

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Berdasarkan PP No.32/2013 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 19 ayat 1 yang berbunyi “Proses Pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi Peserta Didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis Peserta Didik” dan pasal 19 ayat 2 yang berbunyi “Setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan proses Pembelajaran, pelaksanaan proses Pembelajaran, penilaian hasil Pembelajaran, dan pengawasan proses Pembelajaran untuk terlaksananya proses Pembelajaran yang efektif dan efisien.”

Pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Pembelajaran dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pembelajaran dalam makna kompleks adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. (Trianto, 2009).

Untuk dapat mencapai tujuan yang diharapkan tentunya kualitas proses pembelajaran perlu diperhatikan. Tidak jarang masih ditemui guru yang menggunakan model pembelajaran konvensional dengan menggunakan pendekatan *teacher-centered*. Siswa hanya diharapkan duduk dan mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru. Padahal dalam proses pembelajaran harus melibatkan dua pihak. Pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru tetapi berpusat pada siswa dan peran guru hanya sebagai fasilitator dan pembimbing. Dengan demikian, siswa memiliki kesempatan yang luas untuk mengembangkan kemampuannya seperti mengemukakan pendapat, berpikir kritis, menyampaikan ide atau gagasan.

Oleh karena itu, saat ini Sekolah Menengah Kejuruan banyak melakukan inovasi-inovasi dalam pendidikan. Hal tersebut seiring dengan tujuan dari SMK yaitu meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan kejurumannya. Multimedia merupakan salah satu program keahlian yang dikembangkan di SMK saat ini. Perakitan Komputer merupakan mata pelajaran yang diberikan pada program multimedia. Salah satu kompetensi dasarnya adalah memahami peralatan dan bahan yang diperlukan dalam perakitan computer. Dengan materi ini diharapkan siswa memiliki pemahaman mengenai peralatan dan bahan yang diperlukan dalam perakitan komputer.

Berdasarkan data hasil belajar nilai mata pelajaran Perakitan Komputer semester ganjil tahun ajaran 2014/2015 di SMK N 2 Adiwerna Tegal, maka dibuat rekap dari data tersebut pada tabel 1.1.

**Tabel 1.1 Nilai Pengetahuan Mata Pelajaran Perakitan Komputer Kelas X Semester Ganjil Tahun Ajaran 2015/2016**

No.	Nilai	Keterangan	Frekuensi	Presentase (%)
1.	3.33 < skor <= 3.66	A-	3	9.375 %
2.	3.00 < skor <= 3.33	B+	12	37.5 %
3.	2.66 < skor <= 3.00	B	17	53.125%

(Sumber : Dokumen Guru Mata Pelajaran Perakitan Komputer)

Data di atas menggambarkan bahwa nilai pengetahuan Perakitan Komputer mempunyai standar kelulusan 2.66, dari data tersebut terlihat bahwa siswa yang tergolong A- hanya 9.375%, siswa yang tergolong B+ hanya 37.5% dan siswa yang tergolong B mempunyai frekuensi yang paling banyak yaitu 53.125 %.

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan, didapatkan hasil yaitu: (1) siswa yang menyatakan bahwa proses pembelajaran yang selama ini terjadi membuat siswa tertarik pada perakitan komputer sebanyak 25%, (2) siswa

yang menyatakan bahwa proses pembelajaran yang selama ini terjari mudah dipahami sebanyak 31.25%, (3) siswa yang menginginkan untuk diadakan alat bantu pembelajaran sebanyak 100%, (4) dalam proses pembelajaran, guru mengajarkan materi Perakitan Komputer menggunakan buku teks dan model belajar dan jarang menggunakan multimedia, (5) Guru kekurangan alat dan bahan perakitan Komputer.

Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran guru perlu menentukan media pembelajaran dan model pembelajaran yang tepat agar materi yang disampaikan bisa mencapai tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Menurut Munir (2012, hlm. 148) multimedia pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar.

Seiring perkembangan teknologi yang ada saat ini, media pembelajaran ternyata selalu mengikuti perkembangan teknologi yang ada, mulai dari teknologi cetak, audio dan visual. Salah satunya adalah multimedia 3 Dimensi. Menurut Munir (2012), Animasi merupakan suatu pergerakan yang dibuat pada suatu gambar maupun teks. Dengan animasi 3D karakter yang diperlihatkan semakin hidup dan nyata, mendekati wujud aslinya. Diharapkan dengan adanya multimedia 3 dimensi ini bisa menggantikan ketersediaan alat dan bahan perakitan komputer yang terbatas.

Dewasa ini berkembang berbagai model pembelajaran inovatif. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial (Trianto). Salah satu model pembelajaran yaitu model pembelajaran SAVI. SAVI diperkenalkan pertama kali oleh Dave Meier. (Sidjabat, 2008). Kepanjangan dari SAVI adalah *Somatic*, *Auditori*, *Visual* dan *Intelektual*. Teori yang mendukung pembelajaran SAVI adalah *Accelerated Learning*, teori otak kanan/kiri, teori otak triune, pilihan modalitas (*visual*, auditorial dan kinestetik), teori kecerdasan ganda, pendidikan menyeluruh (*holistic*), belajar berdasarkan pengalaman, belajar dengan simbol. Pembelajaran SAVI menganut aliran ilmu kognitif modern yang menyatakan belajar yang paling baik adalah melibatkan emosi, seluruh tubuh, semua indera, dan segenap kedalaman serta

keluasan pribadi, menghormati gaya belajar individu lain dengan menyadari bahwa orang belajar dengan cara-cara yang berbeda. Mengkaitkan sesuatu dengan hakikat realitas yang nonlinear, nonmekanis, kreatif dan hidup. Dan hal ini terkait dengan materi pada mata pelajaran Perakitan Komputer, bahwa siswa dituntut untuk belajar yang melibatkan semua indera sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Sejumlah penelitian yang menggambarkan penerapan model pembelajaran SAVI sebagai berikut:

1. Sura Menda Ginting dan Hermansyah Amir dalam penelitiannya yang berjudul "*Penerapan Model Pembelajaran SAVI Berbantuan Multimedia Komputer Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Kimia Fisika II*" tahun 2012 menyimpulkan bahwa Hasil belajar mahasiswa secara umum meningkat walaupun terjadi fluktuasi akibat perbedaan tingkat kesulitan materi yang diajarkan. Keaktifan mahasiswa meningkat dari 70% hingga 90% dalam pembelajaran menggunakan model SAVI berbantuan media berbasis komputer.
2. Qismiyatil Hasanah dalam penelitiannya yang berjudul "*Penerapan Model Pembelajaran SAVI Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas vA SDN Kertosari 01 Pada Mata Pelajaran PKN Pokok Bahasan Keputusan Bersama Tahun 2012/2013*" tahun 2013 penerapan model pembelajaran pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, And Intellectually*) pada mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan pokok bahasan keputusan bersama dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dari kategori aktif menjadi sangat aktif dan hasil belajar siswa dari kategori tidak tuntas menjadi tuntas.

Berdasarkan uraian di atas, model pembelajaran SAVI dan multimedia 3 dimensi diharapkan dapat memfasilitasi siswa dalam menguasai materi peralatan dan bahan yang digunakan dalam perakitan komputer tanpa dibatasi oleh ketersediaan alat dan bahan.

Oleh karena itu, peneliti melaksanakan penelitian dengan judul “Pembelajaran Perakitan Komputer dengan Model SAVI Berbantuan Multimedia 3 Dimensi untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa SMK ” (Studi Eksperimen Kuasi pada siswa SMK N 2 Adiwerna Tegal kelas X Semester 1).

### **1.2 Rumusan Masalah**

Permasalahan umum dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana keterlaksanaan proses pembelajaran perakitan komputer dengan model SAVI berbantuan multimedia 3 dimensi?
2. Bagaimana peningkatan pemahaman partisipan dengan model SAVI berbantuan multimedia 3 dimensi pada mata pelajaran perakitan komputer?

### **1.3 Batasan Masalah**

Dalam upaya memperjelas dan mempermudah penelitian maka dari permasalahan umum tersebut di atas peneliti membatasi masalah pada hal sebagai berikut :

1. Materi mata pelajaran perakitan komputer yang diberikan kepada partisipan dibatasi pada standar kompetensi memahami peralatan dan bahan yang digunakan dalam perakitan komputer.
2. Pembelajaran yang dilaksanakan selama penelitian menggunakan model pembelajaran SAVI berbantuan multimedia 3 dimensi pada kelas eksperimen.
3. Pembelajaran tradisional yang dilaksanakan menggunakan model pembelajaran konvensional (*teacher centered*) dengan multimedia 3 dimensi pada kelas kontrol.
4. Kemampuan yang diukur adalah ranah kognitif, subtaksonomi pemahaman yang diukur dengan pretest dan posttest dalam bentuk tes pilihan ganda

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian adalah memberikan pernyataan mengenai ruang lingkup dan kegiatan yang akan dilaksanakan berdasarkan masalah yang telah dirumuskan. Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya

perbedaan rata-rata pemahaman partisipan yang diajar melalui model pembelajaran SAVI berbantuan multimedia 3 dimensi dengan partisipan yang diajar melalui model pembelajaran konvensional (*teacher centered*) berbantuan multimedia 3 dimensi khususnya materi peralatan dan bahan yang digunakan dalam perakitan komputer.

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka secara khusus penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui bagaimana keterlaksanaan proses pembelajaran perakitan komputer dengan model SAVI berbantuan multimedia 3 dimensi
2. Mengetahui bagaimana peningkatan pemahaman partisipan dengan model SAVI berbantuan multimedia 3 dimensi pada mata pelajaran perakitan komputer

### **1.5 Hipotesis Penelitian**

Pengertian Hipotesis Penelitian Menurut Sugiyono (2009: 96), hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori. Hipotesis dirumuskan atas dasar kerangka pikir yang merupakan jawaban sementara atas masalah yang dirumuskan. Hipotesis penelitian dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Terdapat peningkatan pemahaman partisipan yang diajar melalui model pembelajaran SAVI berbantuan multimedia 3 dimensi.
2. Tidak terdapat peningkatan pemahaman partisipan yang diajar melalui model pembelajaran SAVI berbantuan multimedia 3 dimensi.

### **1.6 Hipotesis Statistik**

Hipotesis statistik merupakan jenis hipotesis yang dirumuskan dalam bentuk notasi statistik. Hipotesis ini dirumuskan berdasarkan pengamatan peneliti terhadap populasi dalam bentuk angka-angka (kuantitatif) (Jonathan Sarwono, 2006 : 39).

Hipotesis statistik dalam penelitian ini adalah :

$$H_0 : \mu_{SAVI} = \mu_{kon}$$

$$H_a : \mu_{SAVI} \neq \mu_{kon}$$

## 1.7 Definisi Operasional

Young dalam Jonathan Sarwono (2006:67) mengemukakan bahwa :

Definisi Operasional adalah suatu definisi yang didasarkan pada karakteristik yang dapat diobservasi dari apa yang sedang didefinisikan atau mengubah konsep-konsep yang berupa konstruk dengan kata-kata yang menggambarkan perilaku atau gejala yang dapat diamati dan yang dapat diuji dan ditentukan kebenarannya oleh orang lain.

Definisi operasional digunakan untuk menghindari salah penafsiran terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Definisi operasional dari penelitian ini sebagai berikut :

### 1. Model Pembelajaran SAVI

SAVI singkatan dari *Somatic, Auditori, Visual* dan Intelektual. Teori yang mendukung pembelajaran SAVI adalah *Accelerated Learning*, teori otak kanan/kiri; teori otak triune; pilihan modalitas (visual, auditorial dan kinestetik); teori kecerdasan ganda; pendidikan (holistic) menyeluruh; belajar berdasarkan pengalaman; belajar dengan symbol. Pembelajaran SAVI menganut aliran ilmu kognitif modern yang menyatakan belajar yang paling baik adalah melibatkan emosi, seluruh tubuh, semua indera, dan segenap kedalaman serta keluasan pribadi, menghormati gaya belajar individu lain dengan menyadari bahwa orang belajar dengan cara-cara yang berbeda. Mengkaitkan sesuatu dengan hakikat realitas yang nonlinear, nonmekanis, kreatif dan hidup.

