

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi telah membawa perubahan yang sangat besar terhadap kemajuan berbagai bidang, khususnya dalam bidang pendidikan. Seiring dengan perkembangan tersebut, metode pembelajaran juga banyak mengalami perkembangan, baik metode pembelajaran secara personal, media pembelajaran ataupun proses pembelajaran. Dalam pemanfaatannya, Teknologi Informasi dan Komunikasi ini telah diperkenalkan dalam mata pembelajaran terutama pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP)/Madrasah Tsanawiyah (MTs) dimaksudkan untuk mempersiapkan peserta didik agar mampu mengantisipasi pesatnya perkembangan tersebut.

Adapun diterapkannya kurikulum Teknologi Informasi dan Komunikasi pada jenjang SMP/MTs adalah sebagai berikut: 1) Memahami Teknologi Informasi dan Komunikasi, 2) Mengembangkan keterampilan untuk memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi, 3) Mengembangkan sikap kritis, kreatif, apresiatif dan mandiri dalam penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi, 4) Menghargai karya cipta di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Memperhatikan tujuan pembelajaran tersebut, Menurut UU No. 14 Tahun 2005 pasal 1 tentang Guru dan Dosen “Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, menilai, melatih, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah”. Berkaitan dengan tugas guru, maka dalam merencanakan suatu pembelajaran diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sehingga siswa menjadi senang mengikuti setiap proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil pra penelitian dalam bentuk wawancara dengan salah satu guru TIK, terdapat fakta bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK belum

mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal. Dilihat dari data hasil belajar siswa setiap ulangan formatif.

Tabel 1.1 Presentase Hasil Belajar Siswa Kelas VIII

No	Mata Pelajaran	KKM	Presentase Hasil	
			Diatas KKM	Dibawah KKM
1	IPA	75	73%	27%
2	IPS	75	71%	29%
3	TIK	75	42%	58%
4	PKN	80	78%	22%
5	Matematika	80	80%	20%
6	B. Indonesia	80	82%	18%

*Sumber: daftar Nilai Siswa SMP Kartika XIX-2 Bandung
Bulan Januari 2016*

Dari hasil tersebut, hasil belajar siswa masih banyak yang belum mencapai KKM. Pada kenyataannya masih banyak faktor yang menjadi kendala dalam proses pembelajaran. Secara garis besarnya dapat diuraikan sebagai berikut. (1) Pemahaman sebagian siswa yang masih kurang terhadap pembelajaran TIK, hal itu menunjukkan bahwa masih rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran tersebut; (2) Proses pembelajaran kurang terkontrol dengan baik, sehingga siswa belum menemukan kenyamanan dalam belajar; (3) Dalam pelaksanaan pembelajaran, model pembelajaran yang digunakan cenderung didominasi dengan pembelajaran langsung; (4) Peranan media dalam pembelajaran kurang terlaksana dengan baik.

Menurut Indrawati dan Setiawan (2009:69) menyatakan bahwa “model pembelajaran langsung sulit mengatasi perbedaan dalam hal kemampuan, pengetahuan awal, tingkat pembelajaran, dan pemahaman, gaya belajar, atau ketertarikan. Dalam pembelajaran siswa dilibatkan pada proses pembelajaran sesuai dengan gaya belajar yang dimiliki untuk menyerap dan mengolah informasi. Untuk itulah, memahami karakteristik siswa dalam sebuah proses pembelajaran sangat bermanfaat sehingga siswa dapat menerima pelajaran dengan baik. Adapun upaya yang dapat dilakukan guru untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran, salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran *quantum* tipe *visual auditory kinesthetic* (VAK). Dengan menerapkan model

pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan juga materi pelajaran yang akan diajarkan ini, guru mampu menyajikan pembelajaran dengan adanya unsur melihat atau mengingat, mendengar dan melakukannya, sehingga ketiga gaya belajar tersebut terdapat dalam pembelajaran.

Model pembelajaran *quantum* mempunyai salah satu prinsip “segalanya berbicara” (DePorter dan Hernacki, 2015:66). Hal ini menyatakan apa yang dilihat, didengar, dan dilakukan mempunyai arti dalam pembelajaran. *Visual auditory kinesthetic* merupakan tiga modalitas yang dimiliki oleh setiap manusia dan dapat dikatakan juga gaya belajar. “Gaya belajar merupakan kombinasi dari bagaimana seseorang dapat menyerap kemudian mengatur serta mengolah informasi”. (DePorter dan Hernacki, 2015:110).

Model pembelajaran *quantum* tipe VAK adalah model pembelajaran yang mengoptimalkan ketiga modalitas belajar tersebut untuk menjadikan pembelajar nyaman. Menurut DePorter dan Hernacki (2015) “prinsip model pembelajaran *quantum* yang menjadikan situasi belajar lebih nyaman dan menjanjikan kesuksesan bagi pembelajarnya di masa depan sama dengan model pembelajaran *quantum* tipe VAK. Model pembelajaran *quantum* tipe VAK merupakan suatu model pembelajaran yang menganggap pembelajaran akan efektif dengan memperhatikan ketiga hal tersebut (*visual auditory kinesthetic*). Jadi dapat diartikan bahwa pembelajaran dilaksanakan dengan memanfaatkan potensi siswa yang telah dimilikinya dengan melatih dan mengembangkannya.

Model pembelajaran *Quantum* tipe VAK menuntut siswa agar memaksimalkan modalitas yang mereka miliki akan memberikan efektivitas belajar yang cukup baik. DePorter dan Hernacki, (2015:86) menyebutkan bahwa “semakin banyak modalitas yang dilibatkan secara bersamaan, belajar akan menjadi semakin hidup, berarti dan melekat”. Hal ini berarti menggunakan kombinasi modalitas visual, auditori, dan kinestetik dalam belajar akan memudahkan siswa menyerap, menyaring, dan mengolah informasi yang didapatkan dari proses pembelajaran berlangsung.

Model pembelajaran yang tepat disertai media yang baik akan memberikan pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik dalam proses pembelajaran.

Menurut Arsyad (2006:7) “media pengajaran pada dasarnya alat bantu belajar mengajar baik di dalam dan di luar kelas”. Media pembelajaran sangat beragam, oleh karena itu penggunaannya harus disesuaikan dengan pemilihan suatu mata pelajaran dan materi pelajaran yang akan disampaikan

Salah satu media pembelajaran yang mudah didapat dan menarik adalah media visual, khususnya gambar. Namun alangkah baiknya media gambar ini dibuat lebih bervariasi dan bermakna dengan memadukannya pada ketiga gaya belajar, yaitu *visual, auditory, kinesthetic*. Pada penelitian ini digunakan media *flash flipbook* adalah salah satu jenis animasi klasik yang dibuat dari setumpuk kertas menyerupai buku tebal, pada setiap halamannya di gambarkan proses tentang sesuatu yang nantinya proses tersebut terlihat bergerak atau beranimasi. Dalam hal ini, guru tidak selalu berperan sebagai penyaji materi (narasumber) karena penyajian materi dapat digantikan oleh media.

Melalui media pembelajaran guru dapat menjelaskan materi menjadi lebih mudah. Namun hal yang terpenting adalah membuat suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa dengan model pembelajaran dan media yang menarik. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran yang tepat dengan bantuan media dalam pembelajaran akan menciptakan suasana belajar untuk siswa belajar langsung dan menyenangkan sehingga mencapai pemahaman dan pembelajaran yang efektif. Berdasarkan hal diatas, maka dari itu penulis merasa perlu mengadakan suatu penelitian dengan judul “***Penerapan Model Pembelajaran Quantum Tipe Visual Auditory Kinesthetic (VAK) Berbantuan Media Flash Flip Book untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa***”

B. Rumusan Masalah Penelitian

1. Rumusan Masalah Umum

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan di atas, maka rumusan umumnya adalah “Apakah Penerapan Model *Quantum Tipe Visual Auditory Kinesthetic* (VAK) Berbantuan Media *Flash Flip Book* dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif pada Mata Pelajaran TIK”?

2. Rumusan Masalah Khusus

Berdasarkan rumusan masalah umum di atas, maka penulis memaparkan kembali rumusan masalah tersebut secara khusus sebagai berikut:

- a. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa pada ranah kognitif aspek pengetahuan (C1) antara siswa yang memperoleh pembelajaran *Quantum* tipe *Visual Auditory Kinesthetic* (VAK) berbantuan media *Flash Flip Book* dengan siswa yang memperoleh pembelajaran langsung?
- b. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa pada ranah kognitif aspek pemahaman (C2) antara siswa yang memperoleh pembelajaran *Quantum* tipe *Visual Auditory Kinesthetic* (VAK) berbantuan media *Flash Flip Book* dengan siswa yang memperoleh pembelajaran langsung?
- c. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa pada ranah kognitif aspek penerapan (C3) antara siswa yang memperoleh pembelajaran *Quantum* tipe *Visual Auditory Kinesthetic* (VAK) berbantuan media *Flash Flip Book* dengan siswa yang memperoleh pembelajaran langsung?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Untuk meningkatkan hasil belajar ranah kognitif siswa pada mata pelajaran TIK dengan menerapkan model pembelajaran *Quantum* tipe *Visual Auditory Kinesthetic* (VAK) berbantuan media *flash flip book*.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar siswa pada ranah kognitif aspek pengetahuan (C1) antara siswa yang memperoleh pembelajaran *Quantum* tipe *Visual Auditory Kinesthetic* (VAK) berbantuan media *Flash Flip Book* dengan siswa yang memperoleh pembelajaran langsung.
- b. Mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar siswa pada ranah kognitif aspek pemahaman (C2) antara siswa yang memperoleh pembelajaran *Quantum* tipe *Visual Auditory Kinesthetic* (VAK) berbantuan media *Flash Flip Book* dengan siswa yang memperoleh pembelajaran langsung.
- c. Mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar siswa pada ranah kognitif aspek penerapan (C3) antara siswa yang memperoleh pembelajaran *Quantum*

tipe *Visual Auditory Kinesthetic* (VAK) berbantuan media *Flash Flip Book* dengan siswa yang memperoleh pembelajaran langsung

D. Manfaat / Signifikansi Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini dapat di lihat dari dua sisi yang di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai referensi dalam pengembangan pembelajaran TIK di sekolah
- b. Sebagai referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya
- c. Sebagai salah satu bahan acuan untuk mengembangkan pembelajaran inovatif di sekolah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru/Pengajar

Sebagai panduan bagi guru-guru dalam penerapan metode pembelajaran khususnya dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan berfikir, tingkat pemahaman serta peningkatan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran yang di berikan dan dapat juga membantu guru untuk menyelesaikan masalah dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Siswa/Pelajar

- 1) Sebagai sarana untuk meningkatkan aktivitas siswa di dalam pembelajaran
- 2) Sebagai sarana dalam meningkatkan hasil belajar dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.
- 3) Dapat meningkatkan motivasi serta minat belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran TIK

c. Bagi Sekolah

- 1) Mampu memberikan peningkatan mutu dan kualitas dalam rangka melakukan inovasi serta perbaikan pembelajaran khususnya dalam pembelajaran TIK.
- 2) Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi informasi yang berharga dan berguna bagi sekolah untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih baik, efektif dan efisien.

d. Bagi Pembaca

Pembaca dapat menambah wawasan keilmuan dalam pendidikan dan tambahan referensi kepustakaan.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi berisi rincian tentang urutan penelitian dari setiap bab dan bagian bab dalam seluruh penulisan skripsi, mulai dari bab I hingga bab V. Rincian dari setiap bab adalah sebagai berikut:

Bab I: Pendahuluan

Bab I sebagai pendahuluan, akan dijelaskan mengenai latar belakang masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi.

Bab II: Kajian Pustaka/Laandasan Teoritis

Bab II sebagai Kajian Pustaka, akan dipaparkan mengenai teori-teori, konsep-konsep utama serta turunannya dalam bidang yang mendukung terhadap masalah yang akan dikaji; berisikan penelitian yang relevan dengan bidang yang diteliti, termasuk prosedur, subjek dan temuannya; posisi teoritis peneliti yang berkenaan dengan masalah yang diteliti.

Bab III: Metode Penelitian

Bab III berisi paparan secara rinci mengenai pendekatan dan metode penelitian, termasuk beberapa komponen. Pada pendekatan kuantitatif, komponen tersebut diantaranya: desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrument penelitian, prosedur penelitian dan analisis data: reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data.

Bab IV: Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab IV sebagai hasil penelitian dan pembahasan, akan dijelaskan mengenai deskripsi data hasil dan temuan dari penelitian, serta pembahasan dari analisis data yang ditemukan penulis di lapangan.

Bab V: Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Bab kesimpulan dan saran ini menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian di lapangan. Bab ini berisi mengenai kesimpulan-kesimpulan yang diambil dari analisis data secara keseluruhan, serta berisi mengenai saran-saran.