

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Ismail (2016) pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Untuk mewujudkan proses pembelajaran yang baik tentunya diperlukan peran seorang guru. Menurut Khairunnisa (2017) guru sebagai pelaku utama dalam penerapan program pendidikan di sekolah memiliki peran yang sangat penting dalam mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Dalam proses belajar mengajar, guru mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing, dan memberi fasilitas belajar bagi murid-murid untuk mencapai tujuan. Guru mempunyai tanggung jawab untuk melihat segala sesuatu yang terjadi dalam kelas untuk membantu proses perkembangan anak. Pendidik adalah orang yang mengajar dan membantu siswa dalam memecahkan masalah pendidikannya. Sedangkan menurut kajian Islam, menurut Imam al-Ghazali guru/pendidik adalah orang yang berusaha membimbing, meningkatkan, menyempurnakan, segala potensi yang ada pada peserta didik. Serta membersihkan hati peserta didik agar bisa dekat dan berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa.

Mengingat peranannya yang begitu penting, maka guru dituntut untuk memiliki pemahaman dan kemampuan secara komprehensif tentang kompetensinya sebagai pendidik. Guru merupakan komponen paling menentukan dalam sistem pendidikan secara keseluruhan, seperti yang diungkapkan oleh Brand dalam *Educational Leadership* menyatakan bahwa hampir semua usaha reformasi pendidikan seperti pembaharuan kurikulum dan metode pembelajaran, semua bergantung kepada guru.

Suyono dan Hariyanto (2012) menyatakan bahwa :

Pada gilirannya tentu saja para guru akan menjadi semakin menyadari bahwa model, metode, dan strategi pembelajaran yang konvensional tidak akan cukup membantu siswa. Guru sendiri dituntut inovatif, adaptif, dan kreatif serta mampu membawa suasana pembelajaran yang menyenangkan kedalam kelas dan

Daniel Indrayana, 2019

**RANCANG BANGUN SISTEM PEMBELAJARAN MODEL SOLE
(SELF ORGANIZED LEARNING ENVIRONMENT) BERBASIS WEB DENGAN GAYA BELAJAR VAK
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOGNITIF SISWA**

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

lingkungan pembelajaran, dimana terjadi interaksi belajar mengajar yang intensif dan berlangsung dari banyak arah (*multiways and joyful learning*).

Menurut Giannakos, dkk (2016) pembelajaran konvensional adalah pendekatan pengajaran umum di dalam kelas. Metode pembelajaran konvensional seringkali membuat siswa tidak memiliki peranan dalam sebuah pembelajaran dan biasanya menjadikan siswa terisolasi yang nantinya membuat siswa tidak termotivasi dalam belajar. Bligh (dalam Giannakos, dkk, 2016) menjelaskan bahwa metode pembelajaran konvensional adalah "eksposisi terus menerus oleh guru"; Dalam pengajaran konvensional, aktivitas siswa dibatasi untuk mencatat dan mengajukan pertanyaan kepada guru.

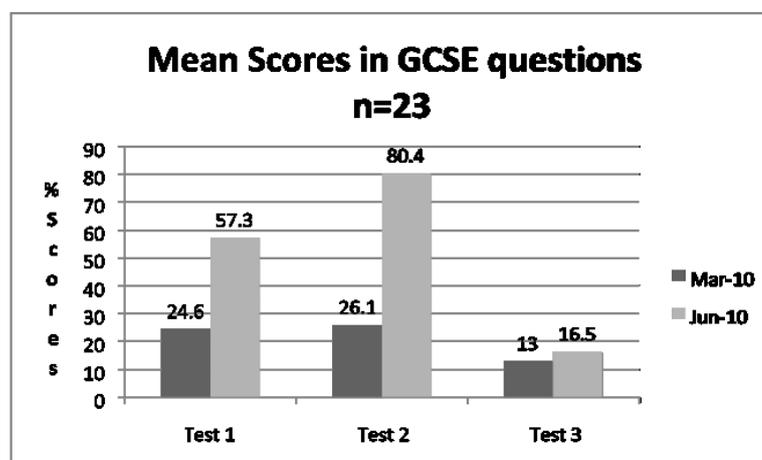
Djaramah (2008) menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran tidak menutup kemungkinan siswa mengalami masalah-masalah dalam belajar. Kesulitan belajar merupakan salah satu masalah yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran. Kesulitan belajar merupakan suatu keadaan di mana siswa tidak dapat belajar sebagaimana mestinya yang disebabkan oleh hambatan atau gangguan tertentu dalam proses pembelajaran sehingga siswa tidak dapat mencapai hasil belajar yang diharapkan. Untuk itu diperlukan sebuah model pembelajaran yang dapat menunjang kesuksesan siswa dalam proses pembelajaran.

Giannakos, dkk (2016) menuturkan bahwa selama beberapa tahun terakhir, metode pembelajaran konvensional yang dilakukan oleh guru telah beralih dengan menerapkan praktik pembelajaran yang lebih aktif sehingga membuat kondisi di dalam kelas lebih baik dan meningkatkan pemahaman siswa.

Maka dari itu pembelajaran perlu menerapkan model pembelajaran, Model pembelajaran (SOLE) merupakan salah satu model pembelajaran yang efektif dalam *Self Organized Learning Environment* proses belajar mengajar di kelas karena pada model ini seorang guru mendorong kelas mereka untuk bekerja sebagai komunitas untuk menjawab pertanyaan menggunakan komputer dengan akses internet yang diawasi secara minimal untuk kelompok yang terdiri dari tiga hingga empat anak, didorong oleh pertanyaan penelitian. (Mitra dan Dangwal, 2010; Mitra, 2012).

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Mitra & Crawley pada bulan Maret – Juni 2010, dengan cara yaitu, anak-anak menjawab tes dalam kelompok dengan

bantuan Internet dan diuji ulang tiga bulan kemudian secara individual dan tanpa menggunakan Internet. Hasilnya ditunjukkan pada Gambar dibawah ini.



Gambar 1.1 Hasil Eksperimen (Mitra, S., & Crawley, E., 2014)

Hasilnya menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran SOLE pada hasil belajar siswa dalam pembelajaran Fisika dan Biologi adalah meningkat secara signifikan dan siswa dapat memahami jawaban mereka yang dimulai dari test 1 pada bulan maret diperoleh nilai rata-rata 24.6 , pada bulan juni diperoleh nilai rata-rata 57.3, lalu test 2 pada bulan maret diperoleh nilai rata-rata 26.1 , pada bulan juni diperoleh nilai rata-rata 80.4 dan test 3 pada bulan maret diperoleh nilai rata-rata 13, pada bulan juni diperoleh nilai rata-rata 16.5.

Selain model pembelajaran SOLE pembelajaran ini menggunakan model pembelajaran berdasarkan gaya belajar yaitu *Visualization, Auditory, Kinesthetic (VAK)* pada sistem pembelajaran. Model pembelajaran *Visual, Auditory, Kinesthetic (VAK)* model pembelajaran yang mengoptimalkan ketiga modalitas yang sudah dimiliki oleh manusia yang bertujuan untuk menjadikan peserta didik belajar merasa nyaman. Shoimin (2014) menjelaskan bahwa model pembelajaran VAK merupakan anak dari model pembelajaran *Quantum* yang berprinsip untuk menjadikan situasi belajar menjadi lebih nyaman dan menjanjikan kesuksesan bagi pembelajaran di masa depan.

Menurut Ngalimun (2014, hlm.76) “Model pembelajaran VAK mencakup tiga aspek belajar yaitu visualisasi dimana siswa dituntut untuk mengamati sesuatu, kemudian auditory siswa dituntut untuk bisa bertanya dan mengulang lagi apa yang

dijelaskan oleh guru serta kinestetik siswa dituntut untuk mencoba atau mempraktekkan apa yang guru jelaskan.”

Selain itu hasil penelitian sebelumnya oleh Marlan (2014, hlm.14) bahwa aktivitas siswa dapat ditingkatkan melalui penerapan model pembelajaran kuantum tipe VAK pada pokok bahasan listrik dinamis di kelas X3 MAN Sungai Gelam. Hasil penelitian **menunjukkan adanya peningkatan aktivitas** dan hasil belajar siswa pada setiap siklus. Peningkatan aktivitas siswa terlihat dari rata-rata persentase aktivitas siswa pada siklus I 47,3% meningkat pada siklus II menjadi 78,06% dan meningkat lagi pada siklus III menjadi 85,07%. Sedangkan rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I 56,70 dengan jumlah siswa yang berhasil sebanyak 12 orang (44,44%) meningkat pada siklus II menjadi 64,29 dengan jumlah siswa yang berhasil 15 orang (55,56%), kemudian meningkat lagi pada siklus III menjadi 70,90 dengan jumlah siswa yang berhasil 22 orang (81,48%). Dalam hal ini hasil belajar siswa tentunya mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor sehingga model pembelajaran VAK memungkinkan untuk menyeimbangkan ketiga ranah penilaian tersebut.

Model pembelajaran VAK membutuhkan sistem pembelajaran yang inovatif, adaptif dan kreatif serta mampu memberikan suasana pembelajaran yang menyenangkan salah satu yang dapat diciptakan yaitu sistem pembelajaran berbasis teknologi komputer yang lebih dikenal dengan multimedia interaktif.

Seiring dengan dikembangkannya sebuah model pembelajaran dikelas dibutuhkan pula cara penyajian materi yang bersifat komperhensif, yaitu penjelasan yang tidak hanya disampaikan dalam bentuk suara melainkan dalam bentuk gambar, video dan bentuk lainnya yang lebih bervariasi sehingga dapat memunculkan efek menarik dan dapat memotivasi peserta didik. Munir (2012) berpendapat bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus. Dalam perannya untuk membantu keterlaksanaan proses pembelajaran di kelas, keterlibatan multimedia pembelajaran tentunya secara ideal harus dapat membantu peserta didik dalam memahami konten pembelajaran atau hanya sekedar

meningkatkan daya tarik dan keinginan peserta didik untuk senantiasa berinteraksi dengan multimedia.

Ali (2009) menjelaskan bahwa selain model pembelajaran, hal penting dalam proses pembelajaran yaitu dengan adanya media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan, karena pemilihan salah satu model pembelajaran tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai.

Mahnun (2012) menyatakan bahwa penggunaan media dalam pengajaran di kelas merupakan sebuah kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Hal ini dapat dipahami mengingat proses belajar yang dialami siswa tertumpu pada berbagai kegiatan menambah ilmu dan wawasan untuk bekal hidup di masa sekarang dan masa akan datang. Salah satu upaya yang harus ditempuh adalah bagaimana menciptakan situasi belajar yang memungkinkan terjadinya proses pengalaman belajar pada diri siswa dengan menggerakkan segala sumber belajar dan cara belajar yang efektif dan efisien. Dalam hal ini, media pengajaran merupakan salah satu pendukung yang efektif dalam membantu terjadinya proses belajar.

Menurut PP No 19 tahun 2005 pasal 19 ayat 1 yang tercantum dalam Munir (2012) bahwa pembelajaran pada satuan pendidikan harus diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif yang tentunya tidak lepas dari kemandirian, minat dan perkembangan pedagogik. Oleh karena itu, diperlukan perangkat lunak aplikasi pendidikan dengan bantuan komputer berbasis multimedia yang lebih komunikatif dan interaktif.

Munir (2008) dalam bukunya yang berjudul “Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi” menyatakan bahwa teknologi mulai diterapkan dalam pendidikan karena adanya pandangan bahwa science diyakini dapat meningkatkan kualitas hidup manusia. Berbagai macam produk teknologi dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran dan menunjukkan bahwa kehadiran produk Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan suatu keniscayaan dalam pendidikan, khususnya dalam pembelajaran di masa sekarang dan masa mendatang.

Rusman (2011) berpendapat bahwa peranan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam pembelajaran yaitu membantu siswa dalam belajar dan dapat memperkaya kemampuan mengajar guru. Oleh karena itu, Teknologi Informasi dan

Komunikasi perlu diintegrasikan di dalam proses pembelajaran pada setiap mata pelajaran.

Dalam penelitian lain, Ali (2009) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbantuan teknologi seperti komputer mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap daya tarik siswa untuk mempelajari kompetensi yang diajarkan. Penggunaan media pembelajaran dapat menghemat waktu persiapan mengajar, meningkatkan motivasi belajar, dan mengurangi kesalahpahaman siswa terhadap penjelasan yang diberikan guru.

Hal ini sejalan dengan pendapat Munir (2012) yang memaparkan bahwa model pembelajaran yang menggunakan alat bantu konvensional seperti papan tulis, *white board*, buku – buku, diktat belum dapat mencapai tujuan secara optimal. Oleh karena itu, dalam hal ini upaya yang dapat dilakukan sebagai alternatif solusinya adalah mengoptimalkan peran media pembelajaran dengan memanfaatkan produk dari Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Salah satu teknologi yang saat ini memiliki tren positif untuk digunakan dalam pembelajaran diantaranya adalah media berbasis web. Menurut Al Muhtadi (2013) online classroom atau ruang kelas online telah digunakan di seluruh dunia dan menciptakan *global classroom* atau ruang kelas global. Hal ini dapat membantu meningkatkan jumlah peserta didik di negara-negara berkembang dan negara-negara dunia ketiga untuk mendapatkan pendidikan yang mereka butuhkan.

Dalam pernyataan lain, Rusman (2011) mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis web merupakan suatu pembelajaran yang bisa diakses melalui jaringan internet. Pembelajaran berbasis web yang populer dengan sebutan *web based training* (WBT) atau kadang juga disebut *web based education* (WBE) atau *web based learning* (WBL) dapat didefinisikan sebagai aplikasi teknologi web dalam dunia pembelajaran untuk sebuah proses pendidikan. Yang ditawarkan dalam pembelajaran berbasis web adalah kecepatan dan tidak terbatasnya pada ruang dan waktu untuk mengakses informasi. Kegiatan belajar dapat dengan mudah dilakukan oleh peserta didik kapan saja dan dimana. Selama komputer saling terhubung dengan jaringan internet akan memberikan kemudahan bagi siapa saja untuk mendapatkan informasi.

Munir (2009) menyatakan bahwa kontribusi TIK (*e-learning*, e-edukasi, e-

manajemen dan video konferensi) memungkinkan jangkauan yang semakin mudah ke berbagai tempat di penjuru dunia tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Kemajuan teknologi informasi dapat menghantarkan dunia maya menjadi nyata berada di hadapan kita.

Selain model pembelajaran dan media pembelajaran hal penting dalam proses pembelajaran yaitu pemahaman atau tingkat kognitif siswa yang meningkat. Menurut Bayu Siswanto dkk. (2013/2014, hlm. 38). Mengatakan, kemampuan kognitif C2 dijabarkan menjadi tiga bagian, yaitu: menerjemahkan, menafsirkan, dan mengekstrapolasi. Tingkat terendah merupakan terjemahan, di Tingkat kedua merupakan pemahaman penafsiran atau interpretasi, yakni menghubungkan bagian-bagian dengan yang diketahui berikutnya. Tingkat ketiga merupakan pemahaman ekstrapolasi yakni menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang dikatakan berikutnya. Dengan ekstrapolasi ini siswa diharapkan mampu melihat di balik yang tertulis, atau dapat memperluas persepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus ataupun masalah-masalahnya.

Menurut Bloom (1956), pemahaman didefinisikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman lebih dari sekedar mengetahui, karena pemahaman melibatkan proses mental yang dinamis selain itu Ustad MJ (2012, hlm. 44) Istilah *cognitive* berasal dari kata *cognition* yang padanannya *knowing*, berarti mengetahui. Dalam arti luas, *cognition* ialah perolehan, penataan dan penggunaan. Perkembangan kognitif merupakan perubahan kemampuan berpikir atau intelektual. Program pengajaran di sekolah yang baik adalah yang mampu memberikan dukungan besar kepada para siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas perkembangan mereka Dalam arti perkembangan kognitif bagi proses belajar siswa itu ada tiga, yaitu: (1) Mengembangkan kecakapan kognitif (2). Mengembangkan kecakapan afektif (3). Mengembangkan kecakapan psikomotor. Maka dapat disimpulkan bahwa pemahaman kognitif merupakan pengetahuan yang dimiliki seseorang dengan cara memahami, menafsirkan serta mengeksplorasi dengan cara salah satunya membaca. Untuk mencapai tujuan pendidikan sesuai dengan Undang-Undang, maka kualitas pendidikan saat ini perlu ditingkatkan, khususnya pada sarana dan proses pembelajaran.

Daniel Indrayana, 2019

**RANCANG BANGUN SISTEM PEMBELAJARAN MODEL SOLE
(SELF ORGANIZED LEARNING ENVIRONMENT) BERBASIS WEB DENGAN GAYA BELAJAR VAK
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOGNITIF SISWA**

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

Berdasarkan hasil wawancara dengan seorang guru di SMK Pekerjaan Umum Negeri Bandung didapatkan hasil bahwa pada jurusan Teknik Komputer Jaringan (TKJ), mata pelajaran Desain Grafis merupakan mata pelajaran dasar yang bagi siswa jurusan TKJ, mengingat materi-materi pada mata pelajaran tersebut merupakan dasar untuk materi selanjutnya. Permasalahan dalam mata pelajaran Desain Grafis, terdapat beberapa materi yang cukup sulit salah satunya adalah materi menerapkan dan menggunakan perangkat lunak pengolah gambar bitmap khususnya pada pemahaman siswa dikarenakan praktek yang dilakukan tidak disertai dengan pemahamannya. Hal ini dibuktikan dari data yang didapatkan bahwa siswa hanya mendapatkan nilai rata-rata rapot untuk pemahaman sebesar 68 yang dapat disimpulkan yaitu masih dibawah KKM. Selain itu dalam proses pembelajaran model pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi dan belum memanfaatkan sistem pembelajaran khusus sebagai alat bantu pembelajaran. Ditambah alat bantu yang sering digunakan guru masih bersifat satu arah seperti penggunaan dokumen *file* PDF dan *Power Point*, tanpa adanya umpan balik dari siswa sehingga lama kelamaan siswa mengalami kejenuhan dan kurangnya motivasi untuk menguasai materi dalam proses pembelajaran serta menyebabkan kurangnya kemampuan kognitif siswa.

Oleh karena itu dalam penelitian ini akan dibuat sebuah sistem pembelajaran berbasis web sebagai sarana pembelajaran interaktif yang dapat mengandalkan berbagai macam media didalamnya untuk mempelajari materi -materi yang diinginkan oleh guru dalam kasus ini tentang desain grafis untuk meningkatkan pemahaman kognitif siswa. Aplikasi ini bisa mempermudah guru untuk mengupload materi-materi dengan format video tutorial, audio, juga teks dan disertai dengan kuis interaktif yang disajikan dengan grafis yang menarik untuk mendukung pembelajaran, sehingga siswa tidak mudah bosan dan tertarik dengan materi yang disajikan juga dengan menerapkan model pembelajaran SOLE yang digabungkan dengan VAK. Peningkatan pemahaman kognitif siswa menggunakan sistem pembelajaran berbasis web sangat penting terutama karena guru dapat memantau siswa dan siswa bisa memakai kapan saja, dimana saja, dan aplikasi ini sudah bisa dibuka di android.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka judul penelitian yang akan dilaksanakan adalah “RANCANG BANGUN SISTEM PEMBELAJARAN MODEL SOLE (*SELF ORGANIZED LEARNING ENVIRONMENT*) BERBASIS WEB MENGGUNAKAN VAK (*VISUAL AUDITORY KINESTETIC*) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOGNITIF SISWA”.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan adanya latar belakang seperti yang sudah dijelaskan di atas, ada beberapa permasalahan yang dibahas pada proposal skripsi ini, yaitu:

- a. Bagaimana mengembangkan sistem pembelajaran berbasis web dengan model SOLE (*Self Organized Learning Environment*) menggunakan VAK meningkatkan pemahaman kognitif siswa ?
- b. Bagaimana peningkatan pemahaman kognitif siswa menggunakan sistem pembelajaran berbasis web ?
- c. Bagaimana tanggapan peserta didik terhadap sistem pembelajaran berbasis web?

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini dimaksudkan untuk memperkecil ruang lingkup permasalahan yang dikaji lebih lanjut. Berikut batasan masalah pada penelitian ini :

- a. Berdasarkan latar belakang diatas maka penelitian ini menggunakan materi pada mata pelajaran Desain Grafis yang dibahas pada sistem pembelajaran berbasis web ini adalah materi menerapkan dan menggunakan perangkat lunak pengolah gambar bitmap.
- b. Penelitian ini diperuntukan untuk siswa SMK Pekerjaan Umum Negeri Bandung khususnya yang sudah mempelajari mata pelajaran Desain Grafis.
- c. Peningkatan pemahaman kognitif yang dilihat hanya sebatas perbandingan antara nilai yang didapat ketika tidak menggunakan multimedia dengan nilai yang didapatkan setelah menggunakan multimedia yang dikembangkan.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun diadakannya penelitian ini bertujuan untuk :

- a. Mengetahui bagaimana mengembangkan sistem pembelajaran berbasis web dengan model SOLE (*Self Organized Learning Environment*) menggunakan VAK pada mata pelajaran desain grafis.
- b. Mengetahui peningkatan hasil sistem pembelajaran berbasis web dengan model SOLE (*Self Organized Learning Environment*) menggunakan VAK terhadap peningkatan pemahaman kognitif siswa pada mata pelajaran desain grafis.
- c. Mendapatkan informasi berupa tanggapan siswa terhadap sistem pembelajaran berbasis web dengan model SOLE (*Self Organized Learning Environment*) menggunakan VAK mata pelajaran desain grafis.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan yang bermanfaat, antara lain :

- a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi wawasan dan pengalaman dalam proses merancang sistem pembelajaran berbasis web dengan model SOLE (*Self Organized Learning Environment*).

- b. Bagi Guru

Dengan adanya sistem pembelajaran berbasis web menggunakan model SOLE (*Self Organized Learning Environment*) ini diharapkan dapat digunakan guru sebagai alat bantu dalam pembelajaran mata pelajaran desain grafis.

- c. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kemudahan kepada siswa dalam memahami materi yang diajarkan terutama dapat meningkatkan pemahaman kognitif dan menambah ketertarikan siswa dalam belajar mata pelajaran desain grafis.

1.6 Definisi Operasional

- a. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual dan operasional pembelajaran yang memiliki nama, ciri, urutan logis, pengaturan, dan budaya. Hal ini sesuai dengan Permendikbud No.103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, Pasal 2.x

- b. *Self Organized Learning Environment* adalah model pembelajaran di mana siswa mengatur diri sendiri dalam kelompok dan belajar menggunakan komputer yang terhubung ke internet dengan minimal dukungan guru.
- c. Model pembelajaran *Visual Auditory Kinesthetic* (VAK) adalah model pembelajaran yang mengoptimalkan tiga gaya belajar untuk menjadikan peserta didik merasa nyaman yaitu visual, auditory, dan kinesthetic. *Visual, Auditory, Kinesthetic* (VAK) merupakan tiga modalitas yang dimiliki oleh setiap manusia. Ketiga modalitas tersebut kemudian dikenal sebagai gaya belajar. Gaya belajar merupakan kombinasi dari bagaimana seseorang dapat menyerap dan kemudian mengatur serta mengolah informasi. Tiga aspek belajar yaitu Materi *visual* lebih mengandalkan mengamati walaupun ada audio didalamnya. Materi *auditory* lebih mengandalkan mendengarkan sesuatu yang dijelaskan. Materi *kinesthetic* siswa dituntut untuk mencoba atau mempraktekkan apa yang guru jelaskan.
- d. Desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Dalam desain grafis, teks juga dianggap sebagai gambar karena merupakan hasil dari abstraksi simbol-simbol yang bisa dibunyikan.
- e. Pembelajaran berbasis web adalah proses pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan jaringan internet, sehingga sering disebut juga dengan *e-learning*. Internet merupakan jaringan yang terdiri atas ribuan bahkan jutaan komputer, termasuk di dalamnya jaringan lokal, yang menghubungkan melalui saluran (satelit, telepon, kabel) dan jangkauannya mencakup seluruh dunia.
- f. Pemahaman menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah sesuatu hal yang kita pahami dan kita mengerti dengan benar. Pemahaman berasal dari kata paham yang mempunyai arti mengerti benar, sedangkan pemahaman merupakan proses perbuatan cara memahami.

1.7 Struktur Organisasi Penelitian

Struktur organisasi ini merupakan gambaran tentang isi skripsi secara keseluruhan berikut dengan pembahasan dari isi skripsi setiap bab nya. Struktur organisasi skripsi tersebut disusun sebagai berikut :

Daniel Indrayana, 2019

**RANCANG BANGUN SISTEM PEMBELAJARAN MODEL SOLE
(SELF ORGANIZED LEARNING ENVIRONMENT) BERBASIS WEB DENGAN GAYA BELAJAR VAK
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOGNITIF SISWA**

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

a. BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang permasalahan, merumuskan inti permasalahan, menentukan tujuan dan manfaat penelitian, kemudian diikuti dengan pembatasan masalah dan sistematika penulisan.

b. BAB 2 KAJIAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan tentang teori – teori yang relevan dengan kajian penelitian dan hal – hal lainnya yang mendukung penelitian serta berguna dalam merancang sistem pembelajaran berbasis web dengan model SOLE (*Self Organized Learning Environment*).

c. BAB 3 METODE PENELITIAN

Bab ini menjabarkan tentang metode yang digunakan dalam proses penelitian, perancangan desain penelitian, instrumen apa saja yang diperlukan disertai dengan teknik analisis data yang digunakan.

d. BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjabarkan hasil serta pembahasan dari penelitian yang merupakan intisari dari rumusan masalah. Bagian dari pembahasan ini dikaitkan dengan dasar – dasar teori yang dibahas pada bab II.

e. BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjabarkan hasil simpulan analisis hasil temuan dari penelitian dan saran penulis berdasarkan hasil analisis temuan penelitian dijelaskan di dalam bab ini.