### 2. Multimedia 3 Dimensi

Menurut Munir (2012, hlm. 148) multimedia pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar

Menurut Munir (2012, hlm. 328), Animasi merupakan suatu pergerakan yang dibuat pada suatu gambar maupun teks. Dengan animasi 3D karakter yang diperlihatkan semakin hidup dan nyata, mendekati wujud aslinya

### 3. Pemahaman

Salah satu aspek pada ranah kognitif yang dikemukakan oleh Benyamin S. Bloom adalah pemahaman (*comprehension*). Bloom (1979:89) menyatakan bahwa:

“Comprehension that is when students are confronted with a communication, they are expected to know what is being communicated and to be able to make some use of the material or ideas contained in it. The communication may be in oral or written form, in verbal or symbolic form.”

Pernyataan tersebut mempunyai pengertian bahwa, ketika partisipan dihadapkan pada suatu komunikasi, mereka diharapkan mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan dan dapat menggunakan ide yang terkandung di dalamnya. Komunikasi yang dimaksud bisa dalam bentuk lisan atau tulisan dan dalam bentuk verbal atau simbolik.

### 1.8 Manfaat Penelitian

Secara akademis hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan referensi ilmu pengetahuan tentang perbandingan pemahaman partisipan antara kelas yang menggunakan model pembelajaran SAVI dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional (*teacher centered*).

Kegunaan penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh :

1. Sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan pemikiran dan masukan dalam menerapkan inovasi media pembelajaran guna meningkatkan mutu pendidikan.
2. Guru, diharapkan menjadi tambahan wawasan bagi guru sehingga model pembelajaran SAVI menjadi salah satu alternatif model pembelajaran yang diterapkan dalam proses belajar mengajar. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat membantu guru menggali kreativitasnya dalam melakukan pengembangan media pendidikan sehingga media tersebut menjadi sarana komunikasi yang tepat untuk menyampaikan pesan dalam mencapai hasil belajar yang diharapkan.
3. Partisipan, diharapkan dapat meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar sehingga partisipan termotivasi untuk menggali potensi dan



kemampuan yang dimilikinya secara optimal untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan.

4. Peneliti, dalam penelitian ini diharapkan dapat memperoleh informasi tentang pemahaman partisipan dengan model pembelajaran SAVI menggunakan multimedia 3 dimensi dan pemahaman partisipan dengan model pembelajaran konvensional (*teacher centered*) menggunakan multimedia 3 dimensi.

## **1.9 Struktur Organisasi Skripsi**

### **Bab I Pendahuluan**

Bab ini menjelaskan tentang penyampaian masalah yang dikemas melalui latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, hipotesis penelitian, hipotesis statistik, definisi operasional, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

### **Bab II Landasan Teori**

Pada bab ini dijelaskan mengenai landasan teori dari kata-kata atau istilah-istilah umum yang digunakan demi pengembangan penelitian yang dilakukan. Landasan teori tersebut disampaikan oleh para ahli di bidangnya dan hal-hal yang mendukungnya serta diakhiri oleh kesimpulan dari peneliti.

### **Bab III Metodologi Penelitian**

Pada bab ini dijelaskan mengenai desain penelitian yang menunjukkan tahapan penelitian yang ditampilkan melalui diagram atau gambar dan pembahasannya, metode penelitian yang digunakan dalam melakukan penelitian, menjelaskan populasi dan sampel yang dipilih, menjelaskan instrumen penelitian serta metodologi penelitian.

### **Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai hasil penelitian yang telah dilakukan dan pembahasannya dari tahap awal sampai akhir diperolehnya hasil penelitian.

## Bab V Kesimpulan dan Saran

Bab ini menjelaskan kesimpulan secara keseluruhan dan saran untuk penelitian selanjutnya berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan.