

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Pendidikan pada saat ini menjadi hal yang sangat penting untuk menunjang kehidupan setiap individu dan sekolah adalah salah satu tempat dimana pendidikan bisa didapat. Untuk mendukung tujuan pendidikan di Indonesia, penulis melakukan penelitian tentang cara menanggulangi masalah penyampaian materi yang dianggap sulit pada saat proses pembelajaran berlangsung di sekolah yang menyebabkan nilai yang didapat siswa kurang maksimal.

Penelitian awal yang dilakukan menggunakan metode wawancara kepada guru mata pelajaran, dan hasilnya guru mengatakan bahwa mata pelajaran yang cukup sulit untuk diajarkan kepada siswa kelas XI TKJ SMK Negeri 2 Bandung adalah Rancang Bangun Jaringan dengan materinya tentang struktur pengalamatan. Setelah melakukan wawancara terhadap guru, dilakukan juga survey berupa angket terhadap peserta didik. Hasil angket siswa yang sudah disebar kepada kelas XII TKJ SMK Negeri 2 Bandung dari 35 siswa diperoleh hasil 31% siswa menyatakan bahwa materi struktur pengalamatan merupakan materi yang sulit, 20% perencanaan jaringan, 17% dasar-dasar routing, 14% pengalamatan IP dan subnet mask, 6% internet dan ISP, 6% terminologi dasar jaringan, dan 6% konfigurasi peralatan. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara guru mata pelajaran bahwa siswa merasa kesulitan dalam materi rancang bangun jaringan. Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka peneliti memilih mata pelajaran rancang bangun jaringan dengan materi struktur pengalamatan untuk dijadikan sebagai materi pada penelitian yang dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajar 2017/2018.

Dalam melaksanakan kegiatan belajar, terdapat banyak model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru pada saat kegiatan belajar mengajar. Setiap guru dapat memilih model pembelajaran mana yang dianggap lebih baik untuk digunakan saat menyampaikan materi. Namun, terkadang tidak setiap model pembelajaran dapat diterima dan disukai dengan baik oleh siswa.

Saat model pembelajaran yang digunakan guru tidak cocok akan membuat siswa merasa bosan bahkan mulai menimbulkan rasa suntuk dan akhirnya proses pembelajaran yang berlangsung berjalan kurang maksimal karena kurangnya partisipasi siswa.

Hamid (2011) 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.

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

Taufik (2013) berpendapat bahwa:

Faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar adalah tipe belajar siswa. Ada siswa yang hanya suka belajar secara somatis, auditori, visual, maupun ketiga-tiganya. Belajar somatis berarti belajar dengan bergerak dan berbuat, auditori berarti belajar dengan berbicara dan mendengar, dan visual berarti belajar dengan mengamati dan menggambarkan. Kurangnya respon yang baik dari guru dapat menyebabkan pembelajaran sangat membosankan bagi siswa.

Guru harus memiliki pemahaman yang lebih mendalam tentang karakteristik peserta didik. Rochman (dalam Satori, 2008) menyebutkan pemahaman yang dimaksud mencakup pemahaman tentang kepribadian murid serta faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangannya, perbedaan individual di kalangan peserta didik, kebutuhan, motivasi dan kesehatan peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan hasil studi lapangan yang telah dilakukan tentang tipe pembelajaran yang disukai peserta didik.

Berdasarkan studi lapangan yang telah dilakukan, tentang tipe belajar yang peserta didik sukai didapatkan hasil dari 35 siswa memilih somatis, auditori, visual, dan intelektual sebagai tipe pembelajaran yang paling disukai. Hal ini membuktikan bahwa tidak semua peserta didik terpaku pada satu tipe belajar yang sama yang mereka sukai, dan tentunya sejalan dengan teori bahwa tipe belajar

yang disukai siswa berbeda-beda. Berdasarkan latar belakang di atas, solusi yang ditawarkan yaitu dengan penggunaan model pembelajaran SAVI dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran SAVI merupakan konsep yang diciptakan oleh Dave Meier yang dituangkan dalam bukunya *The Accelerated Learning Handbook*. SAVI yang merupakan kepanjangan dari *Somatic, Auditory, Visual, Intellectual* adalah salah satu model pembelajaran yang merupakan bagian dari metode percepatan atau yang disebut dengan *Accelerated Learning*. Dalam model SAVI ada yang disebut dengan belajar berdasarkan aktivitas (BBA) yang berarti bergerak aktif secara fisik ketika belajar, dengan memanfaatkan indera sebanyak mungkin dan membuat seluruh tubuh/pikiran terlibat proses belajar (Meier, 2000). Berdasarkan studi lapangan yang telah dilakukan, tidak semua murid terpacu pada satu tipe belajar yang sama yang mereka sukai, dan hal ini tentu saja mendukung digunakannya model pembelajaran SAVI pada penelitian ini.

Model pembelajaran SAVI merupakan sebuah model pembelajaran yang termasuk dalam *Accelerated Learning*. "*Accelerated Learning* adalah pembelajaran yang dipercepat. Cara belajar cepat dan alamiah. Konsep dasar dari pembelajaran ini adalah pembelajaran berlangsung secara cepat, menyenangkan, dan memuaskan" (Meier, 2002). Hasil dari pengamatan yang dilakukan Meier (2002) 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 adalah 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 suatu peristiwa pembelajaran.

Selain pemilihan model pembelajaran yang akan digunakan pada saat proses pembelajaran, hal lain yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa untuk dapat ikut berpartisipasi pada saat proses pembelajaran adalah media yang

digunakan guru untuk menyampaikan materi. Sebagaimana yang disebutkan Sudjana (2000) yaitu upaya untuk memperbaiki proses pembelajaran dapat dilakukan dari berbagai aspek, antara lain aspek guru; penggunaan model, strategi, metode pembelajaran yang bervariasi, materi, dan media pembelajaran.

Media pembelajaran dibutuhkan untuk menunjang proses pembelajaran agar lebih menarik. Rusman (2013) mengatakan bahwa “media pembelajaran ini salah satu komponen proses belajar mengajar yang memiliki peranan sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar”. Jika pada saat pembelajaran berlangsung guru kurang kreatif untuk menggunakan media dan cenderung monoton hanya memakai media yang biasa digunakan seperti buku, atau bahkan tanpa menggunakan media pembelajaran, tentu akan membuat ketertarikan siswa pada materi yang disampaikan berkurang, dampaknya membuat pemahaman siswa terhadap materi tersebut kurang. Banyak model media pembelajaran yang dapat digunakan, diantaranya media pembelajaran berupa multimedia interaktif.

Multimedia interaktif merupakan multimedia yang melibatkan beberapa media dan peralatan secara integrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya (Azhar, Arsyad, 2011). Multimedia interaktif ini digunakan sebagai alat bantu proses pembelajaran yang akan dilangsungkan memakai model pembelajaran *SAVI (Somatic, Auditory, visual, Intellectual)*. Model *SAVI* merupakan 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 suatu peristiwa pembelajaran.

Multimedia interaktif ini nantinya akan digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan model pembelajaran *SAVI* untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik pada mata pelajaran rancang bangun jaringan dengan materi struktur pengalamatan jaringan.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang muncul pada latar belakang, berikut adalah beberapa masalah yang ingin diselesaikan, yaitu:

1. Bagaimana pengembangan multimedia interaktif yang akan digunakan sebagai pendukung model pembelajaran *SAVI*?
2. Apakah terdapat peningkatan kemampuan kognitif siswa setelah pembelajaran dengan model *SAVI* berbantuan multimedia interaktif?
3. Bagaimanakah respon siswa terhadap model pembelajaran *SAVI* berbantuan multimedia interaktif?

## **1.3. Tujuan Penelitian**

Ada beberapa yang harus dicapai dalam penelitian ini, yaitu:

1. Untuk pengembangan multimedia interaktif yang akan digunakan sebagai pendukung model pembelajaran *SAVI*
2. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif siswa setelah mendapatkan pembelajaran dengan model *SAVI* berbantuan multimedia interaktif
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap model pembelajaran *SAVI* berbantuan multimedia interaktif

## **1.4. Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah penelitian ini harus dibatasi agar tidak terjadi perluasan permasalahan. Berikut batasan masalah penelitian ini:

1. Mata pelajaran yang dipilih pada penelitian ini adalah rancang bangun jaringan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 2 Bandung Tahun Ajaran 2017-2018 kelas XI dengan materi Struktur Pengalamatan Jaringan.
2. Multimedia pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini dibuat dengan menggunakan program *Construct 2*. Media yang digunakan pada penelitian ini merupakan alat bantu pembelajaran yang bersifat sebagai pendukung pada saat proses pembelajaran berlangsung.
3. Kemampuan kognitif yang diukur yaitu aspek kognitif pada ranah pengetahuan, pemahaman, dan aplikasi.

## **1.5. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru, dan sekolah sebagai suatu sistem pendidikan yang mendukung peningkatan kualitas proses belajar dan mengajar di sekolah.

### **1. Manfaat Bagi Siswa**

- a. Siswa menjadi termotivasi untuk belajar komputer.
- b. Siswa menjadi nyaman belajar komputer di sekolah.
- c. Siswa lebih mudah menyerap pelajaran.

### **2. Manfaat Bagi Guru**

- a. Menambah wawasan dan pengetahuan guru tentang pemanfaatan model pembelajaran SAVI sebagai metode pengajaran yang efektif.
- b. Guru lebih termotivasi untuk menerapkan strategi pengajaran yang lebih bervariasi, sehingga proses pembelajaran akan lebih menarik.
- c. Guru mengetahui langkah-langkah penerapan model pembelajaran SAVI di sekolah.

### **3. Manfaat Bagi Sekolah**

Memberikan sumbangsih yang bermanfaat bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pendidikan, sehingga dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

### **4. Manfaat Bagi Peneliti**

Dengan adanya penelitian ini, manfaat bagi penulis adalah penulis mendapatkan pengetahuan tentang model pembelajaran SAVI berbantuan multimedia interaktif yang kelak dapat diterapkan pada proses pembelajaran. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lain.

## **1.6. Definisi Operasional**

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

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 dan 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. Multimedia Pembelajaran Interaktif

Multimedia pembelajaran interaktif adalah suatu alat yang terdiri dari kumpulan media yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga dapat mengontrol langkah selanjutnya, dimana alat ini digunakan dalam proses belajar dan memungkinkan terjadinya umpan balik yang diberikan siswa kepada alat ini.

3. Kemampuan Kognitif

Tujuan aspek kognitif berorientasi pada kemampuan berfikir yang mencakup kemampuan intelektual yang lebih sederhana, yaitu mengingat sampai pada kemampuan memecahkan masalah yang menuntut siswa menghubungkan dan menggabungkan beberapa ide, gagasan, metode atau prosedur yang dipelajari untuk memecahkan masalah tersebut. Dengan demikian kegiatan kognitif menghubungkan tentang kegiatan mental yang berawal dari tingkat pengetahuan dari yang paling sederhana sampai yang paling tinggi yaitu mengevaluasi.

## **1.7. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka hipotesis masalah dalam penelitian ini adalah “Kemampuan kognitif siswa yang menggunakan model pembelajaran SAVI berbantuan multimedia interaktif lebih baik daripada kemampuan siswa yang menggunakan model pembelajaran SAVI tanpa bantuan multimedia interaktif”.

## **1.8. Struktur Organisasi Skripsi**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab I merupakan awal dari penelitian. Didalamnya berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan struktur organisasi skripsi.

### **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

Bab II berisi teori yang melandasi penulisan skripsi ini. Teori yang dibahas tentang perancangan dan penerapan multimedia berbasis *adventure game* dengan metode inkuiri.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab III berisi penjelasan tentang metode dan prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Dalam bab ini juga dijelaskan instrument yang diperlukan dalam penelitian disertai dengan teknik pengumpulan dan analisis data yang digunakan.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab IV berisi penjelasan tentang hasil dan pembahasan dari penelitian yang dilakukan. Pembahasan yang dijelaskan berkaitan dengan teori-teori yang dibahas pada bab II.

### **BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI**

Bab V berisi tentang kesimpulan yang didapatkan dari penelitian serta rekomendasi yang ditujukan untuk pengguna hasil penelitian, dimana dapat menjadi bahan perbaikan untuk penelitian selanjutnya.