BAB 1

PENDAHULUAN

A.Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan wahana yang sangat penting dalam proses pengembangan kebudayaan nasional, yaitu pengembangan sumber daya manusia. Pendidikan mempunyai peran yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujutan diri individu,terutama bagi pembangunan bangsa dan negara. Kemajuan suatu kebudayaan bergantung pada cara kebudayaan tersebut mengenali, menghargai, dan memamfaatkan sumber daya manusia.

Manusia diciptakan oleh Allah SWT dibekali dengan akal dan fikiran. Dengan akal dan fikiran, manusia dapat membedakan mana yang baik dan buruk, yang halal dan haram. Sehingga manusia bisa mengambil hikmah dari setiap apa yang mereka kerjakan dan yang mereka lihat.

Ilmu Allah sangat luas sekali dan tak terhitung jumlahnya, sedangkan manusia hanya memiliki sedikit dari ilmu Allah tersebut, dan kewajiban menuntut ilmu merupakan perintah dari Allah SWT untuk manusia. Seperti yang dijelaskan dalam firman Allah berikut:

Katakanlah: Sekiranya lautan menjadi tinta untuk (menulis) kalimat-kalimat Tuhanku, sungguh habislah lautan itu sebelum habis (ditulis) kalimat-kalimat Tuhanku, meskipun Kami datangkan tambahan sebanyak itu (pula)".(Q.S Al-Khafi : 109)

Pendidikan diberi arti sebagai suatu proses yang secara rasional, sistematik dan berencana dilakukan untuk mengubah perilaku manusia menuju tahap kematangan yang dikehendaki.[1] Hal ini berkaitan erat dengan kualitas pendidikan yang diberikan kepada siswa.[2]

Pendidikan dengan sengaja direncanakan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berfikir guna memecahkan dan mengatasi problema kehidupan. Agar siswa terbekali dengan ilmu maka proses pembelajaran diusahakan agar membuat siswa belajar kreatif. Selanjutnya agar prilaku kreatif dapat terwujud, baik cici-ciri kognitif maupun ciri-ciri afektif(sikap) dari kreativitas, perlu dikembangkan secara terpadu dalam proses belajar di sekolah.[3]

Sekolah merupakan salah satu tempat berlangsung proses belajar mengajar artinya guru harus mempersiapkan dengan baik strategi dan model pembelajaran sehingga proses belajar mengajar menjadi menyenangkan. Tetapi yang terjadi di sekolah SMAN 1 Sungai Pua, suasana belajar terjadi ricuh karena disebabkan strategi yang dilakukan guru tidak membuat siswa meras betah berada di dalam kelas. Seharusnya guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeluarakan pendapat. Beratnya dan berargumen sehingga pola pikir siswa menjadi luas. Tapi yang terjadi guru hanya

---

[1] *Didi Supriadi dan Deni Dermawan, Komunikasi dan pembelajaran, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), Cet.ke-1, h.2*

[22] *Munandar,S.C.U. (2002). Kreativitas dan Keberbakatan, Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, j. 4*

[3] *Munandar, S. C. U. (1992). Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah . jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, h.23*

menerangkan pelajaran didepan kelas tanpa memperhatikan siswa dibelakang sehingga tidak ada timbal balik antara siswa dan guru.

Dengan demikian, siswa lebih senang berbicara dengan teman sebangkunya, hal ini terjadi karena guru hanya berdiri menerangkan pelajaran di depan papan tulis tanpa memperhatikan siswa apakah mereka sudah paham atau belum dengan materi yang diterangkan guru. Sebagian siswa lebih senang bermain game daripada memperhatikan penjelasan guru, apalagi ketika belajar dilabor. Hal ini terjadi karena guru monoton menerangkan pelajaran didepan siswa, sehingga siswa tidak terkontrol di belakang. Sebagian siswa juga sering tidur dikursinya ini terjadi karena siswa jarang diberikan latihan atau kasus yang melatih otak siswa berfikir secara aktif.

Pembelajaran *SAVI* adalah pembelajaran yang menerangkan bahwa belajar haruslah memamfaatkan semua alat indra yang dimiliki siswa. Istilah *SAVI* sendiriadalah kependekan dari *Somatic Auditory Visual Intelektual*. *Somatic* yang bermakna gerakan tubuh, dimana cara belajar dengan mengalami dan melakukan *Auditory* yang bermakna belajar haruslah dengan melalui mendengarkan, menyimak, berbicara, presentasi, presentasi, argumentasi, mengemukakan pendapat, dan menanggapai. *Visual* yang bermakna belajar haruslah menggunakan indera mata melalui mengamati, menggambar, mendemonstrasikan, membaca, menggunakan media dan alat peraga, dan *Intelektual* yang bermakna bahwa belajar haruslah dengan konsentrasi pikiran berlatih menggunakannya melalui bernalar, menyelidiki,

mengidentifikasi, menemukan, mencipta, mengkonstruksi, memecahkan masalah dan menerapkan.[4]

Berdasarkan observasi awal yang telah peneliti lakukan, siswa terindikasi dengan cara belajar TIK yang terlalu monoton diterapkan oleh guru di SMAN 1 Sungai Pua, sehinga membuat siswa lebih senang berbicara dengan teman sebangkunya, dan siswa lebih senang bermain game daripada memperhatikan penjelasan guru sehingga berdampak pada hasil belajar yang didapatkan siswa tidak sesuai dengan yang diharapkan.

Adapun data hasil belajar siswa SMAN 1 Sungai Pua, Kelas X tahun ajaran 2016/2017 dalam matapelajaran TIK dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 1.1

Presentasi Nilai Ujian MID Semester 1 TP 2016/2017

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai ≥ dari 75	Nilai <dari 75
X.MIPA	24 orang	15 orang	9 orang
X.IPS1	20 orang	15 orang	5 orang
X.IPS2	24 orang	11 orang	13 orang
X.IPS3	23 orang	7 orang	16 orang
X.IPS4	24 orang	7 orang	17 orang
X.IPS5	21 orang	9 orang	12 orang
Jumlah	136 orang	64 orang	72 orang
Presentase	100%	47%	53%

Sumber : Guru Bidang Studi

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa jumlah siswa 136 orang, siswa yang tuntas hanya 64 orang dengan presentase sekitar 47% dan siswa yang tidak

[4]*Munandar, S. C. U. (1992). Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, h. 65*

tuntas sebanyak 72 dengan presentasi sekitar 53%. Hal ini menunjukkan sebagian siswa tidak tuntas pada kompetensi dasar yang memahami dasar-dasar penggunaan perangkat lunak pengolah kata.

Dari diskripsi di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dan menerapkan model *SAVI* (*Somatic Auditory Visual Intelektual)* di SMAN 1 Sungai Pua dalam mata pelajaran TIK. Model *SAVI* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam mata pelajaran TIK.Model pembelajaran *SAVI* adalah model pembelajaran yang memaksimalkan seluruh panca indra seperti: (*somatis*) gerak tubuh, (i) pendengaran, (visual) penglihatan dan (intelektual) kecerdasan otak.

Berdasarkan deskripsi dan masalah di atas, sehingga penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Somatic Auditory Visual Intelektual (SAVI)* dalam mata pelajaran TIK Terhadap Hasil belajar Siswa SMAN 1 Sungai Pua".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka penulis dapat mengidentifikasi maslah yaitu:

1. Siswa sering berbicara dengan teman sebangkunya.

2. Siswa lebih senang bermain game daripada memperhatikan penjelasan guru ketika belajar.
3. Guru menggunakan strategi pembelajaran yang monoton tidak memadai di kelas.
4. Siswa jarang diberikan latihan atau kasus yang melatih otak siswa berfikir secara aktif.
5. Hasil belajar siswa rendah.

C. Batasan Masalah

Dengan telah diidentifikasi masalah seperti di atas, penulis membatasi permasalahan dalam penelitian ini yaitu: ”Pengembangan model pembelajaran *Somatic Auditory Visual Intelectual* (SAVI) Siswa dalam Mata Pelajaran TIK dengan Pokok Bahasan M.S Word tahun pelajaran 2017/2018”.

D.Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat muncul dari pembatasan masalah tersebut yaitu:”**Apakah ada Pengaruh Model Pebelajaran *SAVI* Dalam Mata pelajaran TIK Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas X SMAN 1 Sungai Pua**”.

E.Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah "*Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran SAVI dalam mata pelajaran TIK terhadap hasil belajar siswa kelas X SMAN 1 Sungai Pua*".

F.Kegunaan Penelitian

Adapun beberapa kegunaan penelitian diperuntukkan adalah sebagai berikut:

a. Penulis

Penulis berharap penulis dapat menggunakan metode ini dalam proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran TIK.

b. Pembaca

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan pengetahuan tentang *penggunaan model pembelajaran SAVI*

c. Guru

Penulis berharap penelitian ini menjadi sebuah rujukan untuk penentuan metode pembelajaran yang dapat dipakai dalam proses pembelajaran TIK

d. Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan mamfaat kepada siswa agar bisa memahami dan mengamalkan dalam kehidupan sehari-hari terutama dalam pembelajaran TIK.

G. Hipotesis

Berdasarkan Rumusan masalah di atas,dapat diambil sebuah hipotesis:

H_0 = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *SAVI* dalam mata pelajaran TIK terhadap hasil belajar siswa SMAN 1 Sungai Pua.

H_1 = Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *SAVI* dalam mata pelajaran TIK terhadap hasil belajar siswa SMAN 1 Sungai Pua.

BAB II

LANDSAN TEORI

A. Model

Model adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum datang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar. Adapun beberapa hal yang harus diperhatikan sebelum menentukan model adalah sebagai berikut :

a. Strategi

Strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efesien. Atau strategi pembelajaran itu adalah suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada siswa[1].

b. Metode

Metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah diterapkan. Dengan demikian, bisa terjadi satu strategi pembelajaran digunakan beberapa metode. Metode adalah cara yang dapat digunakan untuk melaksanakan strategi. Metode secara harfiah berarti ‘cara’. Dalam pemakaian yang umum, metode diartikan sebagai suatu cara atau prosedur

[1]*Wina sanjaya, Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan, (Jakarta : Penerbit Kencana, 2008) hal 126*

yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu, kata "mengajar" sendiri berarti memberi pelajaran"[2].

c. Pendekatan

Pendekatan adalah istilah lain yang memiliki kemiripan dengan strategi pembelajaran. Pendekatan dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran. Oleh karena itu,ada dua pendekatan dalam pembelajaran, yaitu pendekatan yang berpusat pada guru (*teacher-centred approaches*) dan pendekatan ya ng berpusat pada siswa (*student-centred approaches*). Pendekatan yang berpusat pada guru menurunkan strategi pembelajaran langsung (*direct intruduction*), pembelajaran deduktif atau pembelajaran ekspositori. Sedangkan,pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa menurunkan strategi pembelajaran discovery dan inkuiri serta strategi pembelajaran induktif[3].

d. Teknik dan taktik

Teknik dan taktik mengajar merupakan penjabaran dari metode pengajaran. Teknik adalah cara yang dilakukan seseorang dalam rangka mengimplementasikan suatu metode. Untuk itu tekhnik adalah suatu pengetahuan tentang cara-cara mengajar yang dipergunakan oleh suatu instruktur)[4]. Sedangkan taktik adalah gaya seseorang dalam melaksanakan suatu tekhnik atau metode tertentu. Dengan demikian, taktik sifatnya lebih

---

[2]*Pupuh faturrohman, Strategi Belajar Mengajar, (Bandung : Penerbit Refika Aditama.2007), hal 55*

[3]*Wina Sanjaya, strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan, (Jakarta : Penerbit Kencana, 2008) , hal 127*

[4]*Roestiyah NK, (Strategi Belajar Mengajar, (Jakarta : Penerbit Rineka Cipta 2008), hal 1*

individual. Misalnya, walaupun sua orang sama-sama menggunakan metode ceramah dalam situasi dan kondisi yang sama, sudah pasti mereka akan melakukannya secara berbeda[5].

B. Pembelajaran

Pembelajaran memiliki hakikat perencanaan atau perancangan (desain) sebagai upaya untuk membelajarkan siswa. Itulah sebabnya dalam belajar, siswa tidak hanya berinteraksi dengan guru sebagai salah satu sumber belajar, tetapi mungkin berinteraksi dengan keseluruhan sumber belajar yang dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Oleh karena itu, "pembelajaran memutuskan perhatian pada "bagaimana membelajarkan siswa", dan bukan pada "apa yang dipelajari siswa"[6]. Jadi dalam teori belajar sosial menekankan melalui fenomena Model, dimana sesorang meniru perilaku orang lain yang disebut belajar. Belajar melalui model, yaitu: "belajar atas kegagalan dan keberhasilan orang, dan pada akhirnya seseorang yang meniru dengan sendirinya akan matang karena telah melihat pengalaman-pengalaman yang dicoba dengan meniru suatu model. Contoh : guru mendemonstrasikan gaya renang bebas, para siswa menirunya. Siswa tidak melalui proses yang disebut bandura (*shaping process*), atau (*no-trial learning*), tetapi dapat segera menghasilkan respon yang benar"[7].

---

[5]*Wina Sanjaya, Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan, (Jakarta : Penerbit Kencana 2008), hal 126-127*

[6]*Hamzah B.Uno, Perencanaan Pembelajaran,(Jakarta : Penerbit Bumi Aksara 2007), hal 2-3*

[7]*Martinis Yamin, Managemen Pembelajaran kelas, (Jakarta : Penerbit Gaung Persada Press 2007), hal 87*

Konsep belajar observasional memperlihatkan, bahwa seseorang dapat belajar dengan mengamati orang lain melakukan apa yang akan dipelajari. Karena itu perlu diperhatikan, agar siswa-siswa lebih banyak diberikan kesempatan untuk mengamati model-model prilaku yang baik atau yang saya inginkan, dan mengurangi kesempatan-kesempatan untuk melihat prilaku-prilaku yang tidak baik.

Pembelajaran melalui model bertujuan untuk "membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dalam lingkungan sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok[8]". Dengan pembelajaran melalui model siswa akan mengetahui perjalanan hidup serta aktivitas kerja keras seseorang dalam mencapai kesuksesan.

Belajar model dapat dilakukan dengan melalui fase-fase, yaitu fase perhatian (*attentional phase*), fase retensi (*retentio phase*), fase reproduksi (*reproduction phase*), dan fase motivasi (*motivasion phase*), fase-fasse ini akan menghasilkan penampilan seseorang. Dengan menggunakan fase-fase tersebut secara sistematis akan dapat memberikan pembelajaran melalui model secara efektif dan efisien.

a. Fase Perhatian

Fase Perhatian merupakan model didalam belajar,belajar ini merupakan perhatian yang menarik, yang merangsang minat pada siswa untuk mempelajarinya. Secara psikologi model-model yang menarik, unik,

[8]*Hamzah B.Uno, Perencanaan Pembelajaran,(Jakarta : Penerbit Bumi Aksara 2007), hal 32*

populer, berhasil menggugah permerhati untuk menirunya, berbusana dan membuat model apa yang telah mereka lihat,sebagai contoh : pakaian trendi anak-anak gaul sekarang ini mereka lebih memilih memakai baju dan celana yang ketat (khususnya wanita) tanpa seleksi apakah pakaian itu cocok untuk tubuh mereka atau tidak yang penting tertarik dengan model tersebut dan mencobanya.

Keberadaan guru di dalam kelas memberi makna bagi siswa, dia merupakan figur dalam kelas, menjadi perhatian dikalangan siswa, gerak, gaya bicara, tabiat guru merupakan catatan tersendiri pada siswa sering mendengar siswa meniru absen guru didepan kelas dengan sering menggunakan kata-kata tertentu seperti "nya", "adalah", demikian juga sikap yang ditunjukan guru seperti "memegang kepala", "memegang ikat pinggang celana" dan sebagainya.

b. Fase Retensi

Fase Retensi adalah fase pengulangan, menyebutkan sebagai belajar observasi yang berdasarkan kotiguitas, dimana kontiguitas diperlukan perhatian dan penampilan model dan menyajikan simbolik dari penampilan itu dlam memori jangka panjang.

Pelajaran yang diulang-ulang akan menjadi lama bertahan dalam ingatan saya, maka oleh sebab itu, guru diminta mengulang-ulang materi yang sukar dan sulit, agar siswa mudah mengingat. Para ahli ilmu jiwa menangkap semua informasi dari lingkungan, akan tetapi ia lemah dalam penyimpanan, informassi tersimpan dalam *sensory storage*yang

merupakan proses perseptual dari pada memory, memory terbagi kedalam dua kelompok, pertama:memory ikonis yang menyimpan informasi yang didapat melalui visual, kedua: memory ekosis yang menyimpan informasi melalui audio. Penyimpanan didalam memory berlangsung cepat dan terbatas, informasi itu akan keluar dari memory sekejab diperkirakan dalam 10 detik, kecuali informasi yang kita dapat kita ulang-ulang atau diretensikan. *Sensory storage* yang membuat kita dapat melihat rangkaian gambar tatkala kita menonton televisi dan film.

c. Fase Reproduksi

Fase Reproduksi merupakan proses pembimbing informasi dari bentuk bayangan kedalam penampilan perilaku yang sebenarnya. Fase ini membenarkan model dan intruktur untuk melihat apakah komponen-komponen suatu urutan perilaku telah dikuasai oleh yang belajar. Kemungkinan hanya sebagian dari suatu urutan perilaku yang diberi kode yang benar dan dimiliki. Misalnya, seorang guru atau pelatih memberi latihan siswa dalam renang dalam semua gaya, hanya beberapa siswa yang dapat melakukan hal itu, hal ini terbukti tatkala kita menerima masing-masing mereka menampilkan, maka guru membuat contoh gaya renang kembali, guru harus dapat mengoreksi aspek-aspek yang salah dari penampilan berikut. Secar cepat guru memberi tahu terhadap respon-respon yang tidak tepat sebelum berkembang kebiasaan-kebiasaan yang tidak diinginkan. Koreksi semacam ini merupakan fase reproduksi dan

merupakan variabel yang penting dalam perkembangan penampilan keterampilan dalam belajar selanjutntya.

d. Fase Motivasi

Fase Motivasi merupakan fase terakhir dari proses belajar observasional, siswa meniru model untuk mendapatkan *reinforsemen* dan mendapatkan informasi yang akan berguna dalam kehidupan kelak, di dalam belajar ia berharap prestasinya bagus, nilai tinggi, dan naik kelas. Guru mempunyai peran membangkit perhatian siswa dalam belajar dan memberi dorongan kepada siswa bahwa materi yang mereka pelajari ini adalah penting dan sering menjadi bahan ujian akhir. Tentunya siswa akan belajar sungguh-sungguh karena mereka mengharap imbalan yang akan mereka dapatkan berupa kenaikan kelas dan sebagainya, belajar sungguh-sungguh merupakan dorongan diri dalam dirinya.

C. Model Pembelajaran

Model merupakan pola umum prilaku pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. *Joyce & Weil* berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain[9]. Model pembelajaran dapat dijadikan

[9] *Joyce & Weil, Models of Teaching, Fifth Edition (USA : Penerbit Allyn and Bacon A Simon & Scuster Company 1980) hal 1*

pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.

Dasar Pertimbangan Pemilihan Model Pembelajaran

Sebelum menentukan model pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan guru dalam memilihnya, yaitu:

1. Pertimbangan terhadap tujuan yang hendak dicapai. Pertanyaan-pertanyaan yang dapat diajukan adalah:
    a. Apakah tujuan pembelajaran yang ingin dicapai berkenaan dengan kompetensi akademik, kepribadian, sosial dan kompetensi vokasional atau yang dulu diistilahkan dengan domain kognitif, afektif atau psikomotor?
    b. Bagaimana kompleksitas tujuan pembelajaran yang ingin dicapai?
    c. Apakah untuk mencapai tujuan itu memerlukan keterampilan akademik?
2. Pertimbangan yang berhubungan dengan bahan atau materi pembelajaran:
    a. Apakah materi pelajaran itu berupa fakta, konsep, hukum atau teori tertentu?
    b. Apakah untuk mempelajari materi pembelajaran itu memerlukan prasyarat atau tidak?
    c. Apakah tersedia bahan atau sumber-sumber yang relevan untuk mempelajari materi itu?
3. Pertimbangan dari sudut peserta didik atau siswa
    a. Apakah model pembelajaran sesuai dengan tingkat kematangan peserta didik?
    b. Apakah model pembelajaran itu sesuai dengan minat, bakat, dan kondisi peserta didik?
    c. Apakah model pembelajaran itu sesuai dengan gaya belajar peserta didik?
    d.
4. Pertimbangan lainnya yang bersifat nonteknis
    a. Apakah untuk mencapai tujuan hanya cukup dengan satu model saj?
    b. Apakah model pembelajaran yang kita terapkan dianggap satu-satunya model yang dpat diterapkan?
    c. Apakah model pembelajaran itu memiliki nilai evektivitas atau efisien?

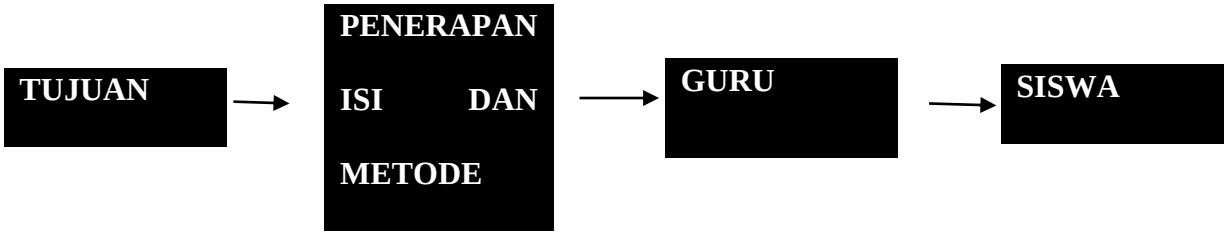
D. Pola-pola Pembelajaran

Belajar adalah proses perubanhan tingkah laku individu sebagai hasil dari pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungan. Belajar bukan hanya sekedar mengahafal, melainkan suatu proses mental yang terjadi dalam diri seseorang.

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung seoperti kegiatan tatap muka maupunj secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. Didasari dengan adanya perbedaan interaksi tersebut, maka kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai pola pembelajaran.

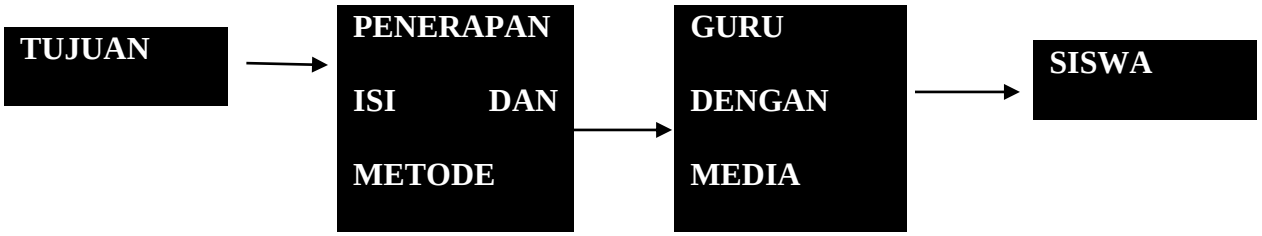
Barry Morris (1962:11) mengklasifikasikan empat pola pembelajaran yang digambarkan dalam bentuk bagan sebagai berikut.

1. Pola pembelajaran Tradisional 1



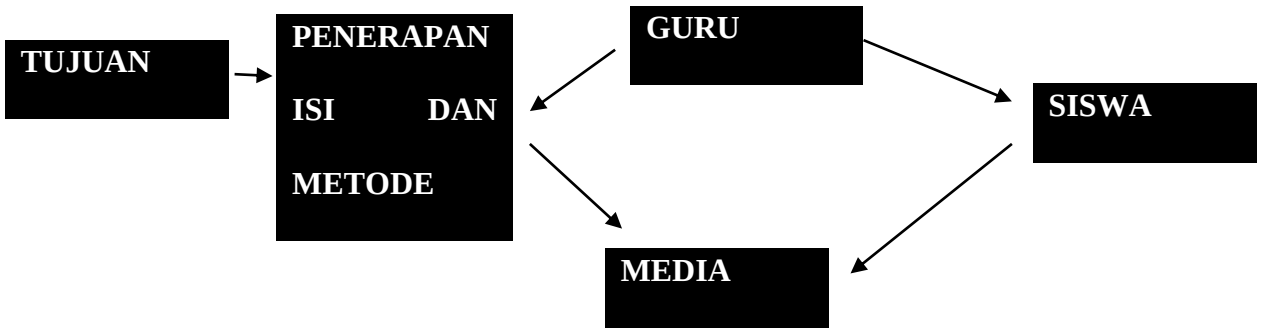
Gambar 1.1 Gambar pola pembelajaran tradisional 1. Sumber : Barry Morris (1962:11)

2. Pola Pelajaran Trasional 2



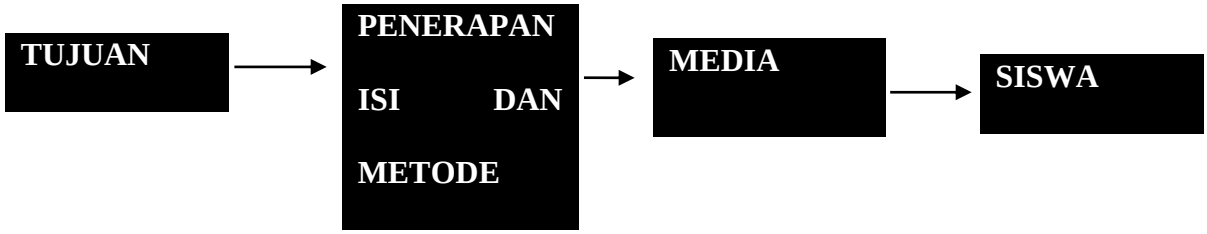
Gambar 1.2 Pola pembelajaran Tradisional 2. Sumber : Barry Morris (1962:11)

3. Pola Pembelajaran Guru dan Media



Gambar 1.3 Pola pembelajaran guru dan media. Sumber : Barry Morris (1962:11)

4. Pola Pembelajaran Bermedia



Gambar 1.4 Pola Pembelajaran bermedia. Sumber : Barry Morris (1962:11)

Pola-pola pembelajaran diatas memberikan gambaran bahwa seiring dengan pesatnya perkembangan media pembelajaran, baik *software* maupun *hadrware*, akan membawa perubahan bergesernya peranan guru sebagai penyampai pesan. Guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran. Siswa dapat memperoleh informasi dari berbagai media dan sumber belajar, baik itu dari majalah, modul, siaran radio pembelajaran, televisi pembelajaran, media komputer, atau yang sering kita kenal pembelajaran berbasis komputer (CBI), baik model dril, tutorial, simulasi maupun *intructional* game ataupun internet. Sekarang ini atau dimasa yang akan datang, peran guru tidak hanya sebagai pengajar (*transmitter*), tetapi ia harus mulai berperan sebagai *director of learning*, yaitu sebagai pengelola belajar yang memfasilitasi kegiatan belajar siswa melalui pemamfaatan dan optimalisasi berbagai sumber belajar. Bahkan bukan tidak mungkin dimasa yang akan datang peran media sebagai sumber informasi utama dalam kegiatan pembelajaran (Pola pembelajaran bermedia), seperti halnya penerapan pembelajaran berbasis komputer (*computer based intruction*), disini peran guru hanya sebagi fasilotator belajar saja.

E. Model Somatic Auditory Visual Intelektual (SAVI)[10]

[10] *http://www.rijal09.com/2016/03/model-pembelajaran-somatic-auditory.html?m=1 Tanggal 17-maret-2017 jam 16.00 WIB*

A.Pengertian Model Pembelajaran *Somatic Auditory Visual Intelectual* (SAVI)

Adapun definisi SAVI adalah sebagai berikut:

a. Somatic

Somatic berasal dari bahasa Yunani yaitu soma yang berarti tubuh. Jika dikaitkan dengan belajarmaka dapat diartikan belajar dengan indra peraba, kinestetik, praktis melibatkan fisik dan menggunakan serta menggerakkan tubuh ketika belajar atau bergerak dalam berbuat. Menurut Dave Meier pembelajaran somatic adalah pembelajaran yang memanfaatkan dan melibatkan tubuh. Temuan penelitian menyimpulkan bahwa pikiran tersebar diseluruh tubuh.

b. Auditory

Auditory berarti belajar dengan indra pendengaran. Telinga akan terus menerus menangkap dan menyimpan informasi bahkan tanpa kita sadari. Menurut DePorter belajar dengan auditory dapat menggunakan pengulangan dengan meminta siswa menyebutkan kembali konsep, menerjemahkan pengalaman dengan suara dengan menggunakan variasi vokal berupa perubahan nada,kecepatan dan volume karena ketika berbicara maka beberapa bagian penting diotak akan menjadi aktif.

c. Visual

Visual berarti belajar dengan menggunakan indra penglihatan. Dave Meier mengemukakan bahwa belajar visual berarti belajar dengan mengamati dan menggambarkan. Setiap siswa menggunakan visualnya

akan lebih mudah belajar jika dapat melihat apa yang sedang dibicarakan seseorang. Secara khususnya pembelajar visual yang baik jika mereka dapat melihat contoh dari dunia nyata ketika belajar.

d. Intelectual

Intelectual menurut Dave Meier adalah belajar dengan memecahkan masalah dan menerangkan. Intelectual adalah bagian diri yang merenungkan suatu pengalaman, mencipta, memecahkan masalah dan membangun makna. Siswa harus mengoptimalkan intelektualnya dengan berdiskusi dan menerangkan materi pelajaran yang diperoleh

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran *Somatic Auditory Visual Intelectual* (SAVI) adalah belajar dengan berbuat, berbicara, mendengarkan, mengamati, menggambarkan, dan berpikir. Dengan demikian, model ini merupakan gabungan dari gerak fisik dan aktivitas intelektual.

B. Kelebihan dan kekurangan Model Pembelajaran *Somatic Auditory Visual intelectual* (SAVI)

Setiap model memiliki kelebihan dan kekurangan. Beberapa kelebihan dari model pembelajaran *Somatic Auditory Visual Intelectual* (SAVI) yaitu:

a. Membangkitkan kecerdasan terpadu siswa secar penuh melalui penggabungan gerak fisik dengan aktifitas intelectual.
b. Memunculkan suasana belajar yang lebih baik, menarik dan efektif.

c. Mampu membangkitkan kreatifitas dan meningkatkan kemampuan psikomotor siswa.
d. Memaksimalkan ketajaman konsentrasi siswa melalui pembelajaran secara visual, auditori dan intelectual.

Kekurangan dari Model Pembelajaran Somatic Auditory Visual intelectual (SAVI)

a. Menuntut ketelitian, keuletan, dan kesabaran dalam menerapkan model pembelajaran ini.
b. Membutuhkan kelengkapan sarana dan prasarana pembelajaran yang menyeluruh dan disesuaikan dengan kebutuhan.
c. Membutuhkan biaya yang besar

Berdasarkan kelebihan dan kekurangan Model Pembelajaran *Somatic Auditory Visual intelectual* (SAVI) di atas maka diperlukan ketelitian,pemahaman dan penguasaan konsep-konsep dari model tersebut. Sebelum melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model ini harus melakukan persiapan yang matang agar pelaksanaan proses pembelajaran dapat berhasil dan meningkatkan hasil belajar siswa.

C.Langkah-langkah Model Pembelajaran *Somatic Auditory Visual intelectual* (SAVI)

Setiap model pembelajaran memiliki langkah-langkah kegiatan yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Langkah-langkah Model

Pembelajaran *Somatic Auditory Visual intelectual* (SAVI) memiliki empat tahap yaitu:

a. Persiapan

Tujuan tahap persiapan adalah menimbulkan minat para pembelajar, memberi mereka perasaan positif mengenai pengalaman belajar yang akan datang, dan menempatkan mereka dalam situasi optimal untuk belajar.

b. Penyampaian

Tujuan tahap ini adalah membentuk pembelajaran menentukan materi belajar yang baru dengan cara yang menarik , menyenangkan, relevan, melibatkan panca indera, dan cocok semua gaya belajar.

c. Pelatihan

Tujuan ini adalah membantu pembelajar mengintagrasi dan menyerap pengetahuan dan keterampilan baru dengan berbagai cara.

d. Penampilan hasil

Tujuan tahap ini, membentuk pembelajar menerapkan dan memperluas pengetahuan atau keterampilan baru merekapada pekerjaan, sehingga hasil belajar akan melekat dan terus meningkat.

Berdasarkan langkah-langkah tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Somatic Auditory Visual Intelectual* (SAVI) memiliki empat tahap. Pada proses pembelajaran maka tahap pertama merupakan kegiatan awal, tahap kedua dan ketiga merupakan kegiatan inti serta tahap keempat merupakan kegiatan akhir

F. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)

Dengan masuknya materi Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam kurikulum dalam kurikulum baru, maka peranan komputer sebagai salah atu komponen utama alam TIK mempunyai pososisi yang sangat penting sebagai salah satu media pembelajaran. Kutipan dari kurikulum untuk mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi"[11].

Visi mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi yaitu agar siswa dapat dan terbiasa menggunakan perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi secara tepat dan optimal untuk mendapatkan dan memproses informasi dalam kegiatan belajar, bekerja,dan aktivitas lainya sehingga siswa mampu berkreasi, mengembangkan sikap imaginatif, mengembangkan kemampuan eksplorasi mandiri, dan mudah beradaptasi dengan perkembangan baru dilingkungannya. Melalui mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi diharapkan siswa dapat terlibat pada perubahan pesat dalam kehidupan yang mengalami penambahan dan perubahan dalam penggunaan beragam produk Teknologi Informasi dan Komunikasi dan bisa mencari, mengeksplorasi, menganalisis dan saling tukar informasi secara efisien dan efektif.

Secara khusus tujuan mempelajari teknologi informasi dan komunikasi adalah :

[11] *http://makalahkumakalahmu.net/2009/03/18/pemamfaatan-teknologi-informasi-dan-komonikasi-sebagai-media-pembelajaran/, diakses : 18 Maret 2017*

1. Menyadarkan siswa akan potensi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang terus berubah sehingga siswa dapat termotivasi untuk mengevaluasi dan mempelajari teknologi informasi dan komunikasi sebagai dasar untuk belajar sepanjang hayat.
2. Memotivasi kemampuan siswa untuk bisa beradaptasi dan mengantisipasi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, sehingga siswa bisa melaksanakan dan menjalani aktifitas kehidupan sehari-hari secar mandiri dan lebih percaya diri.
3. Mengembangkan kompetensi siwa dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk mendukung kegiatan belajar, bekerja dan berbagai aktifitas dalam kehidupan sehari-hari.
4. Mengembangkan kemampuan belajar berbasis teknologi informasi dan komunikasi, sehingga proses pembelajaran dapat lebih optimal, menarik, dan mendorong siswa terampil dalam berkomonikasi, terampil mengorganisasi informasi, dan terbiasa bekerjasama.
5. Mengembangkan kemampuan belajar mandiri, berinisiatif, inovatif, kretif dan bertanggung jawab dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk pembelajaran, bekerja dan pemecahan masalah sehari-hari.

G. Media Pembelajaran[12]

a. Media

Kata media berasal dari bahsa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’ , ‘perantara’ ,atau ‘pengantar’. Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap[13].

Dalam pengertian ini, guru, buku, teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cendrung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Batas lain telah pula dikemukakan oleh para ahli yang sebagian diantaranya akan diberikan berikut ini. AECT (*Association of Education and Communication Technology*,1977) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Disamping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata mediator adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalamdua pihak dan

---

[12] *http://www.definisi-pengertian.com/2015/10/definisi-media-pembelajaran-ahli.html?m=1 tanggal 19-maret-2017 jam 19.00 WIB*

[13] *Gerlach & Ely, Teaching and Media. A Systematic Approuach.(Englewood Cliffs 1971) hal 11*

mendamaikannya. Dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar-siswa dan isi pelajaran. Disamping itu, mediator dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi,mulai dari guru sampai kepada peralatan paling canggih, dapat disebut media. Ringkasannya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.

b. Media Pembelajaran

Pengertian media pembelajaran menurut para ahli

1. Menurut Heinich, Molenida, dan Russel berpendapat bahwa " tekhnologi atau media pembelajaran sebagai penerapan ilmiah tentang proses belajar pada manusia dalam tugas praktis belajar mengajar.
2. Menurut Ali berpendapat bahwa "media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat memberikan rangsangan untuk belajar".
3. Menurut Gagne berpendapat bahwa "kondisi yang berbasis media meliputi jenis penyajian yang disampaikan kepada para pembelajar dengan penjadwalan, pengurutan dan pengorganisasian.
4. Menurut Miarso berpendapat bahwa "media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan

pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar".

5. Menurut Arif S.Sadirman berpendapat bahwa "media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar seperti film, buku, dan kaset.

Pengaturan media pembelajaran harus sedemikian rupa sehingga mendukung suasana belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar adalah sebuah system. Aktifitas belajar mengajar memiliki komponen-komponen tertentu tanpa adanya salah satu komponen saja, maka kegiatan belajar mengajar tidak dapat berlangsung dengan sempurana. Ibarat sebuah mobil, mobil tidak akan berjalan dengan baik jika bannya jelek atau tidak ada ban.

Oleh karena itu dalam kegiatan belajar mengajar dikenal dengan adanya komponen belajar mengajar yang terdiri dari :

a. Tujuan
b. Bahan pelajaran
c. Kegiatan belajar mengajar
d. Metode
e. Media/alat
f. Sumber belajar
g. Evaluasi

Sedangkan media menurut Karti Hari Sukarsih, yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pengajaran. Pengaturan media pembelajaran dan perabot kelas harus sedemikian rupa sehingga mendukung suasana belajar mengajar, diharapkan anak menjadi :

a. Disiplin dan rapih

b. Menanamkan kebiasaan yang baik

c. Mudah jika digunakan

d. Mudah digunakan oleh siapa saja

e. Focus perhatian anak

c.Jenis-jenis media pembelajaran

a. "Ada tiga jenis media pembelajaran yang dapat dikembangkan dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran oleh guru di sekolah, yaitu:

1. Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan terdiri atas media yang dapat diproyeksikan (*projected visual*) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (*nonprojected visual*).
2. Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan para siswa untuk mempelajari bahan ajar dan jenisnya.
3. Media audio visual merupakan kombinasi dari media audio dan media audio visual atau media pandang dengar".

b. Terdapat enam jenis dasar dari media pembelajaran[14], yaitu:

1. Teks.

[14]*HeinichandMolenda, Instructional Media and The New Tekhnologies of Intruction (New York : Jhon Wiley & Sons 2009)*

Teks merupakan elemen dasar dalam menyampaikan suatu informasi yang mempunyai berbagai jenis dan bentuk tulisan yang berupaya memberi daya tarik dalam penyampaian informasi.

2. Media audio

   Membantu menyampaikan maklumat dengan lebih berkesan dan membantu meningkatkan daya tarikan terhadap sesuatu persembahan. Jenis audio termasuk suara latar, musik, atau rekaman suara, dan lainnya.

3. Media visual

   Media yang dapat memberikan rangsangan-rangsangan visual seperti gambar/photo, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, papan buletin, dan lainnya.

4. Media proyeksi gerak.

   Termasuk di dalamnya film gerak, film gelang, program TV, video kaset (CD, VCD, atau DVD).

5. Benda-benda tiruan/miniatur

   Termasuk di dalamnya benda-benda tiga dimensi yang dapat disentuh dan diraba oleh siswa. Media ini dibuat untuk mengatasi keterbatasan baik obyek maupun situasi sehingga proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik.

6. Manusia

   Termasuk di dalamnya guru, siswa, atau pakar/ahli di bidang/materi tertentu.

Jenis-jenis media berdasarkan tiga unsur pokok yaitu suara, visual, dan gerak. Dari ketiga unsur tersebut Bretz mengklasifikasikannya ke dalam tujuh kelompok, yaitu:

· Media audio

· Media cetak

· Media Visual diam

· Media visual gerak

· Media audio semi gerak

· Media semi gerak

· Media audio visual diam

· Media audio visual gerak.

c. Fungsi media pembelajaran

Fungsi media pembelajaran yaitu[15]:

1. Untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif
2. Penggunaan media merupakan bagian internal dalam sistem pembelajaran.
3. Media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.
4. Penggunaan media dalam pembelajaran adalah untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh guru dalam kelas.
5. Penggunaan media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi mutu pendidikan.

Menurut Kempt&Dayton, Fungsi utama media pembelajaran yaitu:

1. Memotivasi minat dan tindakan, direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan.
2. Menyajikan informasi, digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok siswa.

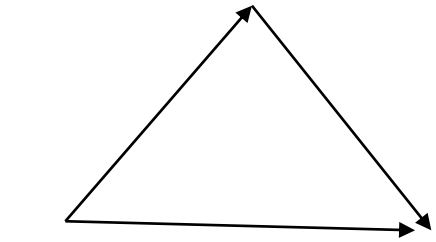
3. Memberi instruksi, informasi yang terdapat dalam media harus melibatkan siswa.

H. Hasil Belajar

Ada empat unsur utama prose belajar mengajar, yakni tujuan, bahan, metode dan alat serta penilaian. Tujuan sebagai arah dari proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah rumusan tingkah laku yang diharapkan dapat kuasai oleh siswa setelah menerima dan menempuh pengalaman belajarnya. Bahan adalah seperangkat pengetahuan ilmiah yang dijabarkan dari kurikulum untuk disampaikan atau dibahas dalam proses belajar mengajar agar sampai ketujuan yang telah ditetapkan. Metode dan alat adalah cara atau tekhnik yang digunakan untukmencapai tujuan. Sedangkan penilaian dalah upaya atau tindakan untuk mengetahui sejauh mana tujuan yang telah ditetapkan.

Hubungan keempat unsur tersebut dapat digambarkan dengan sebuah triangulasi atau hubungan erat tiga komponen . Dimana menjadi terdiri dari tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, kegiatan pembelajaran atau KBM dan evaluasi.

Tujuan



KBM Evaluasi

Gambar Triangulasi

Sumber: Suharnisi Arikunto. *Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara, 2009

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. *Howord kingsley* membagi tiga macam hasil belajar, yakni

a. Keterampilan dan kebiasaan
b. Pengetahuan dan pengertian
c. Sikap dan cita-cita

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMAN 1 Sungai Pua pada bulan Juni tahun ajaran 2017/2018, dimana penulis mengumpulkan data siswa, dan data nilai siswa. Kemudian diolah dan dilakukan penelitian agar dapat melihat sejauh mana. Peneliti ingin mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap suatu variabel. Perlakuan dalam penelitian adalah pembelajaran TIK dengan model SAVI. Pengumpulan data yang dibutuhkan tersebut akan dilakukan pada bulan yang telah ditentukan, kemudian dilakukan sebuah pelaksanaan penelitian di kelas experimen dan pelaksanaan penelitian di kelas kontrol sehingga dapat dihasilkan pengaruh dari hasil belajar siswa.

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Sungai Pua. Pemilihan tempat penelitian ini didasarkan atas pertimbangan sebagai mana yang telah diuraikan dalam latar belakang masalah. Untuk itu perlu dilakukan sebuah penelitian agar guru dapat memilih metode pelajaran yang baik agar hasil belajar siswa menjadi baik pula sehingga siswa dan guru sama-sama aktif dalam proses belajar mengajar dan sejauh mana hasilnya terhadap hasil belajar tersebut.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif yang jenisnya *Quasy Eksperiment*. *Quasy Eksperiment* adalah penelitian yang mendekati percobaan sungguhan dimana tidak mungkin mengadakan kontrol ketat atau memanipulasi semua variabel yang relevan, harus ada kompromi dalam menetukan validitas internal dan eksternal sesuai batasan-batasan yang ada.[1] Desain penelitian ada empat yaitu :*Pre Experimental, True Experimental, Factorial Experimental, Quasi Experimental.* [2]

Ada dua desain penelitian *Quasy Experimen* yaitu *Time Series Design* dan *Nonequivalent control design*, design ini hampir sama dengan *protest-posttest control group design* dengan melakukan langkah-langkah yang dimulai dari melakukan pretest yang biasanya dilakukan pada populasi yang bukan sampel, lalu memberikan perlakuan dan pada akhirnya memberikan *posttest*, tetapi pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara acak.[3]

Merujuk pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dilaksanakan dengan menggunakan manipulasi perlakuan secara terencana dengan adanya kompromi dalam menentukan validitas internal dan eksternal sesuai dengan batasan-batasan yang ada.

---

[1]Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian…*, h.207

[2]Sugiyono, *Metode penelitian Pendidikan Pendekatan, Kuantitatif, Kkualitatif ,dan R&D*,(Bandung:Alfabeta, 2009),cet.ke-8,h.108

[3]Sugiyono, *Metode penelitian Pendidikan Pendekatan, Kuantitatif, Kkualitatif ,dan R&D*,……h.114-116

Dalam penelitian ini peserta didik dikelompokkan menjadi dua kelas, yang pertama kelas eksperimen yaitu menggunakan Strategi pembelajaran *SomaticAuditory Visual intelectual* sedangkan yang kedua kelas kontrol yaitu hanya menggunakan pembelajaran biasa yaitu konvensional dengan menggunakan metode ceramah.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.[4] Menurut Arikunto "populasi adalah keseluruhan subjek penelitian".[5] Dan Margono mengemukakan "populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian kita dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang kita ditentukan."[6]

Yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X di SMAN1 SUNGAI PUA Tahun Pelajaran 2017/2018.

---

[4]Sugiyono.*MetodePenelitianpendidikan(PendekatanKuantitatifKualitatif,dan R&D)*.(Bandung:PenerbitAlfabeta, 2008).h. 30

[5]SuharsimiArikunto.*ProsedurPenelitiansuatupendekatanPraktek*.(Jakarta:PT.RinekaCipta, 2010).h. 173

[6]S. Margono, *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2009). h. 118

Table 3.1 Data siswa kelas X SMAN 1 Sungai Pua Tahun Pelajaran2017/2018

Kelas	Jumlah Siswa
XMIPA	24
XIPS1	20
XIPS2	24
XIPS3	23
XIPS4	24
XIPS5	21
Jumlah	136

Sumber : Tata Usaha SMAN 1 Sungai Pua

2. Sampel

Sesuai dengan masalah yang akan diteliti maka diperlukan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam penelitian ini penarikan sampel dilakukan dengan acak dengan *random sampling*.

Langkah – langkah pengambilan sampel :

a) Mengumpulkan nilai mid semester I TIK siswa kelas X SMAN 1 Sungai Pua Tahun Pelajaran 2016/2017 yang merupakan populasi dari penelitian ini (**Lampiran I**).

b) Data yang telah diolah dianalisis dengan menggunakan uji normalitas. Uji normalitas dilakukan untuk melihat apakah populasi berdistribusi normal atau tidak. Digunakan uji Liliefors dengan menggunakan langkah – langkah sebagai berikut :

   i. X_1, X_2, X_3, ... X_n yang diperolah dari data terkecil hingga yang terbesar.

   ii. Data X_1, X_2, X_3, ... X_n dijadikan bilangan baku Z_1, Z_2, Z_3, ...Z_n

dengan rumus : $Z_i = \frac{X_i - \overline{X}}{S}$

Keterangan :

Z_i : Skor Baku

$\overline{X}$: Rata – rata kelas sampel

X_i : Nilai tengah

I : 1,2,3, ...,n

iii. Untuk setiap bilangan baku ini menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang $F(Z_i)=P(Z \leq Z_i)$

iv. Hitung proposisi $Z_1, Z_2, Z_3, ...Z_n$ yang lebih kecil atau sama dengan Z_i jika proposisi ini dinyatakan oleh $S(Z_i)$, maka

$$S(Z_i) = \frac{banyaknya Z_1, Z_2, Z_3 .....Z_n yang \leq Zi}{N}$$

v. Hitung selisih $F(Z_i)$-$S(Z_i)$ kemudian tentukan harga mutlaknya.

vi. Ambil harga yang besar diantara harga – harga mutlak selisih tersebut. Harga terbesar ini L_{hitung}, L_{hitung} = maks | $F(Z_i)$ - $S(Z_i)$|

vii. Bandingkan harga L_{hitung} dengan nilai kritis L_{tabel} untuk menguji Lilifors yang terdapat dalam tabel taraf nyata 0,05, kriteria pengujianya :

1. Jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka data populasi / sampel berdistribusi normal.
2. Jika $L_{hitung} > L_{tabel}$ maka data populasi atau sampel tidak berdistribusi normal.

c) Menghitung nilai MID TIK pada semester I dari masing – masing kelas populasi dilakukan uji homogenitas varian dengan uji analisis varian satu arah (ANAVA) dengan langkah – langkah :

1. Menghitung varian masing – masing dengan rumus

$$\overline{X} = \frac{\sum f_i X_i}{N}$$

Keterangan :

$\overline{X}$: Rata – rata sampel

f_i : Frekuensi kelas

X_i : Tanda kelas

N : Banyak siswa

$$S_i^2 = \frac{\sum f_i X_i^2}{\sum f_i} - \left(\frac{\sum f_i X_i}{\sum f_i} \right)^2$$

Keterangan : S_i^2 : Varian

f_i : Frekuensi kelas

X_i : Nilai siswa

N : Banyak siswa

2. Buat tabel distribusi nilai untuk seluruh populasi

Aspek	**POPULASI**						
	IX_1	IX_2	IX_3	IX_4	IX_5	IX_6	N_r
N_n	N_1	N_2	N_3	N_4	N_5	N_6	N_r
$\sum Xi$	$\sum X1$	$\sum X2$	$\sum X3$	$\sum X4$	$\sum X5$	$\sum X6$	$\sum x_T$

$\sum X_i^2$	$\sum X_1^2$	$\sum X_2^2$	$\sum X_3^2$	$\sum X_4^2$	$\sum X_5^2$	$\sum X_6^2$	$\sum X_n^2$
$\overline{X}$	$\overline{X}_1$	$\overline{X}_2$	$\overline{X}_3$	$\overline{X}_4$	$\overline{X}_5$	$\overline{X}_6$	$\overline{X}_T$
S^2_{n-1}	S^2_{1-1}	S^2_{2-1}	S^2_{3-1}	S^2_{4-1}	S^2_{5-1}	S^2_{6-1}	
S^2_n	S^2_1	S^2_2	S^2_3	S^2_4	S^2_5	S^2_6	

3. Jumlah kuadrat rata – rata Kuadratis (JKR)

$$JK(R) = \frac{(\sum X_r)^2}{N_r}$$

4. Jumlah kuadrat rata-rata kuadratis antar kelompok (JKK)

$$JKK = \left[\frac{(\sum X_1)^2}{N_1} + \frac{(\sum X_2)^2}{N_2} + ... \frac{(\sum X_n)^2}{N_n} \right] - JK(R)$$

5. Jumlah kuadrat total (JKT)

$$JKT = \sum\left(\sum X_i^2\right)$$

6. Jumlah kuadrat dalam kelompok {JK(D)}

JKD = JKT – JKK – JK (R)

7. Rata – rata (RJKK)

$$RJKK = \frac{JKK}{K-1}$$

8. Rata – rata (RJKD)

$$RJKD = \frac{JKD}{N - K}$$

9. $F = \frac{RJKK}{RJKD}$

Bila $F_{hitung} < F_{tabel}$ dengan tabel F pada taraf nyata = 0,05 dan db (k-1(N-K), maka populasi dinyatakan homogen, setelah dilakukan perhitungan di dapat F_{hitung} = 3,446 dan F_{tabel} = 4,392, terlihat bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka populasi homogen.Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 3.2 Perhitungan Homogenitas Populasi

Sumber Variansi	**Db**	**JK**	**R**	**F**	**Tabel**	
					0,01	**0,05**
$\overline{X}^2$	1	JK(R) = 759.759	$\frac{\frac{JKK}{k-1}}{\frac{JKD}{N-k}} = \frac{348,2}{101,03}$	$\frac{RJKK}{RJKD} =$ 3,446		4,392
Antar Kelompok	K – 1 = 6 – 1	JKK = 1714				
Kelompok Dalam	N – K = 136 – 6	JKD = 13.134				
Total		JKT = 14.848				

d) Untuk menentukan kelas eksprerimen dan kelas kontrol diambil dua kelas secara acak.

Dalam hal ini penulis mengambil sampel dari siswa kelas X SMAN

1 Sungai Pua untuk dijadikan sampel yaitu :

Tabel 3.3 Sampel Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	XIPS4 (Kelas Eksperimen)	23 orang
2	XIPS.5 (Kelas Kontrol)	24 orang
	Jumlah	47 orang

D. Jenis dan Sumber Data

1. Jenis Data

   Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder.

   a. Data primer, yaitu data yang langsung diambil dari sampel yang diteliti. Dalam hal ini data primer yaitu data hasil belajar TIK siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

   b. Data sekunder, yaitu data yang diperoleh orang lain. Dalam hal ini data sekunder adalah data hasil ujian MID TIK sebelum melakukan penelitian.

2. Sumber Data

   Sumber data diperoleh langsung dalam penelitian ini dari siswa SMAN 1 Sungai Pua yaitu pada kelas XIPS.4 dan XIPS.5 yang terdaftar pada tahun ajaran 2017/2018.

E. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini ada dua kelas yaitu, pertama; pembelajaran dengan cara konvensional sebagai kelas kontrol dan kedua; pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Somatic Auditory Visual intellectual* sebagai kelas eksperimen. Adapun penelitian ini di lakukan pada mata pelajaran TIK kelas X, kedua kelas akan diberikan materi pembelajaran yang sama.

Penelitian ini memakai pendekatan kuantitatif dalam bentuk *Quasyeksperiment*. Dalam eksperimen ini peneliti menggunakan model pembelajaran*Somatic Audiotory Visual Intelectual*. Adapun tujuan akhir dari eksperimen ini adalah untuk melihat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Somatic Auditory Visual intelectual*terhadap hasil belajar siswa.

Tabel 3.4 Desain Penelitian *QuasyEksperiment*

Kelas	Perlakuan	Tes Akhir
Eksperimen	√	T_1
Kontrol	-	T_2

T_1 : Tes yang dilakukan pada pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *Somatic Audiotory Visual Intelectual*

T_2 : Tes yang dilakukan pada pembelajaran konvensional

√ : Adanya perlakuan terhadap kelas eksperimen

Sebelum dilaksanakannya eksperimen terlebih dahulu perlu dianalisis variabel-variabel yang akan mempengaruhi hasil pembelajaran. Adapun

variabel dalam eksperimen ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Somatic Auditory Visual intelectual*, sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK. Hasil pembelajaran ini merupakan skor yang diperoleh siswa setelah mengikuti tesketika eksperimen selesai dilaksanakan.

F. Variabel Penelitian

1. Variabel bebasadalah pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *Somatic Auditory Visual Intelectual*.
2. Variabel terikat adalah hasil belajar

G. Prosedur Penelitian

Untuk mencapai tujuan penelitian yang telah ditetapkan, disusun prosedur yang sistematis. Secara umum prosedur penelitian dapat dibagi menjadi tiga tahap, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan penyelesaian.

1. Tahap Persiapan
   a. RPP kelas eksperimen dan kelas kontrol
   b. Kisi – kisi soal uji coba tes akhir
   c. Soal tes akhir uji coba penelitian
2. Tahap Pelaksanaan

   Peneliti memulai penelitian pada bulan Juli 2017 pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini dilaksanakan oleh penulis sendiri pada kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pada kelas eksperimen dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *Somatic Auditory Visual Intelectual*dan pada kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran biasa.

Tahap – tahap pelaksanaan penelitian pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebagai berikut :

Tabel 3.5 Pelaksanaan Proses Pembelajaran Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas Eksperiment	Kelas Kontrol
Pendahuluan a. Guru membimbing siswa berdo'a dan mengecek kehadiran siswa dengan mengambil absen b. Apersepsi: guru mengingatkan siswa mengenai materi yang terdahulu c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai d. Guru menyampaikan kompetensi (aspek kemampuan) yang ingin dicapai dalam pembelajaran. e. Motivasi: guru menyampaikan manfaat dari materi yang akan dipelajari	**Kegiatan awal (10 menit)** a. Guru membimbing siswa berdo'a b. Guru mengontrol kondisi kelas, baik dari segi kerapian maupun kebersihannya. c. Guru mengecek kehadiran siswa dengan mengambil absen d. Apersepsi: mengingatkan siswa mengenai materi sebelumnya e. Motivasi: menyampaikan manfaat dari materi yang dipelajari f. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai

f. Guru menjelaskan langkah-langkah strategi pembelajaran *Somatic Auditory Visual Intelectual.*	
Kegiatan Inti a. Guru menerangkan pembelajaran disertai pergerakan seluruh bagian tubuh yang sesuai dengan bayangan penjelasan dari materi pelajaran. b. Guru memunculkan suasana belajar yang lebih baik,menarik dan efektif. c. Guru membangkitkan kreatifitas dan meningkatkan kemampuan psikomotor siswa. d. Guru memaksimalkan ketajaman konsentrasi siswa melalui pembelajaran secara visual, auditori dan intelektual	**Kegiatan Inti** ***Eksplorasi*** a.Guru menjelaskan materi pelajaran kepada siswa b.Guru menyuruh siswa mencatat materi pelajaran c.Guru memberikan beberapa buah contoh soal untuk dikerjakan secara bersama-sama d.Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya. ***Elaborasi*** a. Guru memberikan soal latihan kepada siswa untuk dikerjakan secara individu b. Guru menunjuk beberapa perwakilan siswa untuk menuliskan jawaban

	merekadi papan tulis ***konfirmasi*** a. Guru memberikan pembenaran terhadap jawaban siswa jika terdapat kesalahan b. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya
Penutup a. Membuat kesimpulan siswa bersama guru. b. Guru meminta peserta didik untuk mempelajari materi selanjutnya	**Penutup** a. Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari. b. Guru memberikan tugas rumah kepada siswa c. Guru meminta siswa untuk mempelajari materi selanjutnya

H. Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan suatu alat atau teknis untuk mengumpulkan data. Jenis instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Tes yang berbentuk *multiple choice*. Tes hasil belajar diberikan kepada siswa setelah materi pokok bahasan yang sama baik pada metode konvensional maupun dengan menggunakan model pembelajaran *Somatic Auditory Visual Intelectual*.

a. Validitas

Arikunto menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat keandalan dan kesahihan suatu instrumen.

Salah satu cara memperoleh mutu dari suatu instrumen adalah dengan diadakan uji coba instrumen. Suatu instrumen ditentukan dengan cara mengukur validitas dan reliabilitas tes tersebut. Instrumen tes hasil belajar dilakukan uji coba pada kelas X.

Untuk menetukan indeks validitas tes digunakan rumus teknik korelasi product moment[7] , adalah

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = validitas yang dicari

N = Jumlah butir soal

X = Skor yang diperoleh

Y = Skor total

[7]Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan,* (Jakarta : Bumi Aksara, 2009), cet.ke-9, hal. 78

Dengan kriteria :

Tabel 3.6 Interpretasi Validitas

Koefisien Korelasi	Kriteria validitas
0,80 < r ≤ 1,00	Sangat Tinggi
0,60 < r ≤ 0,80	Tinggi
0,40 < r ≤ 0,60	Cukup
0,20 < r ≤ 0,40	Rendah
0,00 < r ≤ 0,20	Sangat rendah

Sumber: Arikunto,Suharsimi. *ProsedurPenelitiansuatupendekatanperaktik*.Jakarta:PT.RinekaCipta, 2010

Dengan jumlah sampel berjumlah 24 orang siswa (n = 24), didapatkan $r_{tabel(\alpha=0,05)}$ = 0,388. Soal dikatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dan tidak valid jika sebaliknya. Dari analisis validitas, butir soal yang akan valid dari uji coba yaitu butir soal 1, 4, 6, 9, 11, 12, 14, 15, 17, 18, 20, 21, 24, 25, 26, 27, 28, 30, 32, 35, 36, 37, 38, 39 dan 40. Sehingga dari 40 butir soal didapatkan 25 butir soal adalah valid.Dapat dilihat pada **lampiran IX**.

b. Indeks kesukaran

Indeks kesukaran adalah suatu angka yang menunjukkan tingkat kesukaran tiap butir soal. Butir soal yang baik adalah butir soal yang memiliki proporsi yang seimbang. Semakin tinggi indeks kesukaran maka semakin mudah soal-soal tersebut.

Tabel 3.7 Interpretasi Tingkat Kesukaran (TK) Butir Soal

Nilai TK	Tingkat Kesukaran
1,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: Arikunto, Suharsini. *Dasar- Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara, 2009

Untuk melihat besarnya bilangan indeks ini maka digunakan rumus[8]:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Indeks Kesukaran

B = Banyaknya siswa yang menjawab benar

JS = Jumlah siswa peserta

Dengan jumlah sampel berjumlah 24 orang siswa (n = 42), butir soal yang akan bertaraf mudah dari uji coba yaitu butir soal 1, 2, 3, 5, 7, 11, 14, 15, 18, 19, 20, 22, 23, 25, 28, 29, 30, 31, 34, 35 dan 39. Sehingga dari 40 butir soal didapatkan 21 butir soal adalah mudah.Butir soal yang akan bertaraf sedang dari uji coba yaitu butir soal 4, 6, 9, 17, 21, 24, 26, 27, 32, 33, 36, 37, 38 dan 40. Sehingga dari 40 butir soal didapatkan 14 butir soal adalah sedang.butir soal yang akan bertaraf sukar dari uji coba

[8]Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar evaluasi Pendidikan*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2009) cet.ke- 9 h.208

yaitu butir soal 8, 10, 12, 13 dan 16. Sehingga dari 40 butir soal didapatkan 5 butir soal adalah sukar.Dapat dilihat pada **lampiran IX.**

c. Daya pembeda

Rumus menentukan daya pembeda digunakan sebagai berikut :

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan :

D = Daya Pembeda

B_A= banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal itu dengan benar

B_B=banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal itu dengan benar

J_A = banyaknya peserta kelompok atas

J_B = banyaknya peserta kelompok bawah

Klasifikasi daya beda yang digunakan adalah:

Tabel 3.8 Interpretasi Daya Pembeda

Indeks Daya	Kriteria Daya Pembeda
Negatif	Sangat buruk, harus dibuang
0,00 – 0,20	Buruk *(poor)*, sebaiknya dibuang
0,20 – 0,40	Sedang *(satisfactory)*
0,40 – 0,70	Baik *(good)*
0,70 – 1,00	Baik sekali *(excellent)*

Sumber: Arikunto, Suharsini. *Dasar- Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara, 2009

Dengan jumlah sampel berjumlah 40 orang siswa (n = 40), butir soal yang akan negatif dari uji coba yaitu butir soal 7, 8, 10, 13, 16, 20, 21, 22, 29, 31, 33, dan 34. Sehingga dari 40 butir soal didapatkan 12 soal adalah negatif/ tidak dipakai dan 28 butir soal dapat dipakai yaitu 1, 2, 3, 4, 5, 6, 9, 11, 12, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 24, 25, 26, 27, 28, 30, 32, 35, 36, 37, 38, 39 dan 40. Dapat dilihat pada **lampiran IX.**

d. Reliabilitas

Reliabilitas tes adalah apakah tes tersebut dapat dipercaya. Untuk menentukan indeks reliabilitas tes digunakan yaitu:[9]

$$r_{ii} = \left(\frac{n}{n-1}\right)\left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2}\right)$$

Keterangan:

r_{ii} = reliabilitas tes secara keseluruhan

p = proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

q = proporsi subjek yang menjawab item dengan salah

n = banyaknya item

S = standar deviasi dari tes

Dengan kriteria :

[9]Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2009), cet.ke-9, hal.h.67

Tabel 3.9 Interpretasi Reliabilitas

Koefisien Korelasi	Kriteria reliabilitas
0,80< r ≤ 1,00	Sangat Tinggi
0,60< r ≤ 0,80	Tinggi
0,40< r ≤ 0,60	Cukup
0,20< r ≤ 0,40	Rendah
0,00 < r ≤ 0,20	Sangat Rendah

Sumber: Arikunto,Suharsimi. *ProsedurPenelitiansuatupendekatanperaktik*.Jakarta:PT.RinekaCipta, 2010

Dengan jumlah sampel berjumlah 24 orang siswa (n = 24), didapatkan $r_{tabel(\alpha=0,05)}$ = 0,388 dan r_{hitung} = 0,98. Soal dikatakan realiabel jika $r_{hitung} > r_{tabel}$dan tidak realiabel jika sebaliknya. Dari analisis reabilitas, $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0,98> 0,388), sehingga soal uji coba adalah reliabel. Dapat dilihat pada **lampiran IX.**

I. Teknik Analisa Data

Analisa terhadap data penelitian dilakukan bertujuan untuk menguji hipotesis yang diajukan atau ditolak.Untuk menguji hipotesis maka terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas variansi kedua kelompok data.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas untuk melihat apakah data sampel terdistribusi normal atau tidak untuk digunakan uji lilliefors.Jika $L_0 < L_{tabel}$, maka sampel berdistribusi normal sebaliknya jika $L_0 > L_{tabel}$ maka sampel berdistribusi

tidak normal. Langkah untuk melihat data berdistribusi normal atau tidak sesuai sebagai berikut:

a. Pengamatan X_1, X_2, X_3, …, X_n dijadikan bilangan baku Z_1, Z_2, Z_3, …, Z_n dengan menggunakan $Z_i = \frac{X_i - \overline{X}}{S}$ ($\bar{X}$ dan S masing-masing merupakan rata- rata dan simpangan baku sampel).

b. Untuk tiap simpangan baku, kemudian dihitung peluang $F(Z_i) = P(Z \leq Z_i)$.

c. selanjutnya dihitung proporsi Z_1, Z_2, Z_3, …, $Z_n$yang lebih kecil atau sama dengan Z_i. Jika proporsi ini dinyatakan oleh $S(Z_i)$, maka

$$S(Z_i) = \frac{banyaknya Z_1, Z_2, Z_3 .....Z_n yang \leq Zi}{N}$$

d. Hitung selisih $F(Z_i)$- $S(Z_i)$ kemudian ditentukan harga mutlaknya

e. Ambil harga yang paling besar diantara harga mutlak selisih tersebut dan diberi symbol Lo. Untuk menolak dan menerima hipotesis nol, kita bandingkan nilai dengan krisis L yang diambil dari daftar untuk taraf yang dipilih. Kriterianya adalah tolak hipotesis nol bahwa populasi berdistribusi normal, jika Lo yang diperoleh dari data pengamatan melebihi L dari tabel, dalam hal lainnya hipotesis nol diterima.

2. Uji homogenitas variansi

Uji homogenitas ini bertujuan untuk melihat apakah kedua sampel homogen atau tidak. Uji homogenitas variansi dilakukan dengan uji F:

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan:

S_1^2: variansi terbesar

S_2^2: Variansi terkecil

Kriteria pengujiannya adalah sebagai berikut:

Jika Fhitung ≤ Fa(n-$_1$, n-$_2$), variansi adalah homogen.

Jika Fhitung ≥ Fa(n-$_1$, n-$_2$), variansi adalah tidak homogen.

3. Uji hipotesis

1) Uji t

Tes " t " atau " t " Test, adalah salah satu tes statistik yang dipergunakan untuk menguji kebenaran atau kepalsuan hipotesis nihil yang menyatakan bahwa diantara dua buah *mean sample* yang diambil secara random dari populasi yang sama. Hipotesis yang akan diuji adalah

H_0 : $\mu_1 = \mu_2$ dan H_1: $\mu_1 > \mu_2$ dengan μ_1 merupakan rata – rata hasil belajar TIK kelas eksperimen dan μ_2 merupakan rata – rata hasil belajar TIK kelas kontrol.

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas diperoleh data berdistribusi normal dari variabel yang homogen. Karena digunakan uji- t untuk melihat perbedaan rata- rata dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\overline{X}_1 - \overline{X}_2}{S\sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Dengan rumus S = $\sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2+(N_2-1)S_2^2}{(n_1+n_2)-2}}$

Keterangan:

$\overline{X_1}$ = Rata- rata nilai kelas tertinggi

$\overline{X_2}$= Rata- rata nilai kelas terendah

S = Simpangan baku gabungan

n_1 = Jumlah siswa kelas tertinggi

n_2 = Jumlah siswa kelas terendah

S_1 = Simpangan baku kelas tertinggi

S_2 = Simpangan baku kelas terendah

Kriteria pengujian adalah terima H_0 jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan dk= $((n_1 + n_2) - 2$.

BAB IV

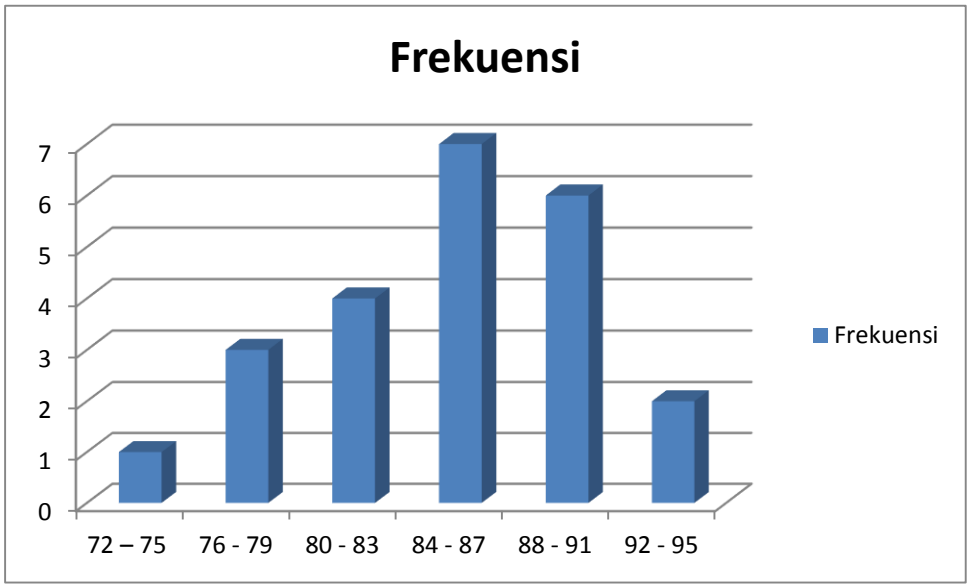
HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

Data yang di peroleh terdiri dari dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas control dengan menggunakan model pembelajaran *Somatic Auditory Visual Intelectual* danpembelajarankonvensional.

1. Hasil belajar TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Somatic Auditory Visual Intelectual.*

   Dari kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Somatic Auditory Visual Intelectual* diperoleh hasil belajar siswa kelas X.IPS4 di SMAN 1 Sungai Pua, pada **lampiranXIX** Data tersebut diperoleh dari tesakhir setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Somatic Auditory Visual Intelectual* pada pokok memahami dasar-dasar penggunaan penggunaan Perangkat Lunak pengolah kata dengan jumlahsiswa 23 orang.



Grafik 4.1.FrekuensiNilaiKelasEksperimen

Untuk memperjelas hasil dari diagram frekuensi nilai kelas eksperimen diatas maka penulis gambarkan dalam bentuk table seperti berikut ini

Tabel 4.1.Distribusi Frekuensi Nilai Tes Akhir Kelas Eksperimen

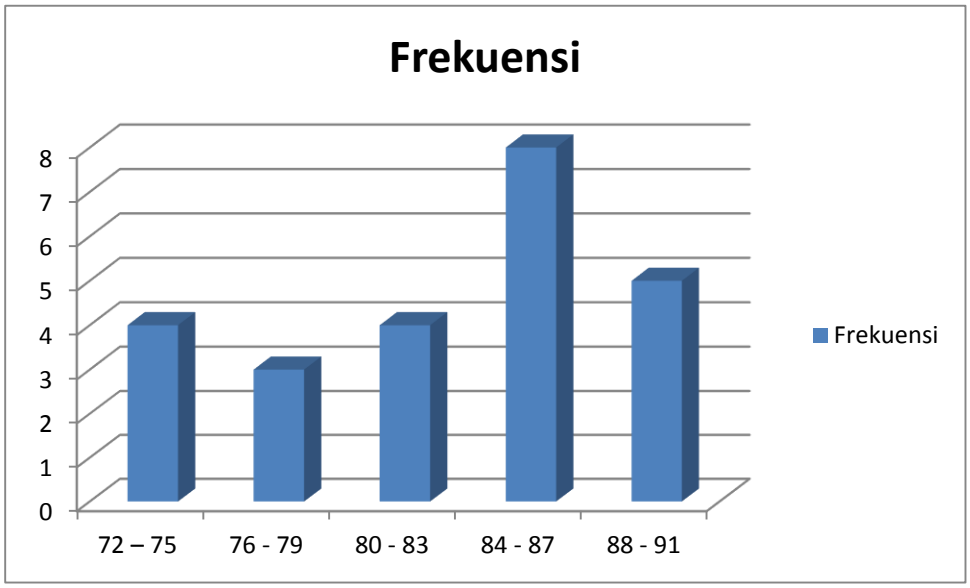
Kelas	**Frekuensi**
72 – 75	1
76 – 79	3
80 – 83	4
84 – 87	7
88 – 91	6
92 – 95	2
Total	**N = 23**

Berdasarkan hasil dari diagram dan table diatas dapat dilihat siswa yang mendapatkan nilai 72 – 75 berjumlah 1 siswa, nilai 76 – 79 berjumlah 3 orang siswa, nilai 80 – 83 berjumlah 4 orang siswa, nilai 84 – 87 berjumlah 7 orang siswa, nilai 88 – 91 berjumlah 6 orang siswa, nilai 92 – 95 berjumlah 2 orang siswa.

Maka dapat disimpulkan nilai terbanyak siswa pada kelas ini yaitu terdapat pada rentangan nilai 84 – 87 yaitu sebanyak 7 orang siswa.

2. Hasil belajar TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) kelas control dengan menggunakan pembelajaran konvensional

   Dari kegiatan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran konvensional diperoleh hasil belajar siswa kelas kelas X.IPS5 di SMAN 1 Sungai Pua pada **lampiranXIX** . Data tersebut diperoleh dari tes akhir setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran konvensional pada pokok pembahasan etika dalam penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan jumlah siswa 24 orang.



Grafik 4.2 Frekuensi Nilai Kelas Kontrol

Untuk memperjelas hasil dari diagram frekuensi nilai kelas eksperimen diatas maka penulis gambarkan dalam bentuk table seperti berikut ini

Tabel 4.2 DistribusiFrekuensiNilaiTesAkhirKelasKontrol

Kelas	Frekuensi
72 – 75	4
76 – 79	3
80 – 83	4
84 – 87	8
88 – 91	5
Total	**N = 24**

Berdasarkan hasil dari diagram dan table diatas dapat dilihat siswa yang mendapatkan nilai 72 – 75 berjumlah 4 siswa, nilai 76 – 79 berjumlah 3 orang siswa, nilai 80 – 83 berjumlah 4 orang siswa, nilai 84 – 87 berjumlah 8 orang siswa, nilai 88 – 91 berjumlah 5 orang siswa.

Maka dapat disimpulkan nilai terbanyak pada kelas ini terdapat pada rentangan nilai 84 – 87 yaitu sebanyak 8 orang siswa.

Data yang diolah dalam penelitian ini adalah data tes akhir yang diperoleh melalui perhitungan rata-rata, dan varians dari nilai siswa kelas X.IPS4 dan X.IPS5SMAN 1 Sungai Pua.

Hasil perhitungan rata-rata, dan varians tes akhir dari dua kelas sampel dapat digambarkan pada table berikut:

Tabel.4.3 Perhitungan Rata-rata dan Varians TesAkhir

No	**KelasSampel**	**F(x_i)**	**N**	$\bar{X}$	S^2
1	Eksperimen	1920	23	83,48	28,18
2	Kontrol	1948	24	81,16	32

Keterangan : F(Xi) = Jumlah seluruh nilai siswa

N = Jumlahs iswa

$\bar{x}$ = Rata-rata nilai siswa

S^2 = Varians

Dari perhitungan rata-rata, varians tes akhir pada tabel di atas maka dapat dilihat varians kelas Eksperimen yaitu 28,18 dengan rata-rata nilai siswa 83, 48 lebih tinggi dibandingkan dengan kelas control variansnya yaitu 32 dan rata-rata nilai siswa 81,16. Untuk perhitungannya dapat dilihat pada **lampiranXV.**

B. Analisa Data

Sebelum melakukan analisa data, terlebih dahulu diadakan uji normalitas dan uji homogenitas varians terhadap skor data tesakhir.

1. UjiNormalitas

Tabel. 4.4 Distribusi Normal Data Penelitian Kelas XIPS4 (KelasEksperimen)

No	X_i	f_i	fk	X_i^2	f_iX_i	$F_iX_i^2$	Z_i	$F(Z_i)$	$S(Z_i)$	$F(Z_i) - S(Z_i)$
1	72	1	1	5184	72	5184	-2,16	0,0154	0,0434	0,028
2	76	3	4	5776	228	17.328	-1,40	0,0808	0,1739	0,0931
3	80	4	8	6400	320	25.600	-0,65	0,2578	0,3478	0,09
4	84	7	15	7056	588	49.392	0,1	0,5398	0,6521	0,1123
5	88	6	21	7744	528	46.464	0,85	0,8023	0,9130	0,1107
6	92	2	23	8464	184	16.928	1,60	0,9452	1	0,0548
$\sum$		23		40.624	1.920	160.896				
$\overline{X}$					83,47					

Uji normalitas untuk melihat apakah data sampel distribusi normal atau tidak. Untuk melihat normalitas maka digunakan lahujililliefors. Berdasarkan uji liliefors pada kelas eksperimen yang terdapat dalam lampiran diperoleh L_0 = **0,1123** dan L_{tabel} = **0,173.** Data dikatakan berdistribusi normal pada taraf kepercayaan 95% apabila jika $L_0 < L_{tabel}$danjika $L_0 > L_{tabel}$ maka data berdistribusi tidak normal. Karena $L_0 < L_{tabel}$

(0,1123< 0,173), maka dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen berdistribusi normal yang terlihat dalam **lampiranXIV**.

Pada kelas sampel lain yaitu kelas control juga dilakukan tabulasi data terhadap nilai tes akhir yang telah dilakukan, yang dapat dilihat pada table berikut :

Tabel. 4.5 Distribusi Normal Data Penelitian KelasXIPS5 (KelasKontrol)

No	X_i	f_i	fk	X_i^2	f_iX_i	$F_iX_i^2$	Z_i	$F(Z_i)$	$S(Z_i)$	$F(Z_i) - S(Z_i)$
1	72	4	4	5184	288	20736	-1,61	0,0537	0,1666	0,1129
2	76	3	7	5776	228	17328	-0,91	0,1814	0,2916	0,1102
3	80	4	11	6400	320	25600	-0,20	0,4207	0,4583	0,0376
4	84	8	19	7056	672	56448	0,50	0,6915	0,7916	0,1001
5	88	5	24	7744	440	38720	1,20	0,8849	1	**0,1151**
$\sum$		24			1948					
$\overline{X}$					81,16					

Uji normalitas untuk melihat apakah data sampel distribusi normal atau tidak. Untuk melihat normalitas maka digunakanlah ujililliefors. Berdasarkan uji liliefors pada kelas kontrol yang terdapat dalam lampiran diperoleh L_0 = **0,1151**danL_{tabel} = **0,173**. Data dikatakan berdistribusi normal pada taraf kepercayaan 95% apabila jika $L_0<L_{tabel}$danjika $L_0>L_{tabel}$maka data berdistribusi tidak normal. Karena $L_0<L_{tabel}$ (**0,1151= 0,173**), maka dapat disimpulkan bahwa kelas control berdistribusi normal yang terlihat dalam lampiran **XV**.

Tabel 4.6.Hasil PerhitunganUjiNormalitasdenganUjiLiliefors

No	Kelas	L_0	L_{tabel}	Kesimpulan	Keterangan
1.	Eksperimen	0,1123	0,173	$L_0< L_{tabel}$	Data Normal
2.	Kontrol	0,1151	0,173	$L_0= L_{tabel}$	Data Normal

1. UjiHomogenitas

Setelah melakukan uji normalitas dilakukan uji homogenitas dengan menggunakan uji F pada kedua kelas yaitu kelas eksperimen dengan kelas control dengan rumus sebagai berikut:

$$F = \frac{S_1^{\ 2}}{S_2^{\ 2}}$$

Keterangan:

F = uji F

S_1^2= Varians besar

S_2^2= Varians kecil

Hasil uji homo genitas variable penelitian dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4.7 Uji Homogenitas untuk Tes Akhir

No	Kelas	F_{Hitung}	F_{Tabel}	Keterangan	Kesimpulan
1	Eksperimen & Kontrol	0,880	2,00	$F_{hitung} \leq F_{Tabel}$	Homogen

Diperoleh hasil analisis perhitungan dengan menggunakan analisis uji - F untuk melihat kesetaraan kedua kelompok, F_{hitung} = **0,880** dan F_{tabel} = **2,00**. Karena $F_{hitung} \leq F_{tabel,}$ maka data kedua kelompok adalah homogen. Hasil perhitungan homogenitas kedua kelompok pada **lampiranXVII**.

2. Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas seperti telah dijelaskan diatas, dapat disimpulkan bahwa kedua sampel terdistribusi normal dan kedua kelas mempunyai variansi homogen. Oleh karena itu, uji untuk melihat kesamaan rata-rata hasil belajar TIK kedua kelas sampel dapat dilakukan dengan menggunakan menggunakan uji t. Rumus yang digunakan adalah :

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s\sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$S = \sqrt{\frac{(n_1-1)S_1{}^2 + (n_2-1)S_2{}^2}{(n_1+n_2)-2}}$$

Dengan:

$\bar{x}_1$ = skor rata-rata kelas eksperimen

$\bar{x}_2$ = skor rata-rata kelas kontrol

s = standar deviasi perbedaan rata-rata

n_1 = jumlah Siswa kelas eksperimen

n_2 = jumlah Siswa kelas kontrol

s_1^2 = variansi kelas eksperimen

s_2^2 = variansi kelas kontrol

Langkah – langkahPengujianHipotesis

a. $H_0 : \mu_1 = \mu_2$

b. $H_1 : \mu_1 > \mu_2$

c. Kriteria pengolahan H_0

H_0 diterima jikat $_{hitung} \leq t_{tabel}$ dan H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan dk = $(n_1 + n_2)-2$

dk = (23+24) – 2 = 45=2,000

d. Kesimpulan

$t_{hitung} > t_{tabel}$

5,021>2,000

Berdasarkan kriteria pengujian adalah terima H_0, jika $t < t_{1-\alpha}$ dimana $t_{1-\alpha}$ didapat dari daftar distribusi t dengan derajat kebebasan (dk) = $n_1 + n_2 - 2$ dan peluang $(1-\alpha)$.

Berdasarkan perhitungan pada **lampiranXVIII** diperoleh t_{hitung} = 5,021 dan harga t_{tabel} = 2,000 untuk peluang 0,95 dan derajat kebebasan dk = 45. Ternyata harga $t_{hitung} > t_{tabel}$ (5,021>2,000) sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yaitu terdapat model pembelajaran *Somatic Auditory Visual Intelectual* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran TIK di SMAN 1 Sungai Pua. Jadi, hasil belajar TIK yang menggunakan model pembelajaran *Somatic Auditory Visual Intelectual* lebih tinggi daripada hasil belajar TIK siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional seperti ceramah. Artinya terdapat perbedaan yang *signifikan* diantara kedua metode pembelajaran tersebut. Dengan demikian dalam penelitian ini H_0 ditolak. Dapat dilihat perhitungan pada **lampiranXVIII**.

Tabel 4.8 HasilPerhitunganUjiHipotesis

Data	t_{hitung}	t_{tabel}	Kesimpulan	Keterangan
Tes Akhir	5,021	2,000	$t_{hitung}<t_{tabel}$	ada perbedaan

C. Pembahasan

Hasil belajar pada mata pelajaran TIK di SMAN 1 Sungai Pua, dengan model pembelajaran *Somatic Auditory Visual Intelectual* yang mana secara keseluruhan memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi daripada siswa yang belajar dengan metode ceramah. Hal ini terlihat pada nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 83,47 dan nilai rata-rata untuk kelas control sebesar 81,16.

Dari analisis data yang diperoleh melalui pengujian hipotesis, dapat dilihat bahwa secara keseluruhan model pembelajaran *Somatic Auditory Visual Intelectual* memberikan pengaruh yang lebih tinggi terhadap hasil belajar daripada siswa yang menggunakan strategi pembelajaran konvensional yaitu metode ceramah. Hal ini disebabkan oleh:

a. Siswa lebih tertarik, dengan pemanfaatan model pembelajaran *Somatic Auditory Visual Intelectual* sehingga dapat membangkitkan hasil belajarsiswa dalam belajar.
b. Siswa dapat belajar lebih mudah untuk memahami materi karena telah diberikan inti dari suatu materi.
c. Berubahnya peran siswa dari yang biasanya pasif menjadi aktif.
d. Guru membangkitkan kreatifitas dan meningkatkan kemampuan psikomotor siswa.

Dibandingkan dengan strategi pembelajaran konvensional seperti metode ceramah yang dalam prakteknya menggunakan komunikasi satu arah, yaitu guru memberikan penjelasan atau menyampaikan materi pembelajaran secara lisan. Dalam hal ini, guru sangat dominan dalam proses pembelajaran sehingga membuat siswa tidak begitu aktif dikarenakan siswa hanya mendengarkan. sehingga waktu yang digunakan oleh siswa untuk praktek lebih sedikit, hal ini juga membuat siswa mudah bosan. Sehingga berpengaruh kepada hasil belajar siswa tersebut.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari deskripsi dan pembahasan pada BAB IV sebelumnya, maka penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

Dari hasil analisis tesakhir menunjukkan bahwa terdapat perbandingan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Somatic Auditory Visual Intelectual* dan model pembelajaran konfensional pada matapelajaran TIK di kelas X yang dapat dilihat dari pengujian signifikansi diperoleh t_{hitung} = 5,021 lebih besar t_{tabel} = 2,000 ($t_{hitung} > t_{tabel}$) maka pengaruh tersebut dinyatakan signifikan.

Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbandingan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Somatic Auditory Visual Intelectual* dan model pembelajaran biasa pada kedua kelas sampel.

B. Saran- saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh darihasil penelitian maka penulis memberikan saran- saran sebagaiberikut:

1. Dalam proses pembelajaran disarankan kepada guru SMAN 1 Sungai Pua, sekolah yang bersangkutan untuk dapat

menggunakan model pembelajaran *Somatic Auditory Visual Intelectual* secara maksimal atau menggabungkan model pembelajaran *Somatic Auditory Visual Intelectual* dengan model pembelajaran konvensional

2. Dalam proses pembelajaran diperlukan pengelolaan kelas yang baik dalam menggunakan kedua strategi pembelajaran ini yaitu model pembelajaran *Somatic Auditory Visual Intelectual* dan model pembelajaran konvensional agar terpusatnya perhatian siswa terhadap materi yang diajarkan.
3. Bahan masukan bagi peneliti sebagai calon guru untuk masa yang akan dating dalam melaksanakan pembelajaran TIK.