

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG MASALAH**

Pendidikan merupakan suatu hal yang harus dilakukan oleh manusia agar manusia tersebut dapat mengembangkan pengetahuan yang ada didalam dirinya sehingga dapat memperhatikan perilaku dalam hidup. Pendidikan dilakukan secara sadar dan terencana sehingga tercapai tujuan untuk mendewasakan seseorang dari tidak tahu menjadi tahu karena pendidikan berfungsi untuk memanusiakan manusia, pengalaman belajar, bersifat normatif dan harus dapat dipertanggungjawabkan dan berlangsung sepanjang hayat. Perlu adanya orang dewasa atau para pendidik sebelum melaksanakan praktek pendidikan benar-benar menguasai dan melakukan studi yang terlibat dan berhubungan dengan pendidikan agar tujuan pendidikan terlaksana.

Pengertian pendidikan ini juga diperjelas dan ditegaskan oleh pemerintah yang tercantum dalam Undang-undang Dasar No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

Pendidikan sangat erat sekali dengan proses pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik dan mewujudkan UUD No 20 tahun

2003 tersebut, sehingga dalam pembelajaran perlu dilaksanakannya pendekatan cara belajar aktif agar peserta didik dapat mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya sebagai bekal menghadapi era global yang penuh dengan persaingan ketat antar negara-negara. Pelaksanaan proses pembelajaran perlu diperhatikan dengan cermat agar tujuan ini pemerintah dapat tercapai.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Susilana, dkk (2008:1), pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator. Pembelajaran merupakan suatu proses yang tidak hanya proses transfer informasi guru kepada siswa, tetapi juga melibatkan berbagai tindakan dan kegiatan yang harus dilakukan terutama jika menginginkan hasil belajarnya menjadi lebih baik. Salah satu proses pembelajaran yang menekankan berbagai tindakan dan kegiatan adalah dengan menggunakan metode atau model pembelajaran tertentu. Model pembelajaran merupakan sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran, dapat mengembangkan serta meningkatkan kegiatan pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Perkembangan teknologi ini menjadi daya tambah terhadap proses pembelajaran karena sekarang ini proses pembelajaran biasanya diiringi dengan menggunakan teknologi di dalam kelas. Sehubungan dengan makin

berkembangnya teknologi di sekolah-sekolah ada mata pelajaran Teknologi Informasi dan komunikasi (TIK) untuk menyeimbangkan perkembangan teknologi agar siswa-siswa tidak tertinggal dan dapat mengikuti serta mengantisipasi pesatnya perkembangan teknologi. Materi TIK dijadikan mata pelajaran wajib di sekolah menengah (SMP dan SMA/SMK), karena memiliki karakteristik yang berbeda dengan mata pelajaran lain. Hal ini karena mata pelajaran lain di sekolah menengah berupa materi sains sedangkan TIK berkaitan erat dengan teknologi. Pada dasarnya sains mengkaji sebuah objek berdasarkan ide maupun hakikatnya dan cenderung bersifat statis. Sedangkan teknologi merupakan penerapan dari berbagai disiplin ilmu pengetahuan yang langsung dapat dirasakan manfaatnya oleh manusia. Proses pembelajaran yang berkaitan dengan perangkat teknologi diperlukan kegiatan praktek langsung pada objek kajian sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari pembelajaran teori. Kegiatan praktek diperlukan dalam rangka mempersempit jarak antara teori dengan keadaan di lapangan. Karena itu, sangat diperlukan adanya perubahan dalam pembelajaran, artinya pembelajaran TIK dibuat lebih menarik penyajiannya yang bersifat konkret dan melibatkan siswa secara aktif dari segi mental dan fisik.

Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dipersiapkan untuk mengantisipasi dampak perkembangan teknologi khususnya bidang informasi dan komunikasi dalam kehidupan kita sehari-hari. Mata pelajaran ini perlu dikenalkan, dipraktekkan dan dikuasi oleh siswa sedini mungkin agar siswa memiliki bekal untuk menyesuaikan penerapan teknologi informasi dan

komunikasi. Menjadikan peserta didik sebagai obyek pasif yang senantiasa siap menerima segala yang diberikan oleh pihak pengajar yang biasa dilakukan dalam pembelajaran. Metode pembelajaran semacam itu cenderung memosisikan peserta didik sebagai manusia yang hanya dapat diam tanpa memiliki kreativitas apapun.

Tujuan mata pelajaran TIK yaitu 1) Memahami teknologi informasi dan komunikasi; 2) Mengembangkan keterampilan untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi; 3) Mengembangkan sikap kritis, kreatif, apresiatif dan mandiri dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi; 4) Menghargai karya cipta di bidang teknologi informasi dan komunikasi. Visi mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yaitu agar siswa dapat menggunakan perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi secara tepat dan optimal untuk mendapatkan dan memproses informasi dalam kegiatan belajar, bekerja, dan aktifitas lainnya sehingga siswa mampu berkreasi, mengembangkan sikap inisiatif, mengembangkan kemampuan eksplorasi mandiri, dan mudah beradaptasi dengan perkembangan yang baru.

Pembelajaran TIK seharusnya menjadi kegiatan yang dapat membuat peserta didik menarik dan mudah diingat seperti berbuat, berbicara, mendengarkan, melihat, mengamati, menggambarkan serta memecahkan masalah dalam proses pembelajaran. Ada orang bijak Konfusius (Silberman, 2004:15) mengatakan bahwa “yang saya dengar, saya lupa; yang saya lihat, saya ingat; yang saya kerjakan, saya pahami;” maka apabila kegiatan ini dilakukan secara bersamaan maka hasil yang diperoleh akan maksimal. Hal

tersebut dapat mendorong meningkatnya daya ingat siswa. Penelitian Vernon Magnesen, dari Universitas Texas tentang ingatan (Roebiyarto, 2008), memberikan gambaran bahwa “ingatan yang dilakukan dengan membaca sebanyak 20%, mendengar 30%, melihat sebanyak 40%, mengucapkan sebanyak 50%, melakukan sebanyak 60%, dan melihat, mengucapkan, mendengar, dan melakukan sebanyak 90%.” Melakukan memperoleh daya ingat sebanyak 60% itu sudah dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, apalagi dengan melihat, mengucapkan, mendengarkan, dan melakukan maka target ingatan dalam penilaian proses pembelajaran akan tercapai meningkatkan prestasi peserta didik karena persentasinya mencapai 90%. Sehingga diharapkan dengan kegiatan melihat, mengucapkan, mendengarkan, dan melakukan maka meningkatkan daya ingat peserta didik sehingga hasil yang diperoleh akan maksimal.

Pelaksanaan proses pembelajaran agar lebih menarik maka di dalam proses pembelajaran diperlukan metode atau model atau pendekatan pembelajaran sesuai dengan materi pelajaran yang akan dipelajari. Pendekatan dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran. Oleh karenanya strategi dan metode pembelajaran yang digunakan dapat bersumber atau tergantung dari pendekatan tertentu (Sanjaya, 2009:295). Dilihat dari pendekatannya, dalam pembelajaran terbagi menjadi dua pendekatan, yaitu 1) pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada siswa (*student centered approach*); 2) pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada guru (*teacher centered approach*). Salah

satu pembelajaran yang memberikan keleluasaan untuk berpikir secara aktif adalah melalui *Somatic, Auditory, Visual, Intellectual* (SAVI) yang dilakukan berdasarkan pada *student centered approach*, maka kita sebut proses pembelajaran ini dengan menggunakan pendekatan SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intellectual*).

Pembelajaran *Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual* (SAVI) adalah pembelajaran yang menekankan bahwa belajar haruslah memanfaatkan semua alat indera yang dimiliki siswa (Suyanto, 2009:65). Pendekatan pembelajaran SAVI yaitu cara belajar yang melibatkan seluruh indera, belajar dengan bergerak aktif secara fisik, dengan memanfaatkan indera sebanyak mungkin, dan membuat seluruh tubuh atau pikiran terlibat dalam proses belajar.

Kegiatan pembelajaran akan berlangsung optimal jika aktivitas intelektual dan semua alat indera digabungkan dalam suatu peristiwa pembelajaran. Pendekatan SAVI adalah pendekatan pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif dari segi mental maupun fisik, karena dengan pendekatan pembelajaran ini aktivitas intelektual dan semua alat indera terlibat dalam satu peristiwa pembelajaran.

Apabila siswa sudah dapat aktif dan belajar dengan seluruh kemampuannya, maka hasil belajar siswa diharapkan dapat meningkat. Nilai yang diperoleh siswa pada mata pelajaran TIK adalah ada pada nilai rata-rata di sekolah, ini termasuk masih berada pada standar rata-rata di sekolah

sehingga belum terlalu adanya peningkatan pada hasil belajar siswa. Dengan menggunakan pendekatan SAVI ini diharapkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa karena dengan pendekatan SAVI ini siswa dapat berperan aktif dan mengalami langsung kegiatan pembelajaran materi demi materi yang diberikan.

Hasil belajar siswa cakupannya sangat luas, seperti menurut Bloom mengenai hasil belajar bahwa ada tiga jenjang kemampuan yaitu domain kognitif (kawasan pengetahuan), domain psikomotor (kawasan keterampilan fisik atau otot) dan domain afektif (kawasan nilai atau sikap). Hasil belajar yang berupa pengetahuan/kognitif perlu diketahui untuk mengetahui sejauhmana siswa memahami materi tersebut. Domain kognitif daidalamnya terdapat enam kemampuan, yaitu kemampuan pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Informasi yang diterima pada saat proses belajar, akan disimpan pada ranah kognitif sehingga akan menghasilkan pengetahuan dan kecakapan. Belajar dan mengingat fakta memerlukan kecakapan kognitif tertentu, sedangkan belajar konsep akan menghasilkan pengetahuan dan membutuhkan kecakapan kognitif seperti kemampuan restrukturisasi. Pengetahuan dan kecakapan berfikir akan digunakan pada saat aksi fisik (kecakapan psikomotor) atau reaksi terhadap sesuatu (kecakapan afektif).

Berdasarkan gambaran dan pemaparan diatas, maka diperlukan kajian yang cukup mendalam mengenai pengaruh penerapan pendekatan pembelajaran SAVI dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan

Komunikasi terhadap hasil belajar siswa apabila dibandingkan dengan metode pembelajaran yang selama ini digunakan oleh guru di sekolah. Peneliti mencoba mengambil judul dalam penelitian ini adalah “Pengaruh penerapan pendekatan *Somatic, Auditory, Visual, dan Intellectual (SAVI)* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (Kuasi Eksperimen terhadap Aspek Kognitif Siswa Kelas VII di SMP Negeri 40 Bandung)”.

## **B. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian secara umum, yaitu :

“Apakah terdapat perbedaan pengaruh pada hasil belajar antara siswa yang menerapkan pendekatan *Somatic, Auditory, Visual, Intellectual (SAVI)* dengan siswa yang menerapkan pendekatan teori dan praktek pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi?”

Secara lebih khusus masalah penelitian ini dijabarkan sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan pengaruh pada hasil belajar siswa aspek pengetahuan antara siswa yang menerapkan pendekatan *Somatic, Auditory, Visual, Intellectual (SAVI)* dengan siswa yang menerapkan pendekatan teori dan praktek pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi?
2. Apakah terdapat perbedaan pengaruh pada hasil belajar siswa aspek pemahaman antara siswa yang menerapkan pendekatan *Somatic, Auditory,*

*Visual, Intellectual* (SAVI) dengan siswa yang menerapkan pendekatan teori dan praktek pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi?

3. Apakah terdapat perbedaan pengaruh pada hasil belajar siswa aspek penerapan antara siswa yang menerapkan pendekatan *Somatic, Auditory, Visual, Intellectual* (SAVI) dengan siswa yang menerapkan pendekatan teori dan praktek pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi?

### C. TUJUAN PENELITIAN

Secara umum tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan pengaruh pada hasil belajar antara siswa yang menerapkan pendekatan *Somatic, Auditory, Visual, Intellectual* (SAVI) dengan siswa yang menerapkan pendekatan teori dan praktek pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah

1. Mengetahui perbedaan pengaruh pada hasil belajar siswa aspek pengetahuan antara siswa yang menerapkan pendekatan *Somatic, Auditory, Visual, Intellectual* (SAVI) dengan siswa yang menerapkan pendekatan teori dan praktek pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

2. Mengetahui perbedaan pengaruh pada hasil belajar siswa aspek pemahaman antara siswa yang menerapkan pendekatan *Somatic, Auditory, Visual, Intellectual* (SAVI) dengan siswa yang menerapkan pendekatan teori dan praktek pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.
3. Mengetahui perbedaan pengaruh pada hasil belajar siswa aspek penerapan antara siswa yang menerapkan pendekatan *Somatic, Auditory, Visual, Intellectual* (SAVI) dengan siswa yang menerapkan pendekatan teori dan praktek pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

#### **D. MANFAAT PENELITIAN**

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara langsung maupun tidak langsung kepada berbagai pihak diantaranya:

1. Dari segi teoritis, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bahan kajian dan informasi bagi para perencana dan pengembang lembaga pendidikan mengenai manfaat menerapkan pendekatan pembelajaran di dalam kegiatan belajar mengajar.
2. Dari segi praktis, dapat memberikan masukan bagi guru khususnya dalam peningkatan penerapan pendekatan pembelajaran pada proses pembelajaran, dapat memperdalam wawasan keilmuan dan memberikan gambaran yang jelas dalam memilih dan memanfaatkan pendekatan SAVI untuk di terapkan pada mata pelajaran TIK sehingga dapat memperlancar

proses belajar mengajar di sekolah serta dapat dijadikan sebagai bahan rujukan penelitian perluasan bagi peneliti lainnya.

## E. ASUMSI

Setelah adanya rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian yang jelas, maka langkah selanjutnya adalah merumuskan asumsi atau anggapan dasar. Arikunto (2006:65) menulis bahwa menurut Winarno Surakhmad anggapan dasar/asumsi adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik. Asumsi dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pendekatan SAVI dapat terlaksana dengan baik jika di sekolah tersebut terdapat fasilitas yang memadai, seperti laboratorium komputer dan LCD.
2. Pendekatan pembelajaran SAVI pada proses pembelajaran, dilakukan dengan mereka dapat belajar lebih banyak jika mereka dapat melakukan sesuatu/bergerak ketika presentasi sedang berlangsung (S), membicarakan atau mendiskusikan apa yang mereka pelajari (A), siswa akan belajar sedikit dengan menyaksikan presentasi (V), serta memikirkan dan mengambil kesimpulan atau informasi yang mereka peroleh untuk diterapkan dalam menyelesaikan soal-soal (I) pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.
3. Penerapan pendekatan SAVI pada mata pelajaran TIK diharapkan dapat membantu dan mempermudah siswa dalam dalam proses belajar.

## F. DEFINISI OPERASIONAL

Agar tidak terjadi salah pengertian dalam penelitian, maka peneliti mengemukakan beberapa istilah berikut ini :

1. Pendekatan *Somatic, Auditory, Visual, Intellectual* (SAVI) adalah pendekatan pembelajaran yang berusaha memanfaatkan dan memaksimalkan penggunaan seluruh indera dan otak yang dimiliki siswa, melalui :
  - a. *Somatic* (gerakan tubuh). Belajar *somatic*, adalah belajar yang menuntut keterlibatan fisik. Siswa dapat melakukan sesuatu secara fisik, yang berarti belajar dengan mengalami, melakukan, bergerak, dan berbuat misalnya praktek.
  - b. *Auditory* (pendengaran). Belajar *auditory* adalah belajar dengan berbicara dan mendengar, yang berarti bahwa indera telinga digunakan dalam belajar dengan cara mendengarkan, menyimak, berbicara, presentasi, mengemukakan pendapat, dan menanggapi.
  - c. *Visual* (penglihatan). Belajar visual adalah belajar dengan mengamati dan menggambarkan, yang berarti belajar harus menggunakan indera mata melalui mengamati, menggambar, melukis, mendemonstrasikan, media belajar, dan alat peraga.
  - d. *Intellectual* adalah menggunakan kekuatan berpikir untuk mengaitkan seluruh makna yang diperoleh dari belajar, dalam kata lain proses mengikat makna atau pemahaman. Kemampuan berpikir perlu dilatih melalui bernalar, memecahkan masalah, mengonstruksi dan

menerapkan. Intelektual yaitu belajar dengan memecahkan masalah dan merenung, dapat juga dengan mengerjakan soal-soal.

2. Hasil belajar adalah kemampuan seseorang dalam suatu bidang tertentu yang diperoleh dari mempelajari bidang tertentu. Kemampuan-kemampuan ini yang memberikan gambaran atas kegiatan dalam belajar. Kemampuan yang menjadi titik fokus dalam penelitian ini yaitu kemampuan pada ranah kognitif aspek pengetahuan, aspek pemahaman dan aspek penerapan.
3. Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah mata pelajaran wajib di sekolah yang berisi materi-materi perpaduan dari teknologi, informasi, dan komunikasi yang menyiapkan peserta didik dalam lingkungan masyarakat sehingga dapat bersaing dan mengantisipasi pesat perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.
4. Pendekatan teori dan praktek adalah pembelajaran dilakukan dengan cara guru memberikan teori kemudian siswa mempraktekan (metode ceramah dan metode demonstrasi).