

**PENGARUH PENDEKATAN SAVI (SOMATIC, AUDITORY,
VISUALIZATION, INTELLECTUALY) TERHADAP HASIL
BELAJAR KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR
SISWA KELAS X MULTIMEDIA
SMK N 1 BATIPUH**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Menyelesaikan Pendidikan Strata (S1) Pada
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan Teknik Elektronika*

SKRIPSI



Oleh:

UCI PERMATA SARI

NIM. 1302908/2013

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2017

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

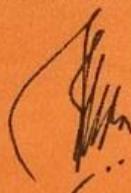
Pengaruh Pendekatan SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectualy*)
Terhadap Hasil Belajar Komputer dan Jaringan Dasar Siswa Kelas X
Multimedia SMK N 1 Batipuh

Nama : Uci Permata Sari
NIM : 1302908
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, Oktober 2017

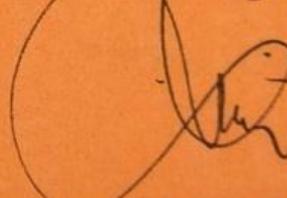
Disetujui Oleh :

Pembimbing I



Dra. Hj. Neida Azhar, M. Pd.
NIP. 19559521 198403 2 001

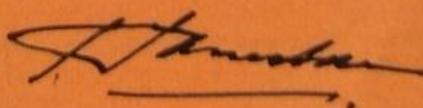
Pembimbing II



Drs. Denny Kurniadi, M.Kom.
NIP. 19630606 198903 1 001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Elektronika FT UNP



Drs. Hanesman, M.M.
NIP. 19610111 198503 1 002

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengaruh Pendekatan SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) Terhadap Hasil Belajar Komputer dan Jaringan Dasar Siswa Kelas X Multimedia SMK N 1 Batipuh

Nama : Uci Permata Sari

NIM : 1302908

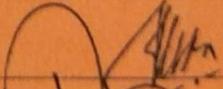
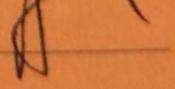
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan : Teknik Elektronika

Fakultas : Teknik

Padang, Oktober 2017

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Drs. Legiman Slamet, M.T.	1. 
Sekretaris	: Dra. Hj. Nelda Azhar, M.Pd.	2. 
Anggota	: Drs. Denny Kurniadi, M.Kom.	3. 
Anggota	: Titi Sriwahyuni, S.Pd., M.Eng.	4. 

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Oktober 2017
Yang menyatakan,



Uci Permata Sari

ABSTRAK

Uci Permata Sari (1302908/2013) : Pengaruh Pendekatan SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) Terhadap Hasil Belajar Komputer Dan Jaringan Dasar Siswa Kelas X multimedia SMK N 1 Batipuh

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui besarnya pengaruh pendekatan SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran komputer dan jaringan dasar kelas X multimedia SMK N 1 Batipuh. Jenis penelitian ini adalah quasi eksperimen, dengan subjek penelitian kelas X Multimedia 2 sebagai kelas eksperimen dan kelas X Multimedia 1 sebagai kelas kontrol di SMK N 1 Batipuh. Hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata siswa kelas eksperimen yaitu 80,0714 sementara nilai rata-rata siswa kelas kontrol lebih rendah yaitu 74,0714. Hasil hipotesis di dapati bahwa $t_{hitung} 2,2125 > t_{tabel} 1,67262$, sehingga hipotesis alternatif diterima atau menolak hipotesis nihil. Hal ini berarti bahwa Pendekatan SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) berpengaruh positif terhadap hasil belajar komputer dan jaringan dasar siswa kelas X multimedia SMK N 1 Batipuh.

Kata Kunci : Pendekatan SAVI, Eksperimen dan Hasil Belajar

KATA PENGANTAR



Puji syukur Alhamdulillah diucapkan kehadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, yang telah memberikan kekuatan dan kemampuan untuk dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “pengaruh pendekatan SAVI (*somatic, auditory, visualization, intellectuality*) terhadap hasil belajar komputer dan jaringan dasar siswa kelas x multimedia SMK N 1 Batipuh”. Selanjutnya salawat beserta salam semoga disampaikan Allah kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan dalam setiap sikap dan tindakan kita sebagai seorang intelektual muslim.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan Pendidikan S1/Akta IV di jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang. Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini disampaikan penghargaan dan rasa terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Dr. Fahmi Rizal, MT., M.Pd selaku Dekan Fakultas Teknik UNP.
2. Bapak Drs. Hanesman, MM selaku Ketua Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik UNP.
3. Bapak Ahmaddul Hadi, S.Pd., M.Kom selaku ketua program studi Pendidikan Teknik Informatika.
4. Bapak Drs. Almasri, MT selaku Sekretaris Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik UNP.

5. Ibu Vera Irma Delianti, S.Pd.,M.Pd.T selaku Penasehat Akademis (PA).
6. Ibu Dra. Hj. Nelda Azhar, M.Pd selaku Pembimbing I.
7. Bapak Drs. Denny Kurniadi, M.Kom selaku Pembimbing II.
8. Bapak Drs. Legiman Slamet,MT selaku penguji.
9. Ibuk Titi Sriwahyuni,S.Pd.,M.Eng selaku penguji.
10. Teristimewa Apa (Yurnalis) dan ama (Erdawati) yang berjuang melalui doa dan bekerja keras demi kesuksesan penulis dalam menyelesaikan skripsi dan studi ini.
11. Uni (Vivi Mulyani),abang (febri Erizon), adik (Ica Edyuvici), keponakan (Arkan Vi Habibi Erizon) yang telah membantu dengan doa dan memberi semangatnya untuk penulis dalam menyelesaikan studi ini.
12. Guru-guru dan siswa Multimedia SMK N 1 Batipuh.
13. Rekan- Rekan mahasiswa Pendidikan Teknik informatika.
14. Buat Semua pihak yang telah ikhlas membantu penyelesaian skripsi ini.

Penulisan laporan skripsi ini masih banyak memiliki kekurangan, untuk itu dengan segala kerendahan hati diharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak demi sempurnanya skripsi ini. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi Jurusan Teknik Elektronika FT UNP khususnya dan semua pihak pada umumnya.

Padang, September 2017

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Hasil Belajar	11
1. pengertian	11
2. ranah hasil belajar	13
3. faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar.....	15
B. Penilaian Hasil belajar	17
1. pengertian	17
2. fungsi penilaian hasil belajar	18
3. Tujuan penilaian hasil belajar.....	19
C. Model, metode, dan pendekatan pembelajaran	20

1. Model pembelajaran	20
2. Metode pembelajaran	22
3. pendekatan pembelajaran.....	25
D. SAVI (<i>Somatic, Audiotory, Visualization, Intellectually</i>).....	28
1. Pengertian	28
2. tahap- tahap pendekatan SAVI.....	32
3. Unsur-unsur SAVI.....	33
E. Pembelajaran Komputer dan Jaringan Dasar	37
1. komputer dan jaringan dasar.....	37
2. SAVI dalam pembelajaran komputer dan jaringan dasar	38
F. Penelitian Relevan.....	39
G. Kerangka Berfikir	41
H. Hipotesis Penelitian	41
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	43
B. Rancangan Penelitian	43
C. Populasi dan Sampel.....	44
D. Variabel	45
E. Data dan Sumber Data	46
F. Prosedur Penelitian	47
G. Istrumen Penelitian	50
H. Teknik Analisis Data	55
1. Analisis Deskriptif.....	55
2. Analisis induktif	56
3. Uji hipotesis.....	58
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi data	60
B. Analisis data hasil belajar siswa.....	71
C. Pembahasan	75

