

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Dalam proses pembelajaran akan mencakup berbagai komponen lainnya, seperti media, kurikulum, dan fasilitas pembelajaran. Kegiatan mengajar tidak akan berjalan lancar tanpa bantuan komponen tersebut, salah satunya media atau sarana penyampai pesan.

Menurut Latuheru (1988, hlm.14)“ media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna”. Media pembelajaran merupakan alat bantu bagi pendidik yang dapat membangkitkan keinginan, minat, motivasi, pemahaman bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Biasanya guru menggunakan media pembelajaran berupa media slide presentasi sehingga siswa hanya bisa menyimak penjelasan guru mengakibatkan siswa cenderung pasif dalam belajar. Dengan sarana dan prasarana yang ada seperti laboratorium komputer, guru seharusnya menggunakan beragam media dan menggabungkannya menjadi suatu multimedia pembelajaran.

Secara umum manfaat multimedia pembelajaran adalah proses pembelajaran menjadi lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.

Tetapi secara khusus manfaat multimedia pembelajaran diantaranya:

- a. Memperbesar benda/objek yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, electron dan lain-lain.
- b. Memperkecil benda/objek yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah, seperti gajah, rumah, gunung, dan lain-lain.

- c. Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti system tubuh manusia dan beredarnya planet
- d. Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan dan bintang
- e. Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun, dan lain-lain.

Dari uraian manfaat diatas, multimedia pembelajaran dapat digunakan dimateri Model OSI (*Open System Interconnection*) pada mata pelajaran Jaringan Dasar di Sekolah Menengah Kejuruan. Dalam Pembelajaran Model OSI (*Open System Interconnection*) siswa belajar teori tentang cara melihat komunikasi dalam jaringan. Akan tetapi, tidak mudah dipahami apabila hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional dan tidak semua bisa didemonstrasikan, membutuhkan penggambaran yang jelas supaya mudah dipahami. Maka dari itu, idealnya guru menciptakan dan menggunakan multimedia pembelajaran sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi khususnya materi tersebut. Karena Model OSI (*Open System Interconnection*) ini merupakan dasar dari komunikasi jaringan. Peningkatan pemahaman tentang Model OSI (*Open System Interconnection*) sangat penting karena materi ini sangat luas digunakan bila bicara soal komunikasi jaringan.

Berdasarkan data dari Jabarprov.go.id (2010) Pemprov.Jabar berkomitmen meningkatkan proporsi jumlah SMK yang diharapkan 30% sekolah menengah atas dan 70% sekolah menengah kejuruan yang bertujuan untuk mengurangi pengangguran dan menciptakan tenaga professional lebih banyak. Untuk itu, pemerintah lebih focus dalam membangun fasilitas Pendidikan pada sekolah menengah kejuruan. Menurut data BPS 2012 dibawah ini.

Tabel 1.1 Pembangunan Fasilitas Pendidikan

Tahun	Sekolah Lanjutan Tingkat Atas			
	SMA	SMK	MA	Total
2007/2008	10239	6746	5398	22383
2008/2009	10762	7592	5648	24002
2009/2010	11036	8399	5897	25332
2010/2011	11306	9164	6426	26896

2011/2012	11654	10256	6664	28574
-----------	-------	-------	------	-------

Dapat dilihat pada table Badan Pusat Statistik bahwa tiap tahun jumlah sekolah menengah kejuruan yang membangun fasilitas pendidikan meningkat secara signifikan. Hal ini menunjukkan masih banyak sekolah kejuruan yang membutuhkan fasilitas pendidikan. Fakta ini pun menyatakan bahwa sarana dan prasarana masih kurang lengkap karena barunya pembangunan fasilitas.

Fasilitas pendidikan meliputi sarana dan prasarana pendidikan. Menurut Ibrahim bafadal (2003, hlm 2) “sarana pendidikan adalah semua perangkat peralatan, bahan dan perabotan yang secara langsung digunakan dalam proses pendidikan di sekolah”. Seperti Meja, kursi, papan tulis, alat dan lain-lain. Adapaun menurut E. Mulyasa, (2003, hlm 49) : prasarana pendidikan adalah fasilitas yang secara tidak langsung menunjang jalannya proses pendidikan atau pengajaran, seperti halaman, kebun, taman sekolah dan lain-lain. Dengan demikian sarana dan prasarana berperan penting dalam dunia pendidikan karena sebagai alat penggerak pendidikan.

Berdasarkan hasil observasi pada salah satu sekolah menengah kejuruan di Subang, didapat bahwa fasilitas pendidikan masih kurang memadai seperti ruang kelas masih sedikit dengan jumlah siswa diatas 40 mengakibatkan kelas X masuk pada siang hari, dan jumlah computer pada ruang praktikum masih sedikit. Dengan adanya masalah diatas mengakibatkan siswa kesulitan untuk belajar dengan sedikitnya fasilitas pendidikan. Maka dari itu dibutuhkan suatu multimedia yang dapat menjadi alat belajar bagi siswa bahkan dirumah sekalipun.

Sehubungan dengan sifat materi dan kondisi siswa maka pemecahan masalah yang dirasa paling tepat dengan menerapkan VAK yang mengkombinasikan ketiga gaya belajar (melihat, mendengar, dan bergerak) pada multimedia dengan memanfaatkan potensi siswa yang telah dimilikinya dengan melatih dan mengembangkannya. Dalam multimedia *Visual* dan *Auditori* siswa akan menyimak dan mengamati setiap penjelasan yang di sampaikan dalam multimedia, dengan suara dan divisualisasikan. Selanjutnya dengan adanya proses

Kinestetik yang bermakna bahwa siswa akan aktif terlibat dalam pembelajaran dimana belajar dengan mengalami dan melakukan setiap instruksi pada multimedia.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Harina Frisiani (2014) dengan judul "Penerapan Model Visual Auditory Kinesthetic (VAK) Untuk meningkatkan Penguasaan Konsep Materi Struktur Bumi Pada Pembelajaran IPA" bahwa hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan persentase nilai penguasaan konsep pada tiap indikator dari siklus I dengan indikator mengurutkan sebesar 81,88% kemudian meningkat pada siklus II menjadi 95,65%, indikator menunjukkan yaitu sebesar 73,90% kemudian meningkat pada siklus II menjadi 90,10% dan indikator menjelaskan sebesar 63,69% kemudian meningkat menjadi 80,28%. Selain peningkatan pada tiap indikator, terlihat juga peningkatan dari nilai hasil tes penguasaan konsepnya. Pada siklus I diperoleh nilai rata-rata sebesar 71,38 dengan ketuntasan belajar siswa sebesar 65,21% kemudian meningkat pada siklus II menjadi 85,08 dengan ketuntasan belajar sebesar 86,95%. Dapat disimpulkan bahwa dengan Model pembelajaran VAK efektif terhadap peningkatan penguasaan konsep materi struktur bumi pada pembelajaran IPA.

Juga pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Eka Atika Sari (2014) dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran VAK (Visual Auditori Kinestetik) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPA" bahwa hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan. Berdasarkan hasil tes kognitif pada siklus I diperoleh hasil rata-rata nilai tes siswa yaitu sebesar 68,59%, lalu hasil rata-rata nilai tes siswa pada siklus II yaitu sebesar 77,65% dan pada siklus III mendapatkan rata-rata sebesar 83,12%.

Berdasar latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka judul penelitian yang akan dilaksanakan adalah "Penerapan Model Pembelajaran *Visual Auditori Kinestetik* (VAK) pada Multimedia Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Pada Materi Model OSI".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan multimedia pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Visual Auditori Kinestetik (VAK)* dalam pembelajaran Model OSI (*Open System Interconnection*)?
2. Bagaimana kelayakan multimedia pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Visual Auditori Kinestetik (VAK)* dalam pembelajaran Model OSI (*Open System Interconnection*)?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap multimedia pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Visual Auditori Kinestetik (VAK)* dalam pembelajaran Model OSI (*Open System Interconnection*)?

C. Batasan Masalah

Terdapat batasan masalah pada penelitian yang akan dilaksanakan. Batasan masalah tersebut diantaranya adalah :

1. Penelitian ini hanya dibatasi pada materi Model OSI (*Open System Interconnection*).
2. Respon siswa di dalam penelitian ini hanya dibatasi terhadap multimedia yang digunakan.

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah

1. Untuk mengukur seberapa besar peningkatan pemahaman peserta didik dalam materi Model OSI (*Open System Interconnection*) menggunakan uji gain ternormalisasi.
2. Mendapatkan kajian mengenai kelayakan Multimedia Pembelajaran *Visual Auditori Kinestetik (VAK)* berdasarkan validasi para ahli

3. Mendapatkan respon siswa terhadap Multimedia Pembelajaran *Visual Auditori Kinestetik (VAK)* dalam pembelajaran Model OSI (*Open System Interconnection*).

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi peneliti
Memperoleh keterampilan dalam merancang dan mengembangkan bahan ajar dalam bentuk multimedia pembelajaran tentang materi Model OSI (*Open System Interconnection*).
2. Bagi pendidik
Mendapatkan kemudahan dalam menjelaskan materi Model OSI (*Open System Interconnection*) Karena dengan multimedia pembelajaran ini membuat guru lebih menarik dalam menjelaskan materi.
3. Bagi peserta didik.
Peserta didik mudah memahami materi serta mendapatkan pemahaman konsep materi yang mendalam mengenai Model OSI (*Open System Interconnection*).

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap pokok-pokok masalah yang diteliti, beberapa istilah yang perlu peneliti jelaskan antara lain:

1. Multimedia adalah sebuah program untuk penyampaian konten digital secara keseluruhan dengan menggunakan kombinasi terpadu antara teks, audio, gambar dua dimensi(2d) dan tiga dimensi (3d), video dan animasi. (Munir, 2012, hlm.4)
2. *Visual Auditori Kinestetik (VAK)* adalah salah satu model pembelajaran yang mengkombinasikan tiga gaya belajar dan komunikasi yaitu gaya *Visual* (belajar dengan cara melihat), gaya *Auditori* (belajar dengan cara mendengar) dan gaya *Kinestetik* (belajar dengan cara bergerak, bekerja dan menyentuh)

3. Model OSI (*Open System Interconnection*) merupakan set standard untuk memfasilitasi komunikasi jaringan yang dibentuk pada tahun 1977 oleh suatu *subcommittee* dari *International Organization for Standardization* (ISO). Model OSI (*Open System Interconnection*) membagi tugas-tugas jaringan kedalam 7 layer.

