

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Di zaman modern ini teknologi mengalami perkembangan yang amat pesat sehingga membawa perubahan yang signifikan dalam percepatan dan inovasi penyelenggaraan pendidikan di berbagai Negara. Melalui pemanfaatan Teknologi kita dapat meningkatkan mutu pendidikan, yaitu dengan cara membuka dengan lebar terhadap akses ilmu pengetahuan dan penyelenggaraan pendidikan bermutu. Adanya teknologi memberikan jangkauan yang luas, cepat, efektif, dan efisien terhadap penyebarluasan informasi ke berbagai penjuru dunia..

Teknologi pendidikan dapat digunakan di dalam kelas, atau bahkan bisa di luar kelas. Penggunaan teknologi di dalam kelas telah berhasil mengubah citra pembelajaran dalam ruang kelas, karena berkat teknologi pendidikan, ruang kelas tidak lagi menjadi tempat yang membosankan dan belajar dapat menjadi hal yang menyenangkan. Dengan penggunaan komputer dan perangkat lunak berupa multimedia yang menyediakan materi pembelajaran dan latihan, suasana pembelajaran berlangsung dengan lebih interaktif.

Dalam kegiatan belajar mengajar, guru berperan sebagai fasilitator ataupun pelaksana, dimana guru sebagai tempat untuk bertanya dan menggiring peserta didik dalam melakukan kegiatan proses pembelajaran. Sebagai fasilitator guru harus berperan aktif dalam memberikan pelayanan dan bimbingan dalam proses pembelajaran (Sanjaya, 2008). Peningkatan kualitas proses pembelajaran sangat penting, adapun salah satu cara peningkatan proses pembelajaran yaitu dengan memanfaatkan teknologi melalui media pembelajaran (Daryanto, 2013)

Penelitian yang dilakukan penulis awalnya penulis melakukan wawancara secara terstruktur kepada guru mata pelajaran Komputer dan Jaringan dasar di SMK Daarut Tauhid *Boarding School* Bandung (Lampiran

Anas Anshori Safari, 2019

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN VISUALIZATION AUDITORY KINESTETIC BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN RANAH KOGNITIF SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1). Menurut Sugiono (2013) mengemukakan bahwa wawancara ini dilakukan sebagai teknik pengumpulan data bila peneliti telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh. Pedoman wawancara yang digunakan berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.

Banyak masalah yang didapat penulis saat wawancara dengan guru mata pelajaran Komputer dan jaringan dasar, salah satunya beliau mengatakan bahwa mata pelajaran yang cukup sulit untuk diajarkan kepada siswa kelas X TKI SMK Daarut Tauhid *Boarding School* Bandung adalah mata pelajaran Komputer dan jaringan dasar pada materi IP Address dan sharing file. Kemudian beliau mengatakan di SMK Daarut Tauhid *Boarding School* Bandung ini merupakan sekolah yang berbasis *boarding*, sehingga kurikulum yang dirancang dicampurkan dengan kurikulum pondok pesantren, sehingga waktu pembelajaran sangat sedikit. Kemudian di semester genap ini, proses pembelajaran banyak terganggu dengan adanya aktivitas persiapan Ujian Nasional Berbasis Komputer (UNBK) yang mengakibatkan waktu pembelajaran kelas X juga ikut terganggu. Guru sekaligus kepala laboratorium *hardware* di SMK DT ini mengungkapkan bahwa kebiasaan siswa di sekolahnya sebagian besar sering menggunakan unsur visual dengan cara menonton video seperti tutorial belajar.

Dari uraian permasalahan wawancara diatas, penulis menarik kesimpulan bahwa kegiatan pembelajaran di SMK Daarut Tauhid *Boarding School* Bandung ini banyak terganggu waktu belajarnya sehingga ketika pembelajaran guru dituntut untuk lebih extra dalam menyampaikan materinya agar bisa optimal. Kemudian menurut Isa (2010) mengungkapkan bahwa pembelajaran berbantuan multimedia dapat meningkatkan pemahaman siswa. Hal ini didukung oleh penelitian sebelumnya oleh Nisa (2017, hlm. 130) yang membuktikan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran sangat berpengaruh pada peningkatan kemampuan kognitif siswa menjadi lebih baik dengan selisih sebesar 20%, hal ini dibuktikan oleh adanya perbedaan indeks gain pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, kelas kontrol berada pada kategori

sedang dengan nilai 0,54 dan kelas eksperimen gainnya berada pada kategori tinggi dengan nilai 0,77.

Kemudian Menurut Munir (2013) mengatakan “Proses pembelajaran berbasis multimedia bergantung pada metode pembelajaran yang digunakan”. Berdasarkan pernyataan tersebut maka penggunaan metode pembelajaran dalam multimedia pembelajaran harus tepat dan sesuai dengan materi pelajaran yang akan disampaikan ke peserta didik. Banyak model pembelajaran yang bisa digunakan untuk mengajar para siswanya, tetapi tidak semua model pembelajaran cocok digunakan dalam mata pelajaran tertentu contohnya adalah model pembelajaran ceramah, Guru memberi penjelasan dan kemudian menulis informasi materi di papan tulis. Model ceramah inilah yang banyak digunakan dalam proses pembelajaran.

Dalam penyampaian materi jaringan dasar ini tidak cukup disampaikan dengan metode konvensional saja, karena dengan metode konvensional seperti ceramah, tanya jawab, diskusi, serta pemberian tugas terkadang membuat proses belajar menjadi monoton dan membosankan, sehingga siswa kurang mampu memahami materi pembelajaran yang berakibat kemampuan kognitif siswa menjadi rendah. Untuk itu sebagai pendidik, kita harus menggunakan metode/model pembelajaran yang menunjang kesuksesan belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Model Pembelajaran Visualization Auditory Kinesthetic (VAK) merupakan salah satu model pembelajaran yang efektif dalam proses belajar mengajar dikelas. Karena pada model pembelajaran Visualization Auditory Kinesthetic (VAK) ini menggabungkan ketiga unsur yaitu *Visualization* (penglihatan), *Auditory* (pendengaran), dan *Kinesthetic* (gerakan). Di dalam Pembelajaran VAK ini terdapat beberapa tahapan, seperti tahap persiapan, tahap penyampaian, tahap pelatihan, dan tahap penampilan hasil (Herdian dalam Shoimin, 2014). Kemudian Sreedhi (2017, hlm. 18) mengemukakan bahwa VAK adalah preferensi bagaimana kita menciptakan dan memberikan arti pada suatu informasi. Kerangka kerja ini menjelaskan kombinasi belajar sebagai melihat, mendengar, atau bergerak. Pembelajaran

visual adalah proses informasi yang tertuju pada gambar dan teknik pembelajaran *auditory* ialah memahami dengan sangat baik melalui pendengaran, dan pembelajaran kinestetik adalah aktualisasi melalui diri untuk terlibat dalam pembelajaran.

Pembelajaran mencapai lebih dari atau sama dengan 70% yang memberikan respon positif terhadap pembelajaran VAK (Apipah, 2017, hlm. 152). Model pembelajaran ini memberikan respon positif kepada siswa. Sehingga dapat dijadikan solusi untuk dijadikan sebagai model pembelajaran berbantuan multimedia.

Dari masalah diatas perlu dicarikan solusi, suatu media yang efektif dan efisien yang dapat mempermudah siswa belajar IP address dengan waktu yang cepat. Penulis tertarik untuk mengambil judul penelitian :

**“Penerapan Model Pembelajaran *Visualization Auditory Kinestetik* (VAK) Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Ranah Kognitif Siswa Smk Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar”.**

Dengan adanya media ini diharapkan dapat meningkatkan ranah kognitif siswa.

## 1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan pada latar belakang, maka penulis membuat beberapa rumusan masalah penelitian agar terarah serta sesuai dengan permasalahan-permasalahan yang telah disinggung dalam latar belakang, adapun rumusan masalah penelitian yaitu sebagai berikut:

- 1) Bagaimana merancang multimedia dengan model *Visualization Auditory Kinestetik* (VAK) Untuk Meningkatkan Ranah Kognitif Siswa Smk Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar?
- 2) Bagaimana peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan multimedia dengan menerapkan model *Visualization Auditory Kinestetik* (VAK) pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar?

- 3) Bagaimana respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran *Visualization Auditory Kinesthetic (VAK)* berbasis multimedia dapat meningkatkan ranah kognitif siswa pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar?

### 1.3 Batasan Masalah Penelitian

Untuk membatasi permasalahan yang akan diteliti maka perlu ada batasan masalah supaya pembahasan tidak terlalu meluas. Adapun batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

- 1) Media sebagai alat dalam penerapan model pembelajaran *Visualization Auditory Kinesthetic (VAK)*.
- 2) Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar
- 3) Penelitian dilakukan pada kelas X TKJ

### 1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

- 1) Membuat dan merancang sebuah Media dengan Model pembelajaran *Visualization Auditory Kinesthetic (VAK)*.
- 2) Mendapatkan data hasil peningkatan hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran menggunakan media dengan Model pembelajaran *Visualization Auditory Kinesthetic (VAK)*.
- 3) Mendapatkan data hasil tanggapan siswa SMK terhadap Media dengan Model pembelajaran *Visualization Auditory Kinesthetic (VAK)*.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Peneliti menyampaikan manfaat dari segi praktis dan teoritis adalah sebagai berikut ini:

- 1) Bagi peneliti, sebagai wawasan dan pengalaman dalam proses perancangan media dengan model VAK.

- 2) Bagi guru, sebagai multimedia yang dapat digunakan pada proses pembelajaran untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran di kelas.
- 3) Bagi siswa, dengan adanya multimedia ini diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi Jaringan Komputer dan siswa menjadi tidak jenuh dalam mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir.

## 1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Dalam menyusun penelitian yang sistematis, maka penulis menyusunnya ke dalam struktur organisasi skripsi. Dalam penyusunan skripsi ini meliputi halaman judul, halaman pengesahan, halaman pernyataan tentang keaslian skripsi dan pernyataan bebas plagiarisme, halaman ucapan terima kasih, nama dan kedudukan tim pembimbing, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, isi, daftar pustaka dan daftar lampiran. Adapun bagian isi dari karya ilmiah berbentuk skripsi ini yaitu:

- 1) Bab I pendahuluan. Sebagai bab pembuka dalam sebuah skripsi, pada bab ini diuraikan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan stuktur organisasi skripsi.
- 2) Bab II kajian teori. Dalam bab ini teori-teori yang mendukung, pendapat-pendapat para ahli serta hasil dari penelitian-penelitian terdahulu dijadikan penulis sebagai bahan kajian guna memberikan landasan yang kuat akan urgensi penelitian yang diteliti.
- 3) Bab III metode penelitian. Sebagai karya ilmiah, tentunya harus menggunakan pendekatan-pendekatan, metode dan lain sebagainya dalam mencari, mengumpulkan dan menganalisa data yang didapat agar dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah, sehingga penelitian yang dituangkan dalam karya ilmiah berbentuk skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, serta masukan dalam merencanakan kebijakan. Pada bab ini diuraikan tentang pendekatan

penelitian, metode penelitian, teknik pengumpulan data, serta tahapan penelitian yang digunakan.

- 4) Bab IV temuan dan pembahasan. Pada bab ini penulis melakukan analisis temuan data dan membahasnya dengan teori-teori yang ada serta data-data yang mendukung. Dengan langkah tersebut akan terlihat masalah-masalah yang diteliti serta pemecahan masalahnya.
- 5) Bab V simpulan, implikasi dan rekomendasi. Sebagai bagian terakhir dalam karya ilmiah skripsi, pada bab ini Penulis memberikan simpulan, memaparkan implikasi dan menyajikan rekomendasi kepada pihak-pihak terkait sebagai dari hasil penelitian terhadap permasalahan yang telah diidentifikasi dan dikaji dalam penelitian ini dan penulis berharap dengan adanya penelitian ini dapat memberikan manfaat setidaknya bagi penulis sendiri dan umumnya bagi masyarakat.