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan..... 78

B. Saran 79

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Lampiran	halaman
1. Hasil belajar siswa kelas X MM TP 2016/17	4
2. Bagan desain penelitian.....	44
3. Populasi siswa kelas X MM SMK N 1 Batipuh TP 2017/2018.....	44
4. Sampel penelitian	45
5. Hasil perhitungan indeks kesukaran soal	61
6. Hasil perhitungan daya beda	63
7. Hasil perhitungan validitas.....	64
8. Hasil analisis soal.....	66
9. Frekuensi nilai ujian test akhir kelas sampel.....	67
10. Perhitungan statistika dasar kelompok sampel	68
11. Perhitungan frekuensi masing-masing skor post-test eksperimen	68
12. Distribusi interval skor frekuensi nilai kelas eksperimen	69
13. Perhitungan frekuensi masing-masing skor post-test kontrol	70
14. Distribusi interval skor frekuensi nilai kelas kontrol	70
15. Nilai rata-rata, simpangan baku, dan varians kelas sampel	71
16. Tabel uji lilliefors kelompok eksperimen	72
17. Tabel uji lilliefors kelompok kontrol	72
18. Hasil uji normalitas kelas sampel.....	73
19. Hasil uji hipotesis kelas sampel	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	halaman
1. Distribusi nilai ujian semester 1 kelas x mm 1 tahun 2016/2017	80
2. Distribusi nilai ujian semester 1 kelas x mm 1 tahun 2016/2017	81
3. Rencana pelaksanaan pembelajaran kelas eksperimen	82
4. Rencana pelaksanaan pembelajaran kelas kontrol	103
5. Materi ajar	124
6. Kisi- kisi soal test akhir.....	169
7. Soal uji coba test akhir	170
8. Kunci jawaban soal uji coba test akhir	175
9. Proporsi jawaban soal uji coba test akhir.....	176
10. Perhitungan indeks kesukaran soal uji coba test akhir.....	177
11. Perhitungan indeks daya beda soal uji coba test akhir.....	179
12. Perhitungan validitas soal uji coba test akhir	183
13. Perhitungan reliabilitas soal uji coba test akhir	185
14. Tabel hasil analisis soal uji coba test akhir	186
15. Soal test akhir	188
16. Kunci jawaban soal test akhir	192
17. Proporsi nilai test akhir	193
18. Analisis data nilai test akhir	195
19. Uji normalitas kelas sampel	197
20. Uji homogenitas kelas sampel	199
21. Uji hipotesis kelas sampel.....	200
22. Daftar tabel.....	202
23. Surat penelitian	208

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah Menengah Kejuruan adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP/MTs atau bentuk lain yang sederajat atau lanjutan dari hasil belajar yang diakui sama atau setara SMP/MTs. Berdasarkan pasal 7 peraturan pemerintah No.29 tahun 1990 bahwa “Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menyelenggarakan program pendidikan yang sesuai dengan jenis lapangan kerja”. Dengan pengertian bahwa setiap bidang studi adalah pendidikan kejuruan sepanjang bidang studi tersebut dipelajari lebih mendalam dan kedalaman tersebut dimaksud sebagai bekal memasuki dunia kerja.

Mengacu kepada isi undang-undang sistem pendidikan nasional No. 20 tahun 2003 pasal 3 mengenai tujuan pendidikan nasional dan penjelasan pasal 15 yang menyebutkan bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik untuk dapat bekerja dalam bidang tertentu. Pengertian ini mengandung pesan bahwa setiap institusi yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan harus berkomitmen menjadikan tamatannya mampu bekerja dalam bidang tertentu (Depdikbud, 1995).

Pendidikan di SMK sangat berperan dalam membentuk siswa secara aktif dapat mengembangkan segala kemampuan dan potensi yang ada pada dirinya, sehingga di SMK harus melaksanakan pembelajaran yang bermutu

baik untuk mencapai tujuan pendidikan yang tertera pada Undang-Undang dan untuk mendidik siswa siap dengan segala potensi dirinya.

SMK N 1 Batipuh merupakan sekolah menengah kejuruan yang bertujuan membentuk siswa disiplin, terampil, berkompotensi, berjiwa mandiri dan kreatif, sehingga membentuk siswa menjadi profesional dalam dunia kerja. Di SMK N 1 Batipuh sama halnya dengan SMK yang ada di seluruh Indonesia, dimana terdapat beberapa program keahlian yang salah satunya Multimedia.

Program keahlian multimedia merupakan program keahlian sebagai ilmu komunikasi dengan menggunakan berbagai bentuk media, mengenai bagaimana dapat diaplikasikan secara kreatif dan komersial untuk melakukan sejumlah fungsi seperti untuk memberi informasi, menghibur, mengajak, dan menyarankan. Dimana proses pembelajaran pada program keahlian ini terdapat dua proses, yaitu teori dan praktikum.

Hasil belajar merupakan tolak ukur yang dapat digunakan untuk menentukan keberhasilan siswa dalam melakukan pembelajaran. Hasil belajar dapat berupa nilai, sikap atau keterampilan setelah melakukan pembelajaran. Penilaian hasil belajar secara esensial bertujuan untuk mengukur keberhasilan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan sekaligus mengukur keberhasilan peserta didik dalam penguasaan kompetensi yang telah ditentukan. (Kunandar,2015:10).

Berdasarkan penuturan diatas, hasil belajar sangat penting agar dapat melakukan refleksi dan evaluasi terhadap kualitas pembelajaran yang telah

dilakukan. Apakah metode, strategi, media, model pembelajaran, pendekatan pembelajaran dan hal-hal lain yang dilakukan dalam proses pembelajaran itu tepat dan efektif atau sebaliknya.

Dalam menilai hasil belajar siswa, satuan pendidikan harus menetapkan kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada setiap mata pelajaran sesuai dengan dengan petunjuk Badan Standar nasional Pendidikan (BSNP). Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah kriteria paling rendah untuk menyatakan peserta didik mencapai ketuntasan. KKM harus ditetapkan di awal tahun ajaran oleh satuan pendidikan berdasarkan hasil musyawarah guru mata pelajaran di satuan pendidikan atau beberapa satuan pendidikan yang memiliki karakteristik yang hampir sama. Hasil belajar siswa dikatakan berhasil apabila telah memenuhi standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dan dikatakan gagal apabila tidak bisa memenuhi standar KKM. Pada kurikulum 2013 Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) diganti menjadi Ketuntasan Belajar (KB). SMK N 1 Batipuh menerapkan KKM untuk mata pelajaran perakitan PC di jurusan multimedia adalah 75. Guru akan terus mengadakan remedial bagi siswa yang nilainya di bawah KKM.

Pembelajaran perakitan PC merupakan salah satu mata pelajaran produktif di jurusan multimedia pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Dimana pembelajaran perakitan PC diajarkan di kelas X pada semester 1 pada program keahlian multimedia dengan alokasi waktu 3 jam pelajaran per minggunya. Pembelajaran tersebut pada kurikulum 2013 diganti menjadi komputer dan jaringan dasar, dimana pembelajaran Komputer dan

jaringan dasar diajarkan di kelas X semester 1 dan 2 pada program keahlian multimedia dengan alokasi waktu 4 jam pelajaran per minggunya di SMK N 1 Batipuh.

Sebagai latar belakang penelitian yang akan dilakukan, penulis mendapatkan gambaran nilai murni hasil belajar siswa pada semester ganjil. Data yang di dapat dari guru yang mengajar di SMK N 1 Batipuh, jurusan multimedia kelas X, mata pelajaran perakitan PC tahun ajaran 2016/2017 yang akan menjadi landasan dalam melanjutkan penelitian pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar yang menggunakan kurikulum 2013, hal ini terlihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil belajar siswa kelas X Jurusan multimedia mata pelajaran perakitan PC semester ganjil tahun ajaran 2016/2017 SMK N 1 Batipuh

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai			
		< 75.00	%	≥75.00	%
X MM 1	32	2	6.25%	30	93.75%
X MM 2	29	18	62.06%	11	37.94%

Sumber : Guru mata pelajaran Perakitan PC SMK N 1 Batipuh

Dari hasil belajar yang didapatkan, masih ada siswa yang belum memenuhi standar KKM, terutama di kelas X MM 2 dimana 62.06% siswanya berada di bawah standar KKM. hal ini bisa disebabkan oleh banyak faktor.

Menurut Slameto (1995:54):

“faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor *intern* dan faktor *ekstern*. Faktor *intern* adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor *ekstern* adalah faktor yang ada di luar individu”.

Faktor ekstern yang ditemukan diantaranya pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran, media yang digunakan, sarana dan prasarana, lingkungan dalam pembelajaran dan lain-lain.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti selama menjalankan Praktek Lapangan Kependidikan (PLK) pada semester Juli-Desember 2016/2017 dapat diamati beberapa faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa. Pertama, faktor siswa sendiri, saat pembelajaran berlangsung di kelas, siswa lebih banyak pasif dalam pembelajaran, hanya beberapa siswa saja yang terlihat antusias. Selain itu, juga terlihat saat siswa mengerjakan tugas yang diberikan guru, siswa cenderung bercanda dan berbicara dengan temannya. Saat guru menyampaikan materi, tidak beberapa siswa aktif dalam pembelajaran. Kebanyakan siswa melamun dan mengerjakan hal-hal yang tidak berhubungan dengan pembelajaran perkaitan PC. Kedua, faktor metode cerama yang digunakan guru, Pada saat materi pembelajaran merancang kebutuhan dan spesifikasi PC yang diadakan selama 4 kali pertemuan, 3 kali pertemuan guru menggunakan metode ceramah, dimana guru menjelaskan kepada siswa tentang materi dan siswa hanya memperhatikan guru yang sedang mengajar. Pada pertemuan yang terakhir atau yang keempat, guru menerangkan pembelajaran dengan cara siswa memparaktekkan langsung materi pembelajaran, Dan kemudian memberi tugas siswa sesuai dengan apa yang di praktekkan.

Dikerenakan tahun ajaran 2017/2018 menggunakan kurikulum 2013. Pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah sekarang ini sudah tidak

cocok lagi karena kurikulum 2013 menuntut siswa lebih aktif, sedangkan didalam metode peranan siswa adalah mendengarkan dengan teliti, mencatat pokok penting yang dikemukakan oleh guru (Syaiful, 2012: 202). Guru hanya mentransfer ilmu kepada anak didik. sejak dulu metode ceramah adalah sebuah bentuk interaksi melalui penerangan dan penuturan lisan dari guru kepada siswa (Syaiful, 2012: 201).

Dalam proses pembelajaran perakitan PC atau pembelajaran komputer dan jaringan dasar pada K13 tidak hanya memanfaatkan buku dan materi serta praktek dari guru saja, tetapi juga dengan adanya keaktifan siswa terlibat dalam mata pelajaran. Mata pelajaran perakitan PC atau komputer dan jaringan dasar merupakan mata pelajaran materi dan praktek yang menuntut keaktifan siswa. Dimana pada mata pelajaran tidak bisa dihapal tetapi membutuhkan pemahaman konsep agar dapat menyelesaikan masalah-masalah pada komputer, ditambah lagi mata pelajaran ini diajarkan di kelas X semester 1, dimana siswa banyak yang belum mengetahui perangkat, peralatan, dan kegunaan dari komputer itu sendiri dikarenakan di sekolah sebelumnya tidak ada yang mengajarkan konsep tentang perakitan komputer itu sendiri sehingga siswa di tuntut untuk aktif agar pembelajaran bisa lebih optimal.

Banyak pendekatan pembelajaran yang bisa diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Pendekatan pembelajaran merupakan jalan yang akan ditempuh oleh guru dan siswa dalam mencapai tujuan instruksional untuk suatu satuan instruksional tertentu (syaiful, 2012: 68). Kesalahan dalam

menggunakan pendekatan pembelajaran dapat menghambat tercapainya tujuan pendidikan yang diinginkan, maka dari itu perlu upaya untuk memperbaiki proses pembelajaran demi meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah pembelajaran dalam bentuk SAVI. Pendekatan pembelajaran SAVI ini menitik beratkan pada bagaimana melakukan dan langsung mempraktekkan apa yang telah di pelajari. Pendekatan SAVI sendiri terdiri dari *somatic* (belajar dengan bergerak dan berbuat), *auditory* (belajar dengan berbicara dan mendengar), *visualization* (belajar dengan indra, mengamati dan menggambarkan) dan *intellectually* (kemampuan berfikir).

SAVI yang merupakan singkatan dari *Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually* yang diharapkan mampu membuat siswa aktif dalam mata pelajaran komputer dan jaringan dasar, dimana pada mata pelajaran ini diharapkan siswa mampu berperan aktif baik fisik maupun kemampuan berfikir (unsur *somatic* dan *intelectual*) serta di dukung dengan media pembelajaran untuk menyempurnakan pengetahuan yang dimiliki anak baik berupa berbicara, mendengarkan, melihat dan memahami (unsur *auditory* dan *visualization*) sehingga siswa memahami secara mendalam serta tujuan pembelajaran mata pelajaran tercapai.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang akan di jadikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Pendekatan SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization,*

Intellectually) Terhadap Hasil Belajar Komputer dan Jaringan Dasar Siswa Kelas X Multimedia SMK N 1 Batipuh”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diperoleh beberapa masalah yang diidentifikasi sebagai berikut :

1. Nilai siswa masih berada di bawah KKM yang telah ditetapkan sekolah.
2. Proses belajar mengajar masih satu arah, sehingga siswa kurang berpartisipasi dalam proses belajar mengajar.
3. Model SAVI di kelas X multimedia SMK N 1 Batipuh belum pernah diterapkan.
4. Rendahnya interaksi belajar siswa ditandai dengan rendahnya siswa yang mau bertanya dan menanggapi pertanyaan dari guru.
5. Siswa tidak menggunakan aktifitas tubuh sewaktu belajar sehingga proses belajar mengajar terkesan menegangkan dan kurang rileks.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang ditemukan, agar penelitian terarah dan terpusat, maka masalah dalam penelitian ini adalah “Pengaruh penggunaan pendekatan SAVI terhadap hasil belajar komputer dan jaringan dasar siswa kelas X Multimedia di SMK N 1 Batipuh”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “seberapa besar pengaruh hasil belajar

komputer dan jaringan dasar siswa dengan menerapkan pendekatan SAVI di kelas X multimedia SMK N 1 Batipuh?”

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang dikemukakan, maka penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan “besarnya pengaruh pendekatan SAVI terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran komputer dan jaringan dasar kelas X multimedia SMK N 1 Batipuh”.

F. Manfaat Penelitian

Dari penjelasan yang telah dituturkan sebelumnya, maka dapat diambil manfaat dari penelitian tersebut.

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dan dapat menambah referensi bagi penelitian selanjutnya.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi siswa, penerapan pendekatan SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) diharapkan dapat memperbaiki hasil belajar siswa dan sebagai variasi dalam melakukan proses belajar mengajar.
- b. Bagi guru, sebagai bahan masukan untuk dapat lebih meningkatkan kegiatan pembelajaran dengan pendekatan SAVI (*Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*) sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat meningkatkan mutu pendidikan di kelas.

- c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan dalam mempertimbangkan pengambilan keputusan untuk mengadakan pembinaan dan peningkatan kemampuan guru sekaligus sebagai peningkatan hasil belajar siswa.