, hlm. 2), sebagai berikut.

Dari hasil wawancara dengan beberapa orang siswa kelas X3 MAN Sungai Gelam didapat informasi bahwa rendahnya hasil belajar fisika siswa dipengaruhi oleh rendahnya minat belajar siswa, kurangnya rasa ingin tahu siswa terhadap materi fisika serta sebagian siswa kurang menyukai proses belajar mengajar. Hal ini membuat sebagian siswa mengalami kejenuhan dalam belajar.

Pembelajaran seperti ini mencerminkan bahwa sebagian besar siswa dipaksa belajar dengan cara guru. Seringkali siswa belajar sesuatu yang tidak menarik perhatiannya sehingga pembelajaran menjadi menegangkan dan tidak bermakna. Hal tersebut bertentangan dengan kemauan dan minat siswa pada umumnya. Sebab siswa akan belajar sesuatu yang mereka inginkan dengan hati riang, belajar dengan menggunakan/memanipulasi segala sesuatu yang terdapat di sekitarnya, agar siswa mampu membangun sendiri pengetahuan dan pemahaman berdasarkan pengalaman nyata sehari-hari.

Pembelajaran yang berfokus pada guru mengakibatkan banyak siswa memiliki tingkat hafalan yang rendah. Selain itu, sebagian besar dari siswa tidak mampu menghubungkan antara apa yang mereka pelajari dengan bagaimana pengetahuan tersebut akan dipergunakan/dimanfaatkan dalam kehidupannya. Sehingga minat belajar siswa dan hasil belajar siswa menjadi rendah. Oleh karena itu, sebaiknya guru mendesain sebuah pembelajaran yang di dalamnya menekankan pada pemahaman siswa agar pengetahuan yang dipelajari lebih lama diingat serta hasil belajar siswa meningkat.

Salahsatu cara yang dapat dilakukan guru dalam mendesain pembelajaran yaitu dengan membuat hubungan antara konsep, sehingga menjadi satu kesatuan pengetahuan yang utuh terutama pembelajaran IPA di SD yang sangat erat kaitannya dengan kehidupan nyata sehari-hari siswa, memfasilitasi siswa untuk berkomunikasi secara efektif dengan gurunya tentang berbagai hal yang sedang

mereka pelajari, serta dalam pembelajaran guru sering melakukan uji coba dan praktek terutama pembelajaran IPA. Tujuan praktek yang dilakukan guru yaitu upaya menjembatani jurang antara pemahaman siswa dengan pengalaman siswa. Dengan demikian, mereka menyadari bahwa kegiatan pembelajaran yang diikutinya berguna dalam kehidupan, baik sekarang maupun di masa yang akan datang. Seperti yang diungkapkan Magnesen (dalam DePorter, Reardon, dan Nourie, 2005, hlm. 57), bahwa ‘Kita belajar: 10% dari apa yang kita bacakan, 20% dari apa yang kita dengar, 30% dari apa yang kita lihat, 50% dari apa yang kita lihat dan dengar, 70% dari apa yang kita katakan, dan 90% dari apa yang kita katakan dan lakukan’. Hal tersebut menandakan bahwa belajar akan terasa lebih bermakna apabila di dalamnya melibatkan semua alat indera yang dimiliki, sehingga tercipta pembelajaran yang melibatkan siswa dalam menemukan konsep sendiri.

Berkaitan dengan pembelajaran bermakna, peran guru di kelas yaitu memunculkan unsur-unsur yang bersifat baru dan berbeda dari sebelumnya, baik itu dalam gaya mengajar, model, dan media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Melalui kegiatan pembelajaran yang dikembangkan secara bervariasi dan melibatkan siswa menemukan konsep sendiri dalam pembelajaran, diharapkan dapat lebih meningkatkan kualitas proses belajar dan dapat meningkatkan keaktifan siswa, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembelajaran yang seyogyanya dapat dikembangkan secara bervariasi adalah pembelajaran IPA karena melibatkan gaya belajar penglihatan, pendengaran, dan gerakan dalam pembelajarannya. Hal ini dikuatkan dalam kurikulum IPA yang menganjurkan bahwa pembelajaran IPA di sekolah melibatkan siswa dalam penyelidikan dan berorientasi inkuiri, sehingga diharapkan terciptanya pembelajaran yang aktif. Dalam mewujudkan pembelajaran yang aktif, tentunya guru harus memperhatikan gaya belajar dan kebutuhan belajar siswa yang berbeda-beda.

Gaya belajar peserta didik merupakan “Kombinasi dari bagaimana ia menyerap, dan kemudian mengatur serta mengolah informasi” (Karwati & Priansa, 2014, hlm. 189). Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, ada yang belajar dengan gaya belajar visual, gaya belajar audio serta gaya belajar

kinestetik dalam memahami sebuah pembelajaran. Gaya belajar visual merupakan gaya belajar dengan cara melihat. Siswa lebih suka membaca buku dan memperhatikan ilustrasi yang ditampilkan guru, membuat catatan-catatan yang sangat baik dan rapi. Gaya belajar audio merupakan gaya belajar dengan cara mendengar. Siswa lebih suka mendengarkan apa yang dikatakan oleh guru. Serta gaya belajar kinestetik adalah gaya belajar dengan gaya bergerak, bekerja, dan menyentuh (praktek langsung). Siswa akan aktif bertanya dan berdiskusi bersama dengan temannya.

Guru memerlukan sebuah model pembelajaran yang inovatif, sesuai dengan materi yang akan diberikan di kelas, serta menyesuaikan dengan gaya belajar siswa agar pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) lebih menyenangkan, kreatif, mudah dipahami, dan sesuai dengan dunia siswa. Pembelajaran yang bermakna adalah pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar siswa yang berbeda antara siswa satu dengan yang lainnya. Untuk memenuhi kebutuhan gaya belajar siswa tersebut dibutuhkan suatu model pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menangani perbedaan gaya belajar siswa adalah dengan menggunakan model *Visual*, *Auditory*, dan *Kinesthetic* (VAK). Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran “*multi-sensorik* yang melibatkan tiga unsur gaya belajar, yaitu penglihatan, pendengaran, dan gerakan” (Huda, 2013, hlm. 289).

Siswa sekolah dasar memiliki berbagai karakter yang berbeda-beda, sehingga guru harus mampu melakukan variasi dalam pembelajaran di kelas dengan menggunakan berbagai macam model pembelajaran. Model pembelajaran memiliki makna yang lebih luas daripada metode dan pendekatan pembelajaran. Karena pada dasarnya model pembelajaran merupakan bingkai atau bungkus yang di dalamnya memuat pendekatan pembelajaran, metode pembelajaran, dan teknik pembelajaran. Sujana (2014, hlm. 129), menyatakan bahwa model pembelajaran memiliki ciri khusus yaitu sebagai berikut.

Rasional teoritis bersifat logis yang disusun oleh pendidik, tujuan yang akan dicapai tersusun dengan jelas, langkah-langkah yang harus dilakukan disusun secara sintak atau urutan yang logis agar dapat dilaksanakan dengan optimal, serta adanya lingkungan belajar yang baik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai.

Sagala (dalam Sujana, 2014, hlm. 129), mengemukakan bahwa ‘Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas mengajar’. Jadi, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu rancangan dalam melaksanakan kegiatan belajar-mengajar yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Model pembelajaran *Visual*, *Auditory*, dan *Kinesthetic* (VAK) adalah model pembelajaran yang mengoptimalkan ketiga modalitas belajar dengan tujuan agar siswa merasa nyaman dalam pembelajaran. Model VAK merupakan pengembangan dari pendekatan *quantum teaching* yang berprinsip untuk menjadikan situasi belajar menjadi lebih nyaman. Model ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami materi sifat-sifat cahaya dengan mengutamakan pengalaman belajar secara langsung dengan cara belajar mengingat, mendengar, dan belajar dengan bergerak. *Visual*, *Auditory*, dan *Kinesthetic* merupakan tiga modalitas yang dimiliki setiap manusia, ketiga modalitas tersebut kemudian dikenal dengan gaya belajar. Salahsatu diantara langkah-langkah pertama kegiatan pembelajaran adalah mengenali modalitas sebagai modalitas visual, auditorial, atau kinestetik. Dalam dunia pendidikan terdapat tiga gaya belajar siswa dalam memahami materi pembelajaran yaitu gaya belajar visual, gaya belajar auditori, serta gaya belajar kinestetik. Bagi siswa visual akan mudah belajar dengan bantuan media gambar, grafik, *chart*, model dan sebagainya. Siswa auditori akan lebih mudah belajar dengan media pendengaran atau sesuatu yang diucapkan atau dengan media audio. Sementara siswa kinestetik akan mudah belajar dengan sambil melakukan kegiatan tertentu, misalnya eksperimen, bongkar pasang, membuat model, dan sebagainya yang berhubungan dengan sistem gerak.

Berdasarkan gaya belajar siswa yang berbeda, maka diperlukan suatu pembelajaran yang mampu memenuhi ketiga gaya belajar tersebut. Salahsatu model pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan gaya belajar siswa adalah model *Visual*, *Auditory*, dan *Kinesthetic* (VAK). Model ini mampu melibatkan

siswa secara maksimal dalam menemukan dan memahami suatu konsep melalui kegiatan fisik seperti demonstrasi, percobaan, observasi, diskusi aktif, serta mampu menjangkau setiap gaya pembelajaran siswa. Siswa yang memiliki kemampuan bagus tidak akan terhambat oleh siswa yang lemah dalam belajar karena model ini mampu melayani kebutuhan siswa yang memiliki kemampuan di atas rata-rata.

Berdasarkan kelebihan dari model *Visual*, *Auditory*, dan *Kinesthetic* (VAK). Model *Visual*, *Auditory*, dan *Kinesthetic* (VAK) dapat dijadikan sebagai suatu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan adanya suatu penelitian untuk membuktikan hipotesis bahwa peningkatan hasil belajar siswa dapat diupayakan melalui model *Visual*, *Auditory*, dan *Kinesthetic* (VAK) yang dirumuskan dalam judul, “Pengaruh Model *Visual*, *Auditory*, dan *Kinesthetic* (VAK) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sifat-sifat Cahaya”(Penelitian Eksperimen terhadap Siswa Kelas V SDN Paseh 2 dan SDN Legok 1 di Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang).

## **B. Perumusan dan Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, muncul suatu rumusan masalah umum untuk mengetahui pengaruh model *Visual*, *Auditory*, dan *Kinesthetic* (VAK) terhadap hasil belajar siswa pada materi sifat-sifat cahaya. Secara lebih rinci rumusan masalah tersebut dapat dinyatakan sebagai berikut ini.

1. Apakah pembelajaran IPA dengan menggunakan model *Visual*, *Auditory*, dan *Kinesthetic* (VAK) dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan pada materi sifat-sifat cahaya?
2. Apakah pembelajaran IPA dengan menggunakan pembelajaran konvensional dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan pada materi sifat-sifat cahaya?
3. Apakah peningkatan hasil belajar siswa yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan model *Visual*, *Auditory*, dan *Kinesthetic* (VAK) lebih baik secara signifikan daripada pembelajaran konvensional pada materi sifat-sifat cahaya?

4. Faktor-faktor apa saja yang mendukung dan menghambat pembelajaran IPA pada materi sifat-sifat cahaya dengan menggunakan model *Visual*, *Auditory*, dan *Kinesthetic* (VAK) ?

Penelitian ini difokuskan pada penggunaan model *Visual*, *Auditory*, dan *Kinesthetic* (VAK) terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Paseh 2 dan SD Negeri Legok 1 Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang pada semester genap tahun ajaran 2015/2016 dengan pokok bahasan materi sifat-sifat cahaya. Dalam pemilihan materi tersebut didasarkan pada pertimbangan-pertimbangan sebagai berikut.

- a. Materi sifat-sifat cahaya merupakan salahsatu materi IPA yang berhubungan dengan kehidupan nyata dan dapat diaplikasikan pada kehidupan siswa.
- b. Materi sifat-sifat cahaya merupakan materi yang berkaitan dengan benda-benda yang dapat ditemukan di lingkungan sekitar siswa.

### C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang diharapkan penulis dalam pembahasan permasalahan berdasarkan pertanyaan penelitian eksperimen yang terdapat dalam rumusan masalah di atas yaitu sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar siswa pada materi sifat-sifat cahaya yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *Visual*, *Auditory*, dan *Kinesthetic* (VAK) secara signifikan.
2. Untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar siswa pada materi sifat-sifat cahaya yang mengikuti pembelajaran konvensional secara signifikan.
3. Untuk mengetahui apakah peningkatan hasil belajar siswa yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan model *Visual*, *Auditory*, dan *Kinesthetic* (VAK) lebih baik secara signifikan daripada pembelajaran konvensional pada materi sifat-sifat cahaya.
4. Untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang mendukung dan menghambat pembelajaran IPA pada materi sifat-sifat cahaya dengan menggunakan model *Visual*, *Auditory*, dan *Kinesthetic* (VAK).

#### **D. Manfaat Hasil Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan peneliti setelah melaksanakan penelitian eksperimen dengan judul penelitian Pengaruh Model *Visual*, *Auditory*, dan *Kinesthetic* (VAK) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sifat-Sifat Cahaya. (Penelitian Eksperimen terhadap Siswa Kelas V SDN Paseh 2 dan SDN Legok 1 di Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang), di antaranya adalah sebagai berikut.

##### **1. Manfaat bagi Guru**

- a. Dapat meningkatkan profesionalisme guru dalam melakukan proses pembelajaran di kelas.
- b. Dapat dijadikan pedoman dalam penyampaian materi pelajaran khususnya pada materi sifat-sifat cahaya dan pemanfaatannya
- c. Dapat mengurangi kesulitan guru dalam menjelaskan materi pelajaran.
- d. Dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran khususnya pada materi sifat-sifat cahaya dan pemanfaatannya
- e. Dapat menambah pengetahuan guru tentang model pembelajaran yang inovatif.
- f. Mengetahui cara mengajar yang kreatif dan menyenangkan.
- g. Meningkatkan atau memperbaiki mutu proses pembelajaran siswa.

##### **2. Manfaat bagi Siswa**

- a. Memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan.
- b. Memberikan motivasi siswa untuk belajar.
- c. Dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- d. Membiasakan siswa untuk dapat berperan aktif dalam pembelajaran, saling bekerja sama dengan teman, bertukar pendapat dan saling memberikan gagasan.

##### **3. Manfaat bagi Sekolah**

- a. Dapat meningkatkan kualitas pendidikan.
- b. Dapat dijadikan bahan pilihan model pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Visual*, *Auditory*, dan *Kinesthetic* (VAK) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sifat-sifat cahaya di kelas V SDN Paseh 2 dan SDN Legok 1.

- c. Untuk meningkatkan kualitas dan fungsi sekolah dasar sebagai sarana dan prasarana pendidikan.

#### **4. Manfaat bagi Peneliti**

Peneliti dapat mengetahui pengaruh model *Visual, Auditory, dan Kinesthetic* (VAK) terhadap hasil belajar siswa pada materi sifat-sifat cahaya dan sebagai sarana penghubung antara teori dengan permasalahan di lapangan sehingga mendapatkan kesimpulan pengembangan praktik-praktik pembelajaran khususnya pembelajaran IPA.

#### **E. Definisi Operasional**

Penjelasan mengenai istilah yang terdapat dalam judul penelitian ini adalah sebagai berikut.

##### **1. Model *Visual, Auditory, dan Kinesthetic* (VAK)**

Menurut Herdian (dalam Shoimin, 2014, hlm. 226), 'Model pembelajaran VAK merupakan suatu model pembelajaran yang menganggap pembelajaran akan efektif dengan memerhatikan ketiga hal tersebut (*Visual, Auditory, dan Kinesthetic*), dan dapat diartikan bahwa pembelajaran dilaksanakan dengan memanfaatkan potensi siswa yang telah dimilikinya dengan melatih dan mengembangkannya'.

##### **2. Hasil Belajar**

Menurut Abdurrahman (dalam Jihad dan Haris, 2013, hlm. 14), mengemukakan bahwa 'Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak sesudah melalui kegiatan belajar'. Kemampuan tersebut berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Berdasarkan paparan mengenai hasil belajar yang terdiri dari tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor, maka ditentukan bahwa hasil belajar IPA dengan materi sifat-sifat cahaya dalam penelitian ini meliputi ketiga ranah tersebut. Adapun yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah ranah kognitif saja.

Dalam ranah kognitif hasil belajar didasarkan pada *pre test* dan *post test* berupa pengetahuan, penerapan, sintesis dan evaluasi siswa tentang materi. Dalam ranah afektif didasarkan pada sikap dan nilai yang dilakukan siswa setelah proses

pembelajaran, dan ranah psikomotor didasarkan pada saat aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran dengan melakukan percobaan dan unjuk kerja kelompok.

### 3. Pembelajaran Konvensional

Menurut Dewi (2011, hlm. 10), menyatakan bahwa “Pembelajaran konvensional merupakan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan saja”. Guru hanya mengikuti urutan materi yang terdapat di dalam buku, pada saat proses pembelajaran guru yang berperan penting (*teacher-centered*) guru sangat mendominasi pada saat pembelajaran berlangsung. Siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan guru di depan kelas dan mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru. Yang sering digunakan oleh guru dalam pembelajaran konvensional antara lain metode ceramah, tanya jawab, diskusi dan penugasan.

### 4. Sifat-sifat Cahaya

Menurut Panut (2007, hlm. 49), menyatakan bahwa “Cahaya adalah gelombang elektromagnetik yang dapat ditangkap oleh mata”. Cahaya memiliki beberapa sifat cahaya di antaranya adalah :

- a. Cahaya merambat lurus
- b. Cahaya dapat dipantulkan
- c. Cahaya dapat dibiaskan
- d. Cahaya dapat diuraikan

### F. Struktur Organisasi Skripsi

Penyusunan skripsi ini terdiri dari beberapa bab, yaitu bab I sampai dengan bab V. Adapun uraian dari masing-masing bab adalah sebagai berikut.

Bab I merupakan pendahuluan. Di dalamnya diuraikan mengenai latar belakang masalah yang memuat beberapa hal, yaitu masalah yang menjadi dasar penelitian, penyebab munculnya masalah tersebut, solusi dari masalah tersebut dan alasan mengapa memilih solusi tersebut. Rumusan dan batasan masalah yang di dalamnya terdapat beberapa pertanyaan penelitian termasuk batasan mengenai pokok bahasan yang akan diteliti. Tujuan penelitian dan manfaat penelitian yang

dapat dirasakan oleh berbagai pihak dari adanya penelitian ini. Serta definisi operasional dan struktur organisasi skripsi.

Bab II merupakan studi literatur. Di dalamnya terdapat pembahasan mengenai pengertian dan ruang lingkup IPA, hakikat IPA, pembelajaran IPA di sekolah dasar, teori yang mendukung model *Visual, Auditory*, dan *Kinesthetic* (VAK), model *Visual, Auditory*, dan *Kinesthetic* (VAK), hasil belajar siswa, materi yang berkaitan dengan penelitian, penelitian yang relevan, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian.

Bab III merupakan metode penelitian. Di dalamnya terdapat penjelasan dan uraian mengenai metode dan desain penelitian, subjek penelitian, lokasi dan waktu penelitian, variabel dalam penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian, teknik pengolahan dan analisis data, dan jadwal penelitian. Variabel penelitian dalam skripsi ini yaitu model *Visual, Auditory*, dan *Kinesthetic* (VAK) sebagai variabel bebas. Sementara hasil belajar siswa sebagai variabel terikat.

Bab IV merupakan hasil penelitian dan pembahasan. Di dalamnya terdapat hasil beserta pembahasan dari penelitian mengenai pengaruh model *Visual, Auditory*, dan *Kinesthetic* (VAK) terhadap hasil belajar siswa pada materi sifat-sifat cahaya. Pembahasan dalam skripsi ini merupakan hasil sintesis peneliti dalam mengaitkan kajian teoretis dengan apa yang menjadi hasil dari penelitian.

Bab V merupakan simpulan dan saran. Simpulan merupakan jawaban dari rumusan masalah yang menjadi pertanyaan dalam penelitian, sedangkan saran merupakan hal-hal yang menjadi rekomendasi dari peneliti untuk pembaca apabila akan melakukan penelitian yang sama di tahun-tahun selanjutnya. Dan terakhir adalah daftar pustaka yang menjadi rujukan dalam penyusunan skripsi ini disertai dengan lampiran-lampiran.