

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu faktor penunjang yang sangat penting bagi perkembangan peradaban manusia dalam suatu bangsa. Bangsa yang mempunyai peradaban yang maju adalah bangsa yang mempunyai sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu cara untuk membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dapat dilakukan melalui dunia pendidikan. Sesuai dengan UUD 1945 bahwa pendidikan adalah hak setiap warga negara. Sehingga pemerintah harus memperhatikan pendidikan baik dalam usaha peningkatannya maupun pengembangannya agar setiap rakyat Indonesia dapat mengenyam pendidikan.

Proses pendidikan tidak terlepas dari kegiatan belajar dan pembelajaran yaitu interaksi atau hubungan timbal balik antara siswa dengan guru dan sesama siswa. Dalam setiap interaksi, belajar dan pembelajaran ditandai dengan sejumlah unsur yaitu tujuan apa yang akan dicapai siswa, guru, bahan pelajaran dan sebagainya yang berkaitan satu dengan yang lainnya. Menciptakan proses pembelajaran yang efektif tidak terlepas dari peranan seorang guru. Guru memegang peranan penting dalam peningkatan mutu pendidikan, karena seorang guru harus mampu menciptakan kondisi belajar yang melibatkan siswa secara aktif baik fisik maupun mental sehingga siswa dapat termotivasi dalam proses pembelajaran.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan sekolah yang dipersiapkan untuk mencetak lulusan yang kompeten dalam bidangnya agar dapat langsung memasuki dunia kerja. Sebagaimana Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang

pendidikan nasional menjelaskan bahwa SMK bertujuan untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang kompeten untuk memasuki dunia kerja dan menjadi tenaga kerja yang produktif. Sekolah menengah kejuruan merupakan lanjutan dari sekolah menengah pertama. Sama halnya dengan Sekolah Menengah Atas (SMA), sekolah menengah kejuruan ditempuh selama 3 tahun, hanya saja di sekolah menengah kejuruan siswa disiapkan agar setelah lulus dapat langsung bekerja. Tingkatan kelas di SMK juga sama dengan SMA yaitu terdiri dari kelas X, XI, dan kelas XII. Terdapat beberapa mata pelajaran nonproduktif di sekolah menengah kejuruan di kelas X, antara lain sistem komputer, desain grafis, dan simulasi dan komunikasi digital.

Mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital merupakan mata pelajaran yang diterima oleh kelas X jurusan Teknik Komputer Jaringan di SMK Negeri 2 Bangkalan. Materi yang diajarkan pada mata pelajaran simulasi digital difokuskan pada pembelajaran kolaboratif yang memanfaatkan perkembangan teknologi. Sebagai mata pelajaran yang memanfaatkan perkembangan teknologi untuk kemudahan belajar siswa. Proses pembelajaran simulasi dan komunikasi digital dirancang agar berlangsung secara interaktif, menyenangkan, dan kreatif.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan ibu Indri Agustini S.Pd. selaku guru mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital kelas X di SMK Negeri 2 Bangkalan, pada tanggal 11 Desember 2018 yang menghasilkan bahwa siswa kesulitan dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, dan siswa masih kesulitan dalam mengerjakan soal simulasi dan komunikasi digital. Pada saat proses pembelajaran berlangsung guru hanya menggunakan pendekatan pembelajaran yang umum digunakan seperti *scientific learning*, dan belum pernah

menggunakan model pembelajaran lain. Guru hanya fokus menjelaskan materi yang ada di dalam modul pembelajaran, dan memberikan penugasan saja terhadap siswa. Maka untuk itu perlu adanya pembelajaran yang berpusat pada siswa, sehingga siswa dituntut untuk lebih aktif lagi dalam proses belajar.

Berbagai masalah-masalah yang ada dalam pembelajaran simulasi dan komunikasi digital di SMK tersebut akan berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah, bahkan masih ada beberapa siswa yang nilainya berada dibawah KKM. Alternatif yang harus dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu menggunakan model pembelajaran yang tepat dan cocok untuk menunjang keberhasilan kegiatan pembelajaran tersebut. Salah satu model pembelajaran yang sesuai untuk mengatasi masalah tersebut yaitu menggunakan model pembelajaran *Somatis, Auditori, Visual, dan Intelektual* (SAVI). Sebagaimana diungkapkan Dave Meier (dalam Rusman, 2012:373) bahwa model pembelajaran SAVI adalah model yang menyajikan sistem secara lengkap untuk melibatkan kelima indera dan emosi dalam proses belajar yang merupakan cara belajar secara alami. *Somatis* artinya belajar dengan bergerak dan berbuat, *Auditori* adalah belajar dengan berbicara dan mendengar, *Visual* artinya belajar mengamati dan menggambar, dan *Intelektual* artinya belajar dengan memecahkan masalah dan menerangkan. Penerapan model pembelajaran SAVI menuntut siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran, artinya siswa tidak hanya duduk diam dan mendengarkan guru menyampaikan materi melalui ceramah saja. Siswa akan melakukan suatu gerakan fisik dan melibatkan semua indera yang dimiliki dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Mengenai gambaran hasil belajar siswa mencakup dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, namun dalam penelitian ini peneliti hanya membatasi

pada aspek kognitifnya saja. Hasil belajar komunikasi dalam jaringan siswa dapat meningkat apabila dalam kegiatan pembelajaran seorang guru menggunakan model pembelajaran yang tepat serta memanfaatkan media yang dibutuhkan untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran dibutuhkan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, sehingga dapat memudahkan siswa memahami materi secara konkret. Media yang dapat digunakan untuk mempermudah siswa dalam pembelajaran adalah media *powerpoint*.

Ada beberapa penelitian model pembelajaran SAVI terdahulu yang dapat mendukung pada penelitian ini diantaranya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Khoirudin, Muhamad (2017) melakukan penelitian dengan judul “ *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Somatis Auditori Visual Intelektual (SAVI) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 3 Metro Pusat*” menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran SAVI terhadap hasil belajar matematika, dibuktikan dengan hasil hipotesis menggunakan rumus *t-test pooled varians* diperoleh data t_{hitung} sebesar 2,32 dan $t_{tabel} = 2,00$, perbandingan tersebut menunjukkan ($2,32 > 2,00$) berarti H_a diterima, artinya ada pengaruh yang positif dan signifikan pada model pembelajaran SAVI terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 2 Metro Pusat tahun pelajaran 2016/2017.

Penelitian lain yang mendukung penelitian ini dilakukan oleh Sayekti. Rr Wigati (2018) melakukan penelitian dengan judul “*Pengaruh Model Pembelajaran Somatic, Auditory, Visual, Intelektual (SAVI) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Min 9 Bandar Lampung*” menyimpulkan bahwa semua pengujian statistik dilakukan pada taraf signifikansi 0,05%. Hasil analisis data menunjukkan

bahwa ($t_{hitung} = 3,03 > t_{tabel} = 2,01$) maka (H_a) diterima. Dengan perolehan nilai rata rata hasil belajar matematika siswa kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran SAVI sebesar 78,1 dan nilai rata-rata hasil belajar matematika siswa kelas kontrol yang tidak menggunakan model pembelajaran SAVI sebesar 71,05. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran SAVI berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V MIN 9 Bandar Lampung.

Penelitian yang lain dilakukan oleh Sutarna, Nana (2018) melakukan penelitian dengan judul “*Pengaruh Model Pembelajaran SAVI (Somatic Auditory Visual Intellectually) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*” menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa tentang masalah sosial pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas IV Sekolah Dasar Negeri Cimulya setelah menerapkan model pembelajaran SAVI terdapat peningkatan, dibuktikan dengan hasil uji t yang menunjukkan nilai $t_{hitung} = 31,66$ dan dari tabel distribusi t pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ diperoleh nilai $t_{tabel} = 1,999$. Karena $t_{hitung} = 31,66 > t_{tabel} = 1,999$ H_1 diterima. Hal tersebut seharusnya dapat dipertahankan dan alangkah lebih baiknya ditingkatkan khususnya pada guru yang melakukan proses kegiatan pembelajaran di kelas tersebut.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian kuantitatif dengan judul “*Pengaruh Model Pembelajaran Somatis, Auditori, Visual, Dan Intelektual (SAVI) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X TKJ Pada Materi Komunikasi Dalam Jaringan di SMK Negeri 2 Bangkalan*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengaruh model pembelajaran *Somatis, Auditori, Visual, dan Intelektual* (SAVI) terhadap hasil belajar siswa?
2. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran pada materi komunikasi dalam jaringan dengan menggunakan model pembelajaran *Somatis, Auditori, Visual, dan Intelektual* (SAVI)?
3. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan model pembelajaran *Somatis, Auditori, Visual, dan Intelektual* (SAVI) pada materi komunikasi dalam jaringan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Somatis, Auditori, Visual, dan Intelektual* (SAVI) terhadap hasil belajar siswa.
2. Untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran pada materi komunikasi dalam jaringan dengan menggunakan model pembelajaran *Somatis, Auditori, Visual, dan Intelektual* (SAVI).
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan model pembelajaran *Somatis, Auditori, Visual, dan Intelektual* (SAVI) pada materi komunikasi dalam jaringan.

1.4 Batasan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas peneliti tidak mengambil semua masalah untuk dibahas dipenelitian ini karena ingin lebih terfokus pada:

1. Penelitian dilakukan pada kelas X TKJ SMK Negeri 2 Bangkalan tahun pelajaran 2018/2019.
2. Pengaruh penggunaan model pembelajaran *Somatis, Auditori, Visual, dan Intelektual* (SAVI).
3. Hasil belajar siswa kelas X TKJ dalam ranah kognitif pada materi komunikasi dalam jaringan.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan bagi guru pada pembelajaran komunikasi dalam jaringan di SMK Negeri 2 Bangkalan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Diharapkan dapat menjadi tambahan pengetahuan dalam memilih dan memilih model pembelajaran yang lebih interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi Siswa

Siswa dapat menyelesaikan permasalahan yang ada pada pembelajaran komunikasi dalam jaringan, serta meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar.

3. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, penelitian ini digunakan sebagai wahana untuk mengkaji secara ilmiah gejala-gejala proses pendidikan dan mengetahui kondisi sebenarnya tentang fasilitas dan lingkungan yang akan mempengaruhi hasil belajar siswa di sekolah, sekaligus sebagai bekal pengetahuan saat nanti peneliti terjun ke dunia pendidikan. Selain itu, diharapkan agar peneliti dapat meningkatkan profesionalisme dibidang penelitian dan pengajaran. Adapun temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi calon peneliti yang tertarik untuk melakukan penelitian dibidang pendidikan dan menjadi referensi khususnya bagi peneliti selanjutnya yang akan mengkaji masalah yang relevan dengan masalah yang ada dalam penelitian ini.