

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak bisa dipisahkan satu sama lain. Belajar menunjukkan kepada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai penerima pelajaran (siswa), sedangkan mengajar menunjukkan kepada apa yang harus dilakukan oleh seorang guru yang menjadi pengajar. Jadi belajar mengajar merupakan proses interaksi antara guru dan siswa pada saat proses pengajaran. Proses pengajaran akan berhasil selain ditentukan oleh kemampuan guru dalam menentukan model dan alat yang digunakan dalam pengajaran, juga ditentukan oleh minat belajar siswa.

Proses belajar mengajar meliputi kegiatan yang dilakukan guru mulai dari perencanaan, pelaksanaan kegiatan sampai evaluasi dan program tindak lanjut yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pendidikan. Sedangkan kemampuan mengelola proses belajar mengajar adalah kesanggupan atau kecakapan para guru dalam menciptakan suasana komunikasi yang edukatif antara guru dan peserta didik yang mencakup segi kognitif, afektif dan psikomotor, sebagai usaha mempelajari sesuatu berdasarkan perencanaan sampai tahap evaluasi tindak lanjut agar tercapainya tujuan pengajaran. Pembelajaran merupakan suatu proses yang mana proses tersebut bukan sekedar transfer informasi antara guru dan

Yuren Sasiska Akmelia, 2013

Penggunaan Multimedia Interaktif pada Model Pembelajaran *SAVI* (*Somatic, Auditory, Visual, Intelektual*) dalam Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (Studi Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas VII SMPN 44 Bandung).

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

siswa, tetapi juga menyangkut tindakan dan kegiatan yang dilakukan agar mendapatkan hasil yang lebih baik. Salah satu proses pembelajaran yang menekankan tindakan dan kegiatan adalah dengan menggunakan model atau metode pembelajaran. Model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru.

Model pembelajaran merupakan salah satu cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran. Oleh karena itu, model pembelajaran sebagai alat untuk menciptakan proses pembelajaran. Peningkatan hasil dan proses pembelajaran belajar siswa di sekolah menengah pertama, setiap guru dituntut melakukan inovasi pembelajaran, seperti dalam menggunakan pendekatan pembelajaran yang tepat sebagai upaya meningkatkan penguasaan siswa terhadap materi pelajaran, seperti dalam pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Materi pelajaran TIK menuntut keaktifan siswa dalam belajar. Hal ini berarti bahwa dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa, aspek pendekatan pembelajaran sangat penting diperhatikan oleh guru, sebagaimana pendapat M. Risal dari buku yang ditulis Sudjana : M.Risal Sudjana (2002: 152) mengemukakan bahwa tinggi rendahnya kadar kegiatan belajar banyak dipengaruhi oleh pendekatan mengajar yang digunakan guru. Sementara Hamdat (2003: 33) mengemukakan bahwa: Guru harus mempergunakan banyak metode pada

Yuren Sasiska Akmelia, 2013

Penggunaan Multimedia Interaktif pada Model Pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intelektual*) dalam Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (Studi Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas VII SMPN 44 Bandung).

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

waktu mengajar. Variasi metode mengakibatkan penyajian bahan pelajaran lebih menarik perhatian siswa, mudah diterima siswa, dan kelas menjadi hidup, metode penyajian yang selalu sama akan membosankan siswa. Oleh karena itu, agar siswa tidak merasa bosan dengan materi yang kurang dipahami dan bergaya monoton maka pada pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi di sekolah perlu dicobakan dengan menggunakan multimedia interaktif melalui model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intelektual*) dapat membuat siswa lebih memahami materi yang diterangkan dan tidak merasa bosan dengan materi yang kurang dipahami.

Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan mata pelajaran penyeimbang agar siswa tidak tertinggal dan dapat mengantisipasi perkembangan teknologi yang berkembang sangat pesat. Mata pelajaran ini perlu dikenalkan, dipraktekkan dan dikuasi oleh siswa sedini mungkin agar siswa memiliki bekal untuk menyesuaikan perkembangan dari teknologi. Menjadikan siswa hanya sebagai penerima informasi pada saat pembelajaran hanya akan membuat siswa tidak mempunyai kreatifitas dalam berfikir. Oleh karena itu, diharapkan dengan menggunakan multimedia interaktif melalui model pembelajaran SAVI bisa membuat siswa berfikir lebih kreatif karena multimedia interaktif melalui model pembelajaran SAVI melibatkan emosi, seluruh tubuh, semua indera, dan segenap kedalaman serta keluasan pribadi, menghormati gaya belajar

Yuren Sasiska Akmelia, 2013

Penggunaan Multimedia Interaktif pada Model Pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intelektual*) dalam Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (Studi Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas VII SMPN 44 Bandung).

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

individu lain dengan menyadari bahwa orang belajar dengan cara-cara yang berbeda.

Pada siswa kelas VII semester 1 terdapat materi cara mengaktifkan dan mematikan komputer. Terkadang motivasi belajar siswa menjadi menurun karena mengalami kebosanan dalam proses belajar mengajar. Serta hasil belajar siswa pun menurun. Dengan menggunakan multimedia interaktif melalui model pembelajaran SAVI diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Komputer sebagai media akan lebih banyak membantu siswa menemukan hal-hal baru yang lebih menarik pada model pembelajaran SAVI dibandingkan dengan cara-cara konvensional yang lebih berpusat pada guru. Walaupun sudah kita ketahui bersama, bahwa cara-cara belajar dan mengajar, serta pemerolehan informasi pembelajaran tiap individu berbeda.

Pembelajaran TIK seharusnya menjadi kegiatan yang dapat membuat siswa menarik dan mudah diingat, seperti melihat, mendengarkan, mempraktekkan serta memecahkan masalah dalam proses pembelajaran. Sebagaimana penelitian Vernon Magnesen, dari Universitas Texas tentang ingatan dalam Dewi pitaloka (2010) mengemukakan 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%.” Dengan memperoleh daya ingat sebanyak 60% sudah dapat meningkatkan hasil

Yuren Sasiska Akmelia, 2013

Penggunaan Multimedia Interaktif pada Model Pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intelektual*) dalam Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (Studi Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas VII SMPN 44 Bandung).

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

belajar siswa, apalagi dengan melihat, mengucapkan, mendengarkan, dan melakukan sangat meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga diharapkan dengan kegiatan melihat, mengucapkan, mendengarkan dan melakukan yang terdapat pada model pembelajaran SAVI dengan menggunakan multimedia interaktif dapat meningkatkan daya ingat siswa sehingga hasil yang diperoleh akan maksimal.

Model pembelajaran SAVI. Bobbi De Porter, dkk (2005), dalam bukunya *Quantum Learning*, mengemukakan tiga modalitas belajar yang dimiliki seseorang. Ketiga modalitas tersebut adalah modalitas visual, modalitas auditorial, dan modalitas kinestetik (somatis). Pelajar visual belajar melalui apa yang mereka lihat, pelajar auditorial melakukan melalui apa yang mereka dengar, dan pelajaran kinestetik belajar lewat gerak dan sentuhan. Dave Meier (2000), menambahkan satu lagi gaya belajar intelektual. Gaya belajar intelektual bercirikan sebagai pemikir. Pembelajar menggunakan kecerdasan untuk merenungkan suatu pengalaman dan menciptakan hubungan, makna, rencana, dan nilai dari pengalaman tersebut. “Intelektual” adalah bagian diri yang merenung, mencipta, memecahkan masalah, dan membangun makna. Itulah sarana yang digunakan pikiran untuk mengubah pengalaman menjadi pengetahuan, pengetahuan menjadi pemahaman, dan pemahaman menjadi kearifan.

Untuk membuat suatu pembelajaran lebih menarik dan berkesan serta dapat dimengerti dengan baik dan memberikan pencapaian hasil belajar

Yuren Sasiska Akmelia, 2013

Penggunaan Multimedia Interaktif pada Model Pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intelektual*) dalam Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (Studi Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas VII SMPN 44 Bandung).

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

yang maksimal diperlukan suatu alat. Salah satunya yaitu menggunakan multimedia interaktif yang mana merupakan suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk diproses selanjutnya. Multimedia interaktif menyampaikan materi dengan menggunakan banyak media seperti teks, gambar, animasi, video, suara dan lainnya. Multimedia interaktif ini merupakan perwujudan kegiatan auditory, visual, intelektual dan somatic yang ada pada model pembelajaran SAVI.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh penulis pada Oktober 2012 dikelas VII, selama pembelajaran TIK di kelas bahwa saat kegiatan pembelajaran dimulai hanya beberapa orang yang siap untuk belajar TIK. Karena mempunyai anggapan bahwa pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi lebih menyenangkan apabila memberikan pengalaman langsung/praktek. Dan apabila guru menggunakan metode demonstrasi dan ceramah masih banyak siswa yang ngobrol dan tidak memperhatikan penjelasan guru. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan fokus dan hasil belajar siswa. Serta pada hakikatnya kemampuan siswa dalam menyerap materi pelajaran juga berbeda-beda, ini berkaitan dengan penggunaan multimedia interaktif yang mana menuntut siswa untuk melakukan pembelajaran secara individu dan membuat siswa lebih fokus belajar. Dan siswa lebih banyak berinteraksi dengan komputer sebagai media yang digunakan tetapi tetap ada bimbingan dari guru.

Yuren Sasiska Akmelia, 2013

Penggunaan Multimedia Interaktif pada Model Pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intelektual*) dalam Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (Studi Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas VII SMPN 44 Bandung).

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi dan fokus belajar, sehingga akan meningkatkan hasil belajar siswa ialah dengan penggunaan media. Penggunaan media pembelajaran memungkinkan terciptanya pembelajaran yang efektif dan efisien, karena sebagaimana kita ketahui media bermanfaat untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa, dengan menggunakan media bahan pelajaran juga menjadi lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa, selain itu media juga memberikan variasi dalam pembelajaran sehingga siswa tidak merasa bosan, terlebih jika pembelajaran tersebut menggunakan komputer sebagai medianya.

Dengan demikian penyampaian materi dengan menggunakan multimedia interaktif melalui model pembelajaran SAVI ini, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran TIK.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian, dengan judul “Penggunaan Multimedia Interaktif pada Model Pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intelektual*) dalam Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (Studi kuasi eksperimen di SMPN 44 Bandung)”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana perbedaan kemampuan siswa pada ranah kognitif tentang materi prosedur

Yuren Sasiska Akmelia, 2013

Penggunaan Multimedia Interaktif pada Model Pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intelektual*) dalam Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (Studi Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas VII SMPN 44 Bandung).

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

mengaktifkan dan mematikan komputer antara siswa yang belajar menggunakan multimedia interaktif melalui model pembelajaran *SAVI* (*Somatic, Auditory, Visual, Intelektual*) dengan siswa yang belajar menggunakan media presentasi. Dengan rumusan masalah khusus sebagai berikut :

1. Bagaimana perbedaan kemampuan siswa aspek pengetahuan tentang materi prosedur mengaktifkan dan mematikan komputer antara siswa yang belajar menggunakan multimedia interaktif melalui model pembelajaran *SAVI* dengan siswa yang belajar menggunakan media presentasi?
2. Bagaimana perbedaan kemampuan siswa aspek pemahaman tentang materi prosedur mengaktifkan dan mematikan komputer antara siswa yang belajar menggunakan multimedia interaktif melalui model pembelajaran *SAVI* dengan siswa yang belajar menggunakan media presentasi?
3. Bagaimana perbedaan kemampuan siswa aspek penerapan tentang materi prosedur mengaktifkan dan mematikan komputer antara siswa yang belajar menggunakan multimedia interaktif melalui model pembelajaran *SAVI* dengan siswa yang belajar menggunakan media presentasi?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan di awal, maka tujuan umum penelitian ini adalah untuk menemukan bukti-bukti nyata (empirik) perbedaan kemampuan siswa pada ranah kognitif tentang materi prosedur mengaktifkan dan mematikan komputer antara siswa yang

Yuren Sasiska Akmelia, 2013

Penggunaan Multimedia Interaktif pada Model Pembelajaran *SAVI* (*Somatic, Auditory, Visual, Intelektual*) dalam Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (Studi Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas VII SMPN 44 Bandung).

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

menggunakan multimedia interaktif melalui model pembelajaran *SAVI* (*Somatic, Auditory, Visual, Intelektual*) dengan siswa yang belajar dengan menggunakan media presentasi. Dengan tujuan penelitian khusus adalah sebagai berikut :

1. Untuk menemukan bukti-bukti nyata (empirik) perbedaan kemampuan siswa aspek pengetahuan tentang materi prosedur mengaktifkan dan mematikan komputer antara siswa yang belajar menggunakan multimedia interaktif melalui model pembelajaran *SAVI* dengan siswa yang belajar menggunakan media presentasi.
2. Untuk menemukan bukti-bukti nyata (empirik) perbedaan kemampuan siswa aspek pemahaman tentang materi prosedur mengaktifkan dan mematikan komputer antara siswa yang belajar menggunakan multimedia interaktif melalui model pembelajaran *SAVI* dengan siswa yang belajar menggunakan media presentasi.
3. Untuk menemukan bukti-bukti nyata (empirik) perbedaan kemampuan siswa aspek penerapan tentang materi prosedur mengaktifkan dan mematikan komputer antara siswa yang belajar menggunakan multimedia interaktif melalui model pembelajaran *SAVI* dengan siswa yang belajar menggunakan media presentasi.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini, yaitu:

Yuren Sasiska Akmelia, 2013

Penggunaan Multimedia Interaktif pada Model Pembelajaran *SAVI* (*Somatic, Auditory, Visual, Intelektual*) dalam Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (Studi Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas VII SMPN 44 Bandung).

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

a. Bagi Peneliti :

Sebagai suatu pembelajaran. Karena pada penelitian ini, peneliti dapat mengaplikasikan segala pengetahuan yang didapat selama perkuliahan maupun di luar perkuliahan

b. Bagi Guru :

(i) Sebagai bahan pertimbangan dan sumber data bagi guru dalam merumuskan model pembelajaran dan media pembelajaran terbaik untuk siswanya.

(ii) Memperluas wawasan mengenai model dan media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi dengan menggunakan multimedia interaktif melalui model pembelajaran SAVI pada materi mengaktifkan dan mematikan komputer.

c. Bagi siswa :

Meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses belajar siswa dengan multimedia interaktif melalui model pembelajaran SAVI.

d. Bagi Sekolah :

Memiliki referensi baru tentang teknik pembelajaran yang diharapkan meningkatkan kualitas pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.

E. Definisi Operasional

Yuren Sasiska Akmelia, 2013

Penggunaan Multimedia Interaktif pada Model Pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intelektual*) dalam Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (Studi Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas VII SMPN 44 Bandung).

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Untuk menghindari adanya salah pemaknaan dari setiap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka secara operasional istilah-istilah tersebut didefinisikan seperti berikut:

1. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah : multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dll.
2. Model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intelektual*) adalah suatu model pembelajaran yang menggabungkan gerakan fisik dengan aktivitas intelektual dan penggunaan semua indera yang dapat berpengaruh besar pada pembelajaran atau model pembelajaran yang menggabungkan kemampuan bergerak, melihat, mendengar, dan pemecahan masalah dalam melaksanakan pembelajaran.
3. Hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa yang telah mengikuti proses belajar mengajar.
4. Media presentasi adalah media yang pesan/materi akan disampaikan dikemas dalam sebuah program komputer dan disajikan melalui perangkat alat saji (proyektor). Pesan/ materi yang dikemas bisa berupa teks, gambar, animasi dan video yang dikombinasi dalam satu kesatuan yang utuh.

Yuren Sasiska Akmelia, 2013

Penggunaan Multimedia Interaktif pada Model Pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intelektual*) dalam Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (Studi Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas VII SMPN 44 Bandung).

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

5. Teknologi informasi dan komunikasi adalah ilmu yang mempelajari penggunaan teknologi sebagai media komunikasi dan mengelola informasi.



Yuren Sasiska Akmelia, 2013

Penggunaan Multimedia Interaktif pada Model Pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditory, Visual, Intelektual*) dalam Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (Studi Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas VII SMPN 44 Bandung).

